



# LEADER

## KÁRTYAJÁTÉK

### HASZNÁLATI ÚTMUTATÓ

*Az Európai Unió finanszírozásával. Az itt szereplő vélemények és állítások a szerző(k) álláspontját tükrözik, és nem feltétlenül egyeznek meg az Európai Unió vagy az Európai Oktatási és Kulturális Végrehajtó Ügynökség (EACEA) hivatalos álláspontjával. Sem az Európai Unió, sem az EACEA nem vonható felelősségre miattuk.*



Az Európai Unió  
társfinanszírozásával

## Tartalom

Bevezetés a LEADER PROJEKTBE .....	2
A LEADER kártyajáték .....	3
Tartalomjegyzék .....	3
Amire szükséged van:.....	3
Hogyan működik a játék.....	3
A LEADER játék szerepkörei:.....	6



## Bevezetés a LEADER PROJEKTBE

Ha a mai fiatalok biztos helyet szeretnének a jövő munkaerőpiacán, akkor kezükbe kell venniük az irányítást munkájuk, karrierjük, személyes fejlődésük és életük felett. Vagyis: fejleszteniük kell a "lány" készségeiket, illetve be kell bizonyítaniuk a vezetői képességüket, ahhoz, hogy továbbra is képesek legyenek elfoglalni az őket illető helyeket a munkaerőpiacon. A Leader projekt partnersége azt szeretné, hogy minden európai diáknak lehetősége legyen megismerni a saját képességeit, ismereteket szerezzen arról, hogyan építsen ki szakmai hálózatot, és merje kezébe venni a saját karrierje irányítását. Ehhez viszont, nagyon gyorsan kell reagálnak a világban történő gyors változásokra, tudniuk kell, hogyan kövessék a munkaterületükön bekövetkező fejlődéseket, és hogyan használják ki a kínálkozó lehetőségeket. Diákjaink a jövő fiatal vezetői, ezért aktuális vezetői szerepük döntő fontosságú a társadalomban elfoglalt helyük megtalálásában. Ezt szeretnénk elérni a LEADER projekttel, olyan innovatív tanulási eszközök segítségével, mint pl. a LEADER platform, amely tele van hasznos és gyakorlatias feladatokkal a lány készségek gyakorlására, illetve a LEADER társasjáték, a LEADER kártyajáték és a LEADER komoly játék. Ezek a játékok nem csak a tanárok számára hasznosak, hanem a cégek oktatói számára is remek eszközök lehetnek arra, hogy fejlesszék gyakorlókai és alkalmazottaik lány készségeit. Sőt, a játékokat szülők is használhatják a gyerekeikkel!

## A LEADER kártyajáték

Büszkén bemutatjuk a LEADER kártyajátékot! Ez a játék segít jobban megérteni a Leader platformon található feladatokat, egyaránt használható tanórákon vagy képzéseken. A LEADER kártyajátékot a platformon található feladatok elvégzéséhez használhatja, az üres kártyák segítségével pedig saját tevékenységeket is beépíthet a tanórába/képzésbe, amelyek illeszkednek a képzési stratégiához.

A kártyajátékban található kártyák ismertetése:

- 10 szerepkártya
- 7 figyelemelterelő kártya
- 8 feladatkártya

Anyagszükséglet:

- LEADER kártyajáték
- időmérő
- papír, ceruza/toll (a pontszámok nyilvántartására)

### Hogyan működik a játék?

#### *Csapat elosztás*

A résztvevőket minimum 3, maximum 10 fős csoportokra kell osztani. Ügyeljenek arra, hogy minden csoportban körülbelül ugyanannyi létszámú résztvevő legyen.

