

Városépítés

Kooperatív közösségi játék

Besnyi Szabolcs

A játék során a résztvevők várostervező-mérnökök szerepébe bújhatnak, és közvetlenül tapasztalhatják meg az együttműködés minden örömét, nehézségét és felelősségét. Nem kisebb feladatuk van, mint két, egymástól független cég szakembereiként felépíteni egy minden szempontból jól működő települést. A megoldáshoz sokféle módon eljuthatnak, a lehetőségeknek szinte csak a kreativitás és az együttműködési készség szabhat határt. A játék már a felső tagozaton is sikerrel alkalmazható, de a felnőttek számára is kihívást és izgalmat jelent a teljesítése.

Tartalom	Oldal
1. A játék pedagógiai célja	2
2. A játék lényege	2
3. Előkészületek	3
4. A játék menete	5
5. A játék pedagógiai értékelése	8
<i>1. számú melléklet: Útmutató és játékleírás a csapatoknak</i>	9
<i>2. számú melléklet: Objektumlista</i>	12
<i>3. számú melléklet: Útmutató a megfigyelőknek</i>	13
<i>4. számú melléklet: Településtérkép</i>	20

<i>A játék jellege:</i>	kooperatív közösségi játék
<i>Részvevők száma:</i>	6–16
<i>Részvevők életkora:</i>	12 év felett
<i>Játékidő:</i>	körülbelül 60 perc
<i>Az előkészítéshez szükséges idő:</i>	körülbelül 60 perc
<i>Helyszín:</i>	az iskola néhány tanterme megfelelő, de játszhatjuk akár szabadban is

1. A játék pedagógiai célja

Írásunkban egy olyan játékot mutatunk be, amely viszonylag kevés előkészülettel és szinte anyagi befektetés nélkül megvalósítható, ám mégis rengeteg tanulási helyzetet és tapasztalatszerzési lehetőséget hordoz magában. Fejleszti az együttműködést, a kommunikációs képességet, az időkorlátok betartását, a szabálytartást, az egymásra figyelést és megannyi más készséget és képességet.

Feltétlenül határozzuk meg előzetesen, milyen eredményt szeretnénk elérni a játékkal, mely területen vagy területeken szeretnénk fejleszteni a csoportot. A játék alapjában véve az együttműködés fejlesztését szolgálja, azonban a szabályok szabad vagy szigorú értelmezésével, esetleges kisebb módosításával további fejlesztésekre adhat lehetőséget. (Például időmenedzsment, kommunikáció, vezetés–vezetetttség...) Ennek függvényében döntsük el, hogyan fogjuk vezetni a játékot.

2. A játék lényege

A játék során a résztvevőknek két csapatra osztva közös erővel kell egy települést újratervezniük, hogy az a környezetvédelmi, gazdasági és ésszerűségi szempontoknak is megfeleljen. Mindegyik csapat egy – a másik csapatával teljesen megegyező – térképen helyezi el a település minden fontos épületét és létesítményét az iskolától kezdve a kórházon keresztül

a szennyvíztisztítóig úgy, hogy mindkét csapatnak birtokában vannak a saját, elhelyezésre váró objektumaik, a másik csapat listáját azonban kezdetben nem ismerik.

A két csoport tagjai közötti információcsere csak szigorú korlátok között jöhet létre! Kizárólag két kommunikációs formát követve oszthatják meg egymással gondolataikat, ötleteiket és döntéseiket: vagy egy-egy képviselőt küldenek tárgyalni, vagy három-három képviselőt, de az utóbbi esetben a két háromfős delegációnak egy időben, három párt alkotva külön-külön kell tárgyalnia. A siker eléréséig a résztvevőknek döntések sokaságát kell meghozniuk. Ezáltal rengeteg tanulási helyzetet kínál a játék.

A játék végén mindkét csapatnak, azaz „településtervezési cégnek” egyszerre kell átadnia a saját térképét a játékvezetőnek. Akkor sikeres a feladat teljesítése, ha a két térkép összehasonlításakor a cégek létesítményei nem kerülhetnek ugyanarra a helyre (nem fedhetik egymást, nem lehetnek egymás tetején), és mindenki egyetért abban, hogy a településrendezés fontos szempontjainak kifogástalanul megfelel a végeredmény.

A játékot irányíthatjuk akár egyedül is, de sokkal zökkenőmentesebb, ha bevonunk 1-2 segítőt.

3. Előkészületek

Ráhangelés

Gondoskodjunk a résztvevők előzetes tájékoztatásáról a játékkal kapcsolatban. Előzetes feladatként megkérhetjük őket, hogy gyűjtsenek információkat településük alapvető, a működéséhez szükséges, illetve a közösség igényeit kiszolgáló létesítményeiről, épületeiről.

Helyszín kijelölése

Válasszunk a játéknak megfelelő helyszínt. Fontos szempont, hogy a játék során ne zavarjon meg bennünket semmiféle külső körülmény (például takarítás, kicsöngetés...).

- **A két csapat „munkahelye”:** Egymástól elválasztva, megfelelő távolságban alakítsuk ki a két tervezőirodát úgy, hogy a csapatok ne láthassák és ne hallhassák egymást. A hely nagysága a csapatok létszámától függ. Biztosítsunk minden résztvevőnek ülőhelyet, szükség lehet asztalra is. Iskolai körülmények között kiválóan megfelel csapatonként egy-egy tanterem és a folyosó, de a játékot játszottuk már szabadtéren is.
- **A tárgyalások helyszíne:** A két tervezőirodától áthallásmentesen elkülönítve jelöljük ki egy helyiséget! A delegációk találkozásakor a tárgyaló pároknak egymás zavarása nélkül kell beszélgetniük, ezért célszerű egy nagyobb termet választani, amelyben három tárgyalósarkot alakítunk ki.

Kellékek előkészítése

Készítsük el a szükséges kellékeket, vagyis megfelelő számban fénymásoljuk le a szükséges mellékleteket:

- az 1. számú melléklet fénymásolata 9 példányban (2 a két csapatnak + 2 a két megfigyelőnek + 3 a játék levezetőjének és segítőinek + 2 tartalék)
- a 2. számú melléklet fénymásolata 9 példányban (2 a két csapatnak + 2 a két megfigyelőnek + 3 a játék levezetőjének és segítőinek + 2 tartalék)
- a 3. számú melléklet fénymásolata 4 példányban (2 a két megfigyelőnek + 2 tartalék)
- a 4. számú melléklet A/3-as formátumra nagyított fénymásolata 11 példányban (2 a két csapatnak + 2 a két megfigyelőnek + 3 a játék levezetőjének és segítőinek + 4 tartalék)
- színes filcek, tollak, körülbelül 10-10 db
- néhány jegyzetlap
- megfigyelőnként egy óra, az idő méréséhez

Megfigyelők kiválasztása, a csapatok kialakítása

A játék kezdete előtt válasszunk két megfigyelőt. Ha van olyan, aki valamiért nem szeretne aktívan részt venni a játékban, akkor kínáljuk fel neki ezt a szerepét. Így ugyan más szerepkörben, de ő is a játék részese lehet. Ha senki sem vállalja szívesen a megfigyelő szerepét, vagy túl kevesen vagyunk, akkor

a játék játszható megfigyelők nélkül is. Nagyobb létszám esetén pedig akár négy megfigyelői szerepkört is kioszthatunk (csapatonként kettőt).

Osszuk a résztvevőket két egyenlő létszámú csapatra. A csapatok legalább három-három főből álljanak. Ha jól ismerjük a gyerekeket, akkor a csapatok kialakításánál véletlenszerű csoportalkotás helyett érdemes a különböző pedagógiai szempontokat is figyelembe vennünk.

Biztonsági intézkedések

A játék fizikai kockázata alacsony. Ügyeljünk arra, hogy a játék alatt a résztvevők pszichikailag se sérülhessenek! Szélsőséges esetekben előfordulhat, hogy a játék hevében elszabadulnak az indulatok és az érzelmek, amiből feszültségek keletkezhetnek. Konfliktusok alakulhatnak ki a szándékok és az önérdek érvényesítéséből. A játékvezető és segítői feladata, hogy ezeket kezelje és feloldja.

A feladat sikertelen teljesítését kudarcként élhetik meg a gyerekek, ilyen esetben ügyeljünk a megfelelő feldolgozásra, kompenzációra.

4. A játék menete

A játék megnyitása

Olvassuk fel az 1. számú mellékletben található instrukciókat a résztvevőknek, ha szükséges, segítsünk a pontos és egységes értelmezésében, és válaszoljunk az esetleges kérdésekre. Határozzuk meg, hogy melyik csapat tagjai alkossák a „A” cég képviselőit és melyik a „B”-ét. Érdemes megkérni a kialakult csapatokat, hogy válasszanak nevet mérnöki irodájuknak (játék-leírásunkban továbbra is „A” és „B” cégekként emlegetjük őket). Határozzuk meg, hogy melyik megfigyelő melyik cég munkáját követi nyomon!

Osszuk ki az alábbi kellékeket:

- írószerek a csapatoknak és a megfigyelőknek
- *Írásbeli instrukciók* (1. számú melléklet) egy-egy példányban a csapatoknak és a megfigyelőknek
- *Objektumlista* (2. számú melléklet) egy-egy példányban a csapatoknak és a megfigyelőknek

- *Instrukciók a megfigyelőknek* (3. számú melléklet), csak a megfigyelőknek
- egy-egy térkép (4. számú melléklet) a csapatoknak és a megfigyelőknek
- egy-egy óra a megfigyelőknek, az idő méréséhez

Hívjuk fel a csapatok figyelmét, hogy az általunk kiadottakon kívül semmiféle segédeszközt nem használhatnak (mobiltelefon, digitális fényképezőgép, makettek, tárgyak...)

A csoportok ezek után elfoglalhatják saját helyszíneiket.

Munkában a várostervezők

A szabályok megismerése után az 1. számú mellékletben meghatározott instrukciók alapján a csapatok maguk döntenek el, hogy mikor és milyen módszer alapján kommunikálnak a másik csapattal, illetve hogy csapaton belül ki mivel foglalkozik.

A megfigyelők a csapatokhoz csatlakoznak, jegyzetelnek, a játék érdemi lefolyását nem befolyásolhatják. A megfigyelők feladata, hogy a 3. számú mellékletben található forgatókönyvet követve lejegyezzék a lényeges történéseket és a tevékenységeket. Semmilyen módon nem segíthetik a játékosokat.

A csapatok megismerik az objektumokat és a térképet. Ezután következik a játék érdemi része, amelynek során a csapatok terveznek, kommunikálnak egymással és a csapaton belül, döntenek, rajzolnak a térképre, végül a szabályoknak megfelelő módon és menetben létrehozzák „berendezik” a települést.

A térképen jól láthatóan körberajzolják az adott létesítmények alapterületét, beleírják a létesítmény teljes nevét, vagy annak egyértelmű rövidítését a megegyezéseknek megfelelően (persze, ha sikerül...).

A játékvezető és segítői feladata, hogy a meghatározott célokra figyelve betartassák a szabályokat, valamint jelezzék a másik csoportnak, ha az egyik cég tárgyalást kíván kezdeményezni.

A játék végén mindkét tervezőirodának egyszerre kell átadnia a saját térképét. A legizgalmasabb pillanatok azok, amikor közösen összehasonlítjuk a két térképet. Ekkor derül ki, hogy a tárgyalások eredményeként a két cég által elhelyezett létesítmények jól megférnek-e egymás mellett, azok ugyanis nem kerülhetnek ugyanarra a helyre (nem fedhetik egymást, ne legyenek egymás tetején).

A játék menete céljainknak és a célcsoport összetételének megfelelően alakítható, változtatható. Néhány módosítás vagy bővítés alkalmazásával további tanulási lehetőséget kínálhat a játék. Például:

- szabhatunk időkorlátokat,
- megszabhatjuk a két cég közötti tárgyalási fordulók számát,
- a munka megkezdése előtt adhatunk felkészülési időt a munkacsoportoknak, hogy először dolgozzák ki a saját stratégiájukat, majd ezt egyeztessék először csoporton belül, aztán a játék szabályainak megfelelően a másik csoporttal.

A játék befejezése, lezárása

Az elkészült térképeket rakjuk egymás mellé, és hasonlítsuk össze. Hagyjunk időt arra, hogy azokat a játékosok is alaposan megnézhessék. Helyezzük el úgy a térképeket, hogy az a résztvevők teljesítményének értékelésekor mindenki számára jó látható legyen.

A résztvevők teljesítményének értékelése

A játék során a résztvevőket a legkülönbélebb érzelmi hatások érhetik. Kaphatnak pozitív és negatív visszajelzéseket, kudarcba fulladhatnak elképzeléseik, problémáik lehetnek egymással és a kommunikációval, de az is előfordulhat, hogy első próbálkozásra sikerrel és sikerélménnyel teljesítik a feladatot. Az értékelés kezdetén érdemes az érzelmekről beszélni, hiszen addig úgysem tudnánk belemerülni a tanulságok levonásába, amíg nem adtunk lehetőséget arra, hogy a résztvevők elmondják, hogy érezték magukat.

Az érzelmek feltárása után beszéljük át a történések sorozatát, amelyek során az instrukciók kézhezvételétől eljutottak a játékosok a térkép befejezéséig. Ezt érdemes időrendi sorrendben részletesen megbeszélni. A folyamatot bontsuk kisebb elemekre (például mi történt egy-egy tárgyalás közötti időszakban). Minden elem megbeszélésénél szólaltassuk meg a megfigyelőket is, hiszen ők külső szemlélőként látták a teljes folyamatot, hű krónikásai voltak az eseményeknek.

A tevékenységi folyamat feltárása után próbáljuk meg kiemelni azokat az eseményeket, jellegzetes magatartásformákat, amelyek meghatározóak voltak a játék során. Ezek alapján vonjuk le a játékkal kapcsolatos tanulságokat. Beszéljük meg, ki, mit tanult meg a játékból.

A tanulságokat próbáljuk meg elvonatkoztatni a játéktól. Általánosítsuk őket úgy, hogy a későbbiekben más helyzetekben is fel tudjuk őket használni.

5. A játék pedagógiai értékelése

Az eredményesség vizsgálata

Eredeti céljainkat áttekintve gondoljuk végig, hogy elértük-e a kívánt eredményt, eredményeket, és milyen további tevékenységekkel fejleszthetjük majd a csoportot és az egyéneket.

Az értékelés során mérjük fel azt is, hogy egy következő alkalommal milyen változtatásokat érdemes megfogadni a hatékonyság érdekében. Ehhez segítséget jelenthet, ha megpróbálunk válaszokat keresni az alábbi kérdésekre.

- A játék vezetése során milyen tevékenységekkel, változtatásokkal hozhattuk volna a résztvevőket további vagy mélyebb tanulási helyzetbe?
- Milyen intézkedésekkel javíthatunk a játék zökkenőmentességén?
- A résztvevők teljesítményének értékelése során milyen módszerekkel és kérdésekkel lehetne jobban elemezni a lezajlott tevékenységet és feltárni az abból leszűrt tanulságokat?

Dokumentálás

Mivel a játék viszonylag kevés előkészülettel és szervezői munkával jár, így nem igényel igazán komoly archiválást és dokumentálást sem. Azonban mégis érdemes a játék során készült dokumentumokat elrakni. Erre a csoport további fejlesztése során még szükségünk lehet. Ha lehetőségünk van rá, akkor fényképes dokumentációt is készítsünk. Ajánlatos az értékelés során felmerült ötleteket is papírra vetni, hogy az értékes gondolatok ne vesszenek a feledés homályába, és a későbbiekben is fel tudjuk használni őket.

Útmutató és játékleírás a csapatoknak

Kedves Mérnökök!

Egy komoly és nagy odafigyelést igénylő munkára hívunk benneteket, amikor a ti kezetekbe helyezzük egy gyökeresen átalakuló település megtervezését! A ti felelősségetek, hogy olyan város szülessen, amelyik környezetbarát, melynek a közlekedése szervezett, a közintézmények elhelyezése ésszerű, fiataloknak izgalmas, az idősebbeknek barátságos, a turistáknak hangulatos, a tanulóvezetőknek pedig cseppet sem félelmetes... Próbáljátok meg megtervezni és saját ötleteitek alapján kialakítani ezt az ideális települést, ügyelve a szempontok sokaságára.

A település felújításához a helyi önkormányzat két mérnöki tervezőirodát kért fel, amelyeket ti alkottok („A” és „B” csapat). A feladat, hogy a két cég közös erővel minél rövidebb idő alatt megtervezze a települést.

Egy külön papíron felsoroltuk az objektumokat, amelyeket a térképen kell elhelyeznetek. A cégek csak az általuk ismert létesítményeket helyezhetik el a település térképén. A többit a másik tervezői csapatnak kell elhelyeznie.

A játék végén mindkét tervezőirodának egyszerre kell átadnia a saját térképét. A két térkép összehasonlításakor a cégek létesítményei nem kerülhetnek ugyanarra a helyre (nem fedhetik egymást, nem lehetnek egymás tetején).

A térkép csak lehetséges alaprajz, amit a folyó és a fő utak kivételével módosíthatok. Tehát például eltörölhettek vagy berakhattok kisebb utcákat (egy-egy létesítmény lehet nagyobb területen is, mint amekkora helyet a kis utcák behatárolnak), csak ne felejtsetek el erről tájékoztatni a másik csapat játékosait is.

A térképen való bejelölés módja:

- Jól láthatóan rajzoljátok körbe az adott létesítmény általatok kijelölt alapterületét!
- Írjátok bele a létesítmény teljes nevét, vagy annak egyértelmű rövidítését!

A csoportok egymástól elzártan dolgoznak.

Tervezőirodátokon belül alkossatok három kisebb munkacsoportot. Hogy a cégen belül ki melyik munkacsoportba tartozik, azt a csapat közösen döntse el. Szintén a csapat döntése, hogy az egyes munkacsoportok hány taggal működjenek, de mindegyikben legalább egy tagnak lennie kell.

A munkacsoportok

Tervezőmérnökök

A ti feladatotok, hogy a települést ésszerűségi szempontok alapján alakítsátok ki. Ügyeljete arra, hogy gyakorlatiasan, logikus elrendezésben, mindenki számára megfelelő helyen helyeztél el az objektumokat.

Gazdasági mérnökök

A ti feladatotok, hogy az építendő település gazdasági, logisztikai és turisztikai szempontoknak is megfeleljen.

Környezetvédelmi mérnökök

A ti feladatotok, hogy a település esztétikai és környezetvédelmi szempontokból is kifogástalan legyen.

A két iroda dolgozói csak szigorú keretek között találkozhatnak egymással. Az egymás közti kommunikációra két lehetőség van:

- A cégek egy-egy képviselője találkozik egymással.
- Mindhárom munkacsoport egy-egy képviselője megjelenik a találkozón, de minden küldött csak a másik iroda azonos szakterületén dolgozó kollégájával kommunikálhat jól elkülönített helyszíneken. (A tárgyalás alatt például a gazdasági mérnök csak a másik csoport gazdasági mérnökével kommunikálhat, a többi mérnökkel nem.)

Mindkét kommunikációs formában **legfeljebb két percig tarthat** a két cég képviselői között folytatott tárgyalás.

A cégek maguk döntenek el, hogy egy-egy tárgyalásra mindig másik képviselőt küldenek-e, vagy kijelölnek állandó képviselőket. A térképeket nem vihetik magukkal a küldöttek a tárgyalásokra. Semmilyen módon nem készíthető jegyzet a tárgyalás alatt.

A tervezőirodák felváltva élhetnek a tárgyaláskezdeményezés jogával, dönthetnek arról, hogy mikor és melyik kommunikációs formát alkalmazzák. A döntésről a játékvezető vagy annak segítői tájékoztatják a másik csoportot. A tárgyalás szándékáról legalább 2 perccel a találkozó előtt tájékoztatni kell a másik céget. Elsőként az „A” csapat mérnökei döntenek a tárgyalás módjáról és kezdési időpontjáról.

A feladat végrehajtása során semmiféle digitális vagy más segédeszközt nem használhattok!

Sikeres tervezést kívánunk!

Objektumlista

	Az „A” építkezési cég objektumai	A „B” építkezési cég objektumai
1.	Kórház (1 db)	Településközpont (1 db)
2.	Tömbházak (3 db)	Tömbházak (2 db)
3.	Rendőrség (1 db)	Benzinkút (1 db)
4.	Gyárak, vállalatok (2 db)	Gyárak, vállalatok (2 db)
5.	Templom (1 db)	Templom (1 db)
6.	Temetők (3 db)	Temető (1 db)
7.	Önkormányzati épület (1 db)	Piactér (1 db)
8.	Rekreációs központ (1 db)	Ifjúsági központ (1 db)
9.	Színház (1 db)	Művelődési ház (1 db)
10.	Park (1 db)	Parkok (2 db)
11.	Szennyvíztisztító (1 db)	Hulladékudvar (1 db)
12.	Önkiszolgáló (1 db)	Állatmenhely (1 db)
13.	Játszótér (1 db)	Tűzoltóság (1 db)
14.	Általános iskola (1 db)	Óvoda (1 db)
15.	Középfiskola (1 db)	Posta (1 db)
16.	Kiskereskedések (2 db)	Kiskereskedések (3 db)
17.	Gyógyszertár (1 db)	Szociális intézmény (1 db)
18.	Kocsmák (2 db)	Kocsmák (2 db)
19.	Buszmegálló (1 db)	Buszmegállók (2 db)
20.	Bank (1 db)	Vízmű (1 db)

Útmutató a megfigyelőknek

Kedves Megfigyelő!

A te feladatod, hogy a számodra kijelölt tervezőiroda minden tevékenységét megfigyeld és lejegyezd. Ez nagyon fontos feladat, hiszen a játék értékelésénél a te munkádnak köszönhetően feleleveníthetjük majd a játék legfontosabb mozzanatait, amelyekből remélhetőleg hasznos következtetéseket fogunk levonni.

A teljes folyamatot nyomon kell követned, ezért kérünk, hogy a tárgyalásokon is vegyél részt. Ha a cégek 3-3 fős delegációt küldenek a tárgyalásra, akkor válassz közülük egy párost, és az ő beszélgetésüket kövesd nyomon.

A játék során semmilyen módon nem segítheted vagy hátráltathatod egyik cég munkáját sem. Ne szólj bele a döntéseikbe, ne segíts a kommunikációban, ne adj számukra információkat, tanácsokat! Egyszerűen csak hagyd őket dolgozni!

A többi megfigyelővel se egyeztess! Azt jegyezd le, amit te tapasztