

Takács Nándor záródolgozat

(Több mint) öt alkalmas reziliencia fejlesztési programterv

Életkor: 18-30 éves egyetemisták

Résztevők száma: 15-20 fő

A foglalkozássorozat célja olyan közösség létrehozása, amelynek a tagjai a Károli Gáspár Református Egyetem Bécsi út Campusára járnak.

Probléma: A campus a város határában, elszigetelt területen van. A campusra járó egyetemisták nagy létszámú évfolyamokra járnak. Ennek következtében a hallgatók kevésbé ismerik egymást. Kisebb csoportok alakulnak egy-egy szak azonos évfolyamán, de ezek a kisebb csoportok többnyire nem állnak kapcsolatban egymással. Annak ellenére, hogy a campuson tanuló hallgatók mindannyian segítő szakmákat tanulnak (pszichológus, mentálhigiénés segítő, szupervizor), a különböző szakos hallgatók között semmilyen kapcsolat nincs. Így nem ismerik meg egymás feladatai, lehetőségeit, képességeit.

Cél: Olyan kapcsolati háló megalapozása, amelyben a kisebb csoportokat legalább laza kapcsolatok kötik össze, valamint az évfolyamok közötti kapcsolatok erősítése. További cél, hogy a campusra járó különböző szakon tanuló hallgatók is kapcsolatba kerülhessenek. Ezáltal a szakok egymás iránti ismerete és tisztelete megnőne.

A foglalkozások során a résztvevők megismerkedhetnek különböző társasjátékokkal, valamint filmeket nézünk, amelyek társadalmi problémákat vetnek fel. Majd ezeket a filmeket átbeszéljük, kire milyen hatást gyakorolt.

1. foglalkozás

90 perc játék Ismerkedési játékok, a programmal kapcsolatos praktikus információk

Cél: egymás megismerése, hangulat oldása, alapvető információk közlése

Játékok:

1. Névjegyek megírása betűkereskedelemmel
2. Séta a térben
3. Kard-pajzs
4. Pénzermés bemutatkozás
5. Ajándékozd el a pénzermét
6. Beszélj rá, hogy odaadják neked a pénzerméjüket
7. Csoportosztás pénzermék alapján (4-5 fős csoportok)
8. Bemutatkozás 1 percben

Feldolgozás: A blokk céljának megbeszélése, egymásról megismert információk átbeszélése

A foglalkozás végén a csoportszabályok megbeszélése. Fontos a csoporttitok és annak értő elfogadása, elköteleződés mellette.

Fontos praktikus információk:

Időkeretek, étkezési lehetőségek a helyszínen, mosdó, jegyzetek a flipchart papíron és saját jegyzetek, fényképek

Szükséges eszközök:

névjegykártya tartók, pénzermék, A/4 papír, tollak, írótablák, flipchart papír, flipchart tábla, flipchart tollak

2. foglalkozás

Filmvetítés: Az éhezők viadala

A film hossza 142 perc, utána kb. 45 perc beszélgetés

A film feldolgozása, kérdések:

- Te mit tennél az arénában?
- Te kiért tennéd meg, hogy jelentkezél helyette?
- Mit gondolsz, elképzelhető-e hogy ehhez hasonló tényleg megtörténjen a Földön?

3. foglalkozás

90 perc Ismerkedés egyszerű játékokkal, egyszerű problémák megoldásának gyakorlása

Cél: a résztvevők fedezzék fel, hogy milyen típusú játékokat játszanak szívesen, az egyszerű társasjátékok szabályainak és stratégiáinak megismerése

Foglalkozás: A csoportoknak a következő játékokat tanítjuk meg: bantumi, trón, oski, win-lose-banana

Bantumi szabályok (Forrás: <https://meszaros-mihaly.hu/egy-osi-tablajatek-mancala/>):

Két játékos játssza a játékot egymással szemben, mindenkinek 6 kis rekesze van, rekeszenként 4 kővel és egy nagy rekesze. A felém eső oldal az enyém, a jobbra eső gyűjtő (nagy rekesz) szintén. Valamelyik saját rekeszemből kimarkolom az összes követ, és sorra – egyenként – végigszórom őket az óramutató járásának irányával ellentétesen a rekeszekbe, minden rekeszbe egyet. Raknom kell a saját gyűjtőmbe is. Aztán az ellenfél rekeszeibe is, csak a gyűjtőjébe nem. Felváltva következünk. Az a nyertes, akinek a gyűjtőjébe több kő landol a játék befejeztével.