Ezután ki kell osztani a szerepeket a résztvevőknek, minden csapattag kap egy szerepkártyát. A szerepkártyák tartalmazzák a szerep leírását, amelyet a jelenlegi útmutató végén is megtalálasz. Győződj meg arról, hogy mindenki kap szerepet, a játékosok a játék elkezdése előtt szánjanak időt a szerepek elolvasására és megértésére. Te, mint Játékvezető olyan szerepeket is választhatsz, amelyek hasonlítanak az adott személy karakteréhez, vagy megpróbálhatod kimozdítani a résztvevőket a komfortzónájukból azzal, hogy személyiségükkel ellentétes szerepeket osztasz ki nekik. Ezenkívül eldöntheted, hogy a résztvevőknek ki kell-e találniuk egymás szerepét a játékban, vagy a játék kezdete előtt felfeded a szerepeket. Döntésed alapján hangsúlyozd, hogy titokban tartsák a szerepüket, vagy nyíltan beszélhetnek róla.

Az szerepek listáját az útmutató végén találod. A Játékvezető, facilitátor számára fontos, hogy ismerje ezeket a szerepeket és leírásukat, hogy megfigyelhesse a résztvevőket és az általuk betöltött szerepeket.

#### *Indítsd el a játékot*

Adj időt a játékosoknak arra, hogy csatlakozhassanak és megismerkedhessenek a kijelölt szerepekkel. Emlékeztess őket, hogy olvassák el a szerepek leírását, ha még nem tették meg.

Mielőtt elkezdenéd, mindenképpen magyarázd el nekik a játékszabályokat, hogy hogyan szerezhetnek extra pontokat, és mesélj a figyelemelterelésről.

Tartsd kéznél az időmérőt, így mindig tudod követni az időt.

## A feladat

Nálad van egy 3 feladatkártyát tartalmazó kártyakupac. Minden forduló elején eldöntheted, hogy elmagyarázod a kártyán található feladatot, vagy kiosztod a feladatkártyákat a játékosoknak, és akkor kezdik a játékot, amikor készen állnak. Amint érzékelted a játékszabályok nagyon rugalmasak, te mint facilitátor szabadon eldöntheted, hogy melyik stratégiát alkalmazod szívesebben. Ismertesd a játékosokkal a feladatok elvégzésére szánt időt. Az időt is te határozod meg, de tudnod kell, hogy minél több időt adsz, annál könnyebb lesz a feladat. Mi körönként körülbelül 7 percet javasolunk.

## Beavatkozások

Ha szeretnél a játékvezetői pozícióban maradni, és irányítani a csapatokat, akkor beavatkozhatasz. Ez egy kis plusz izgalmat hoz a játékba, és felszínre hozza a versenyszellemet! Győződj meg róla, hogy még a játék elején alaposan elmagyarázod a szabályokat. Ne feledd, a beavatkozások pontokkal járnak.

Két lehetőség van beavatkozni:

### Megjutalmazol egy csapatot:

Beavatkozhatasz azzal, hogy megjutalmazod azokat a csapatokat, akik pl. megnyerték a játékot, a legjobban koncentráltak, a legjobb válaszokat adták stb. Rajtad múlik, mint facilitátor, hogy melyik csapatot fogod jutalmazni, hogy miért jutalmazol egy csapatot, de mindig figyelj oda nagyon arra, hogy megmagyarázd a jutalmazás okát. A jutalmazott csapatnak 100 pont jár. Annyiszor jutalmazhatod a csapatokat, ahányszor csak akarod.

Más jutalmazási mód: a csapatok rangsorolása. Például a B csapat koncentrálna a legjobban, a C csapat alig figyel, az A csapat nehezen koncentrálna. Így a B csapat 100 pontot kap, a C csapat 50 pontot, az A csapat pedig csak 20 pontot.

### A csapat figyelmének elterelése

Egy másik beavatkozási forma a csapatok figyelmének elterelése. Te döntöd el, hogy melyik csapatnak vonod el a figyelmét, de úgy is dönthetsz, hogy mindenik csapat figyelmét elvonod. Ebben az esetben fontos ismertetni a csapatokat erről.

Lépések: húzz egy figyelemelterelő kártyát, majd olvasd fel a rejtvényt. A csapatnak ki kell találnia a rejtvény megfejtését, és nem folytathatják a játékot, addig amíg meg nem oldották a rejtvényt. A megoldás időre megy, a pontok száma az idő múlásával csökken. Minél hamarabb oldják meg a csapatok a rejtvényt, annál több pontot takarítanak meg. Mi kb. 2 percet javasolunk egy rejtvény megoldására. Amennyi másodperc van hátra, annyi pontot kap a csapat. (1 másodperc 1 pont, pl. 2 perc=120 pont, 1,5 perc= 90 pont). A résztvevők kétféleképpen térhetnek vissza a feladathoz:

- 1) Megoldják a rejtvényt - minél hamarabb, annál jobb
- 2) Miután lejárt az idő

Ha a rejtvényt megoldották, és a választ a segítő elfogadta, folytathatják az eredeti feladatot. Nagyon fontos, hogy ezt a szabályt is ismertessük a feladat elkezdése előtt. Így a játékosok tisztában vannak azzal, hogy megzavarhatják őket játék közben.

Az alábbi táblázatban találhatóak a rejtvények és ezek megoldásai:

Rejtvény	Válasz
Könnyebb, mint amiből én vagyok. Több van belőlem elrejtve, mint amennyi látszik. Mi vagyok én?	JÉGHEGY
Vannak városaim, de nincsenek házaim. Vannak hegyeim, de nincsenek fáim. Vannak vízeim, de nincsenek halaim. Mi vagyok én?	TÉRKÉP

A tiéd, de a barátaid többet használják. Mi az?	A NEVED
Hangos hangot adok ki, amikor átöltözöm. Amikor átöltözöm, nagyobb leszek, de kisebb a súlyom. Mi vagyok én?	POPCORN
Ha meg van, nem osztom meg. Ha megosztom, nincs nálam. Mi az?	TITOK
Mi járja be a világot, és mégis egy sarokban marad?	BÉLYEGZŐ
Minek van négy ujja és egy hüvelykujja, de nem él?	KESZTYŰ

### *A játék befejezése*

A játékot bármikor befejezheted. Ne felejtsd el feljegyezni, hogy az egyes csapatok hány pontot kaptak a játék során. Összesítsd a pontokat, és nézd meg, melyik csapat nyerte a játékot.

Ideje elgondolkodni!

### *Reflexió*

A tevékenység befejezése után nagyon fontos, hogy a játékosokkal közösen reflektáljunk a játékra. A reflexió a tanulás, a felfedezés és a fejlődés egyik módja. A LEADER platformon található feladatok mindenike tartalmaz reflexiók gyakorlatokat. Minél gyakrabban játsszák a játékosok a játékot, annál jobban megismerik a lány készségeket és azok fontosságát.

*Példa reflexiók stratégiára:*

1. Üljetek le csoportokban, és beszéljétek meg a különböző szerepeket és az ezzel járó felelőségeket. Mit csináltak jól? Mindenki számára világosak voltak a szerepek?
2. Mik voltak a nehézségek? Mit csinálnának másképp legközelebb?

### *KULCSFONTOSÁGÚ TIPPEK A JÁTÉK MEGKEZDÉSE ELŐTT*

Magyarázd el!!!

- ➔ Mennyi idő áll rendelkezésükre egy feladat elvégzésére.
- ➔ A pontozást és a pontok megszerzésének módját.
- ➔ A figyelemelterelő tényezőket.
- ➔ A játékosoknak kiosztott különböző szerepeket.
- ➔ A reflexió célját és fontosságát a játék végén.
- ➔ A játék tesztelhető kollégákkal, diákokkal, akik általában kíváncsiak az újszerű játékokra.

## A LEADER játék szerepkörei:

	Szerep	Leírás	Feladatok
1	<b>Kommunikátor</b>	A kommunikációs készségek olyan képességek, amelyek lehetővé teszik, hogy világosan közvetítsük gondolatainkat, legyen szó írásról, beszédről, jelbeszédről vagy testbeszédről. Kommunikátorként próbáld meg észrevenni a csapattársak közötti kommunikációs problémákat, és segíts megoldani azokat.	Mindenki szóhoz jut A csapattagok megértik egymást A megfelelő emberek összekapcsolása
2	<b>Hallgató</b>	A hatékony hallgatás képessége nélkül az üzenetek könnyen félreérthetők. Hallgatóként jól jegyezd meg mindenki ötleteit, és gondoskodj arról, hogy a többi csapattárs is meghallja azokat.	Kérdezz, hogy jobban megértsd Népszerűsítsd mások elképzeléseit Hallgass, mielőtt beszélsz!
3	<b>Vezető</b>	A vezetők csapatukban, csoportjukban vagy szervezetükben másokat egy közös cél felé irányítanak. Képesek arra, hogy víziót alkossanak, és másokat arra ösztönözzenek, hogy ezt a víziót végigvigyék a megvalósításra. A te feladatod, hogy mindenkit egy irányba terelessz.	Világos jövőképe van Mindenki ismeri a szerepét Konfliktusmegoldás
4	<b>Alkalmazkodó</b>	Az alkalmazkodóképesség azt jelenti, hogy nyitott vagy és szívesen kísérletezel új képességekkel, új munkamódszerekkel és másfajta gondolkodásmóddal. Légy kritikus azzal kapcsolatban, ahogy a csapatod dolgozik egy feladaton, javasolj változtatásokat, ha jobb módot találsz.	Légy nyitott az új ötletekre Maradj nyugodt, ha a dolgok változnak Új stratégiák előmozdítása
5	<b>Empatikus</b>	Az empátia azt jelenti, hogy képes vagy beleélni magad egy másik ember helyzetébe, és elképzelni, hogyan érzi magát az illető a saját bőrén. Használd ezt a képességet arra, hogy megbizonyosodj arról, a csapatban mindenki nyugodtan megoszthatja az ötleteit, együtt dolgozhat és jól érezheti magát. Segíts azoknak, akik a csoportban nehézségekkel küzdenek.	Mindenki jól érzi magát Mindenki a megfelelő munkát végzi Mindenki megoszthatja egymással az ötleteit.
6	<b>Döntéshozó</b>	A döntés két vagy több lehetőség közül való választást jelent. Bár egyszerűnek tűnhet, a döntést számos tényező befolyásolhatja. A jó döntéshozó képes a különböző tényezőket fontosságuk szerint mérlegelni, és logikus következtetésre jutni. Segíts a csapatodnak hatékony döntéseket hozni, különösen akkor, ha kétségek és bizonytalanságok merülnek fel.	Határozd meg a tényezők fontosságát Magyarázd meg a döntésed Ne várj túl sokáig a döntéssel
7	<b>Időmérő</b>	Az időgazdálkodás annak a művészete, hogy mindent a megadott időn belül elvégezzünk. A feladatok ütemezése és egy terv, segít a csapatoknak az időbeosztásban és a célok elérésében. Te vagy a felelős azért, hogy a csapatod tisztában legyen az idővel és a tervvel.	Készíts világos tervet Tartsd szem előtt az időt Prioritizálj a feladatok között

8	<b>Csapatjátékos</b>	A csapatjátékosok a csapat célját saját személyes céljaik elé helyezik. Legyél kritikus, ha a csapattársak azért tesznek valamit, mert az nekik tetszik, nem pedig azért, mert az jó a csapatnak vagy a célnak.	Az emberek megfelelő munkát végeznek A csapatcélok a személyes célok előtt állnak A feladatok egyenlően oszlanak meg
9	<b>Kreatív</b>	Kreatívnak lenni nem mindig arról szól, hogy az embernek a legjobb ötlete van. Hanem arról, hogy olyan környezetet teremtsünk, amelyben az emberek képesek briliáns ötletekkel előállni. Segíts a csapatodnak, hogy ne a megszokott keretek között gondolkodjanak, és csak a legjobb ötleteket válaszd ki a megvalósításhoz!	Világos követelmények meghatározása Sokféle ötlet feltárása Kreatívan inspirálja a csapattársakat
10	<b>Problémamegoldó</b>	A jó problémamegoldó képes elemezni egy problémát és (többféle) megoldást megfogalmazni, teljes mértékben tisztában van az egyes lehetőségek előnyeivel és hátrányaival. Segíts a csapatnak nyomon követni a megoldandó problémákat, és javasolj megoldásokat, amelyekkel kivizsgálhatják vagy leküzdhetik azokat.	A problémák világos meghatározása Javasolj stratégiát a problémák megoldására Légy nyitott a váratlan megoldások iránt