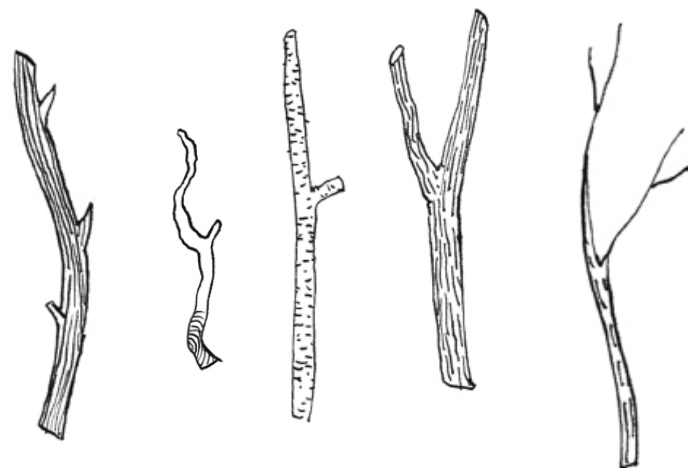
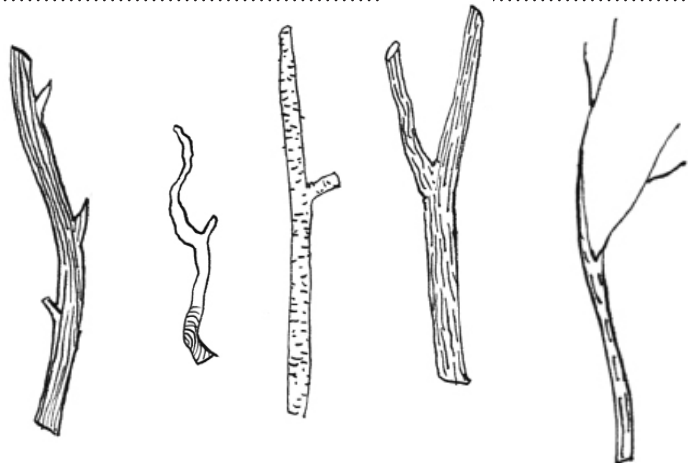


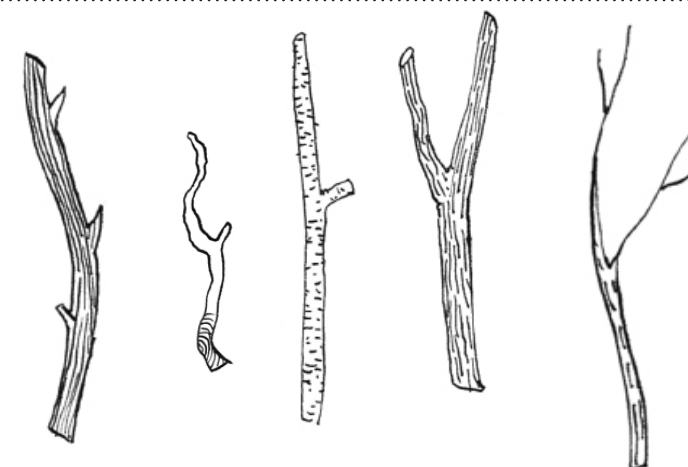
KARTICE ODLOČANJA



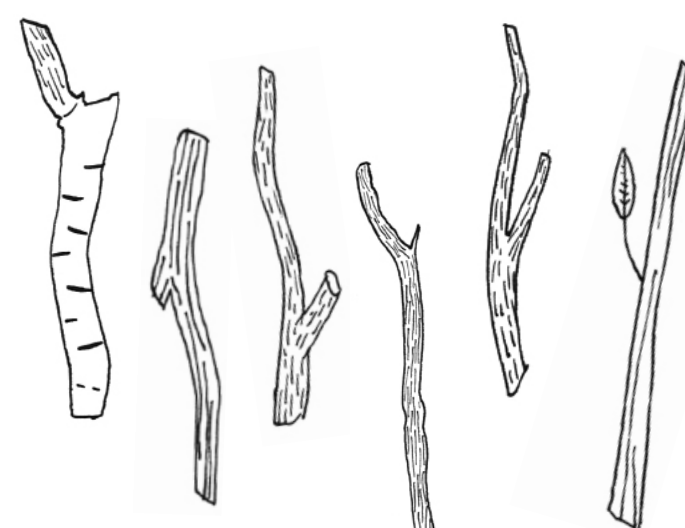
KARTICE ODLOČANJA



KARTICE ODLOČANJA



KARTICE ODLOČANJA



AVTOKRATSKA ODLOČITEV

1) Igralec, ki je izžrebal to karto, se mora odločiti v 30 sekundah.

2) Odločitev ocenite s palcem navzgor, če jo podpirate, s palcem navzdol, če se ne strinjate, ali vodoravno, če nimate mnenja.

3) Premaknite se naprej v trenutni plasti toliko korakov, kolikor palcev je gor, in nazaj toliko korakov, kolikor je palcev vodoravno ali navzdol. Naredite enako v plasti "praksa".

Odločitev sprejme odgovorna oseba, ki se prej s svojimi kolegi lahko posvetuje ali pa ne. Tovrstno odločanje za skupnost ni konstruktivno; praktično je v primerih, ko je treba odločitev sprejeti hitro.

Igrajte tako, da upoštevate vidik svojega lika in se ne trudite strinjati z odločitvijo samo zato, da bi izboljšali rezultat.

VEČINSKO GLASOVANJE

1) Vsak igralec na papir napiše predlog v enem do dveh stavkih. Igralci s podobnimi predlogi se lahko odločijo, da jih združijo tako, da dajo svoje papirje skupaj. Ta korak lahko traja največ 1 minuto.

2) Časomerilec šteje ena, dva, tri in ko prešteje do tri, vsak igralec glasuje tako, da s prstom pokaže na predlog, ki mu je najbolj všeč.

3) V trenutni plasti se premaknite naprej za toliko točk, kolikor je bilo glasov za zmagovalni predlog, in nazaj, kolikor je bilo ostalih glasov. Če pride do izenačenja, se v trenutni plasti premaknite za en korak nazaj. Naredite enako v plasti "praksa".

Predlogi so različni, končna odločitev pa je sprejeta z večino glasov.

Izhajajte z vidika svojega lika in se ne poskušajte pogajati z drugimi samo zato, da bi bil rezultat boljši.

PRISTANEK (CONSENT)

1) Vsak igralec razmisli, kako rešiti izziv, in v enem do dveh stavkih pove, kakšen je njegov predlog.

2) Fasilitator igre (ali vodja igre? fasilitator je tu prvič omenjen) na podlagi povedanega s pomočjo celotne skupine oblikuje in zapiše predlog. (največ 1 min)

3) Fasilitator igre (ali vodja igre) igre prebere predlog in vsi igralci pokažejo roke:

palec gor za podporo predlogu

palec vodoravno v primeru pomislekov (predlog bi lahko bil boljši ali drugačen, vendar mislim, da je za zdaj dovolj dober in dovolj varen, da se ga lahko izvede)

palec dol v primeru ugovora (s predlogom ne morem živeti, iz nekega dobrega in objektivnega razloga je nevaren)

4) Če ni navzdol obrnjenih palcev, poslušajte ljudi z vodoravnimi palci (če obstajajo) in se premaknite na korak pet.

Če je kdo pokazal dol obrnjen palec, ga poslušajte, se vrnite na prvi korak in poskusite ustvariti predlog, ki bo upošteval ta ugovor.

5) Premaknite se naprej toliko korakov, kolikor je igralcev. Če v 5 minutah ne dosežete soglasja, se premaknite en korak nazaj v trenutni plasti. Naredite enako v plasti "praksa".

Obstajajo različni predlogi, ki se skozi razpravo združijo v en končni predlog. Predlog je morda varno preizkusiti, je za ta trenutek dovolj dober in je časovno omejen. Predlog sprejme celotna skupina z možnimi izraženimi pomisleki, vendar brez večjih ugovorov. Izhajajte z vidika svojega lika in ne bodite nepošteno samo zato, da bi izboljšali rezultat.

SOGLASJE (CONSENSUS)

1) Vsak igralec razmisli, kako rešiti izziv, in v enem do dveh stavkih pove, kakšen je njegov predlog.

2) Fasilitator igre (ali vodja igre) na podlagi povedanega s pomočjo celotne skupine oblikuje in zapiše predlog. (največ 1 min)

3) Fasilitator igre (ali vodja igre) prebere predlog in vsi igralci pokažejo roke:

palec gor za podporo predlogu

palec dol, če posameznik želi, da bi bil predlog drugačen

4) Če ni navzdol obrnjenih palcev, pojdite na peti korak.

Če je kdo pokazal dol obrnjen palec, ga poslušajte, se vrnite na prvi korak in poskusite ustvariti predlog, ki bo upošteval ta ugovor.

5) Premaknite se naprej v trenutni plasti toliko korakov, kolikor je igralcev in en dodaten korak. Če v 5 minutah ne dosežete soglasja (consensus), se v trenutni plasti premaknite en korak nazaj. Naredite enako v plasti "praksa".

Predlog sprejme celotna skupina brez pomislekov ali ugovora (soglasje, consensus).

Izhajajte z vidika svojega lika in ne bodite nepošteno samo zato, da izboljšate rezultat.