A játszma végén, amikor az egyik oldalon kiürülnek a rekeszek, akkor a másik oldalon még megmaradt kövek az ellenfél gyűjtőjébe kerülnek.

- Ha az utolsó követem a saját gyűjtőmbe érkezik, akkor ismét én következem.
- Ha az utolsó követem valamelyik saját üres rekeszembe érkezik, akkor ennek és a vele szemközti rekesznek a tartalma is az én gyűjtőmbe vándorol.

Beszélgetés a játékok típusairól, kinek melyik játék tetszik és miért. Milyen játékokban érzik gyengének magukat miért? Hogyan tudnák fejleszteni magukat azokban a játékokban, amiben gyengének érzik magukat?

4. foglalkozás

Filmvetítés: Az ember gyermeke

A film hossza, kb 104 perc, utána 60 perc beszélgetés

A film feldolgozása, kérdések:

- Hogyan érintett meg a film?

5. foglalkozás

90 perc Komplex játékok megismerése

Cél: Összetettebb problémák megoldásának gyakorlása, saját stratégiák kialakítása. A résztvevők találják meg azokat a játékokat, amelyeket szeretnek játszani. Társasjátékok nagyobb csoportban

Foglalkozás: A résztvevők több csoportban játszanak különböző játékokat. Az egyes játékok között a csapatok összetétele is változik.

A játékok a következők: China, Catan, Carcassone

6. foglalkozás

Filmvetítés: Teljesen idegenek

A film hossza kb 93 perc, utána 60 perc beszélgetés

A film feldolgozása, kérdések:

- Te játszánád-e a filmben szereplő játékot?
- Miért?

7. foglalkozás

90 perc Célok kitűzésének gyakorlása, nehéz döntések meghozatala

Cél: a reziliencia egyik fontos eleme a reális célok kitűzése és az annak eléréséhez szükséges döntések meghozatalának képessége. Ennek a foglalkozásnak a célja ezen képesség gyakorlása. Ezen kívül fontos szerephez jut a kommunikáció és érdekérvényesítés.

Foglalkozás: Quo vadis

A játék összefoglalása (Forrás: hosaka.uw.hu):

A Quo Vadis játék-táblája a korabeli Róma politikai térképét jelképezi; láthatóak rajta azok a csoportosulások, melyek között navigálva a játékos eljuthat a Szenátusba. A táblán megtalálhatóak egytagú, háromtagú és öttagú bizottságok, melyeknek tagjait majd a játékosok bábui adják. Minden játékos a politikai ranglétra legaljáról indul, majd a táblán felfelé haladva a bizottságokon keresztül igyekszik eljutni a Szenátusba.

Az ókori Rómában a babérkoszorú jelképezte a dicsőséget, így a játékosoknak a játék folyamán minél több babérkoszorút kell összegyűjteniük. A sikernek csak egy kicsiny akadálya van: ha egy játékos el akar hagyni egy többtagú bizottságot, ahhoz a többi bizottsági tag beleegyezése szükséges. A „feljebbjutáshoz” a játékosoknak össze kell dolgozniuk, „szövetségeket” kell alakítaniuk, ígéreteket kell tenniük a többi patrícius felé. Persze ezeket az ígéreteket nem kell feltétlenül betartani... A siker másik kulcsa a Caesar által gyakorolt kegy.

8. foglalkozás

Filmvetítés: A hullám

A film hossza kb 101 perc, utána 60 perc beszélgetés

A film feldolgozása, kérdések:

- Mit gondolsz, megtörténhet?
- Miért?
- Milyen a jó vezető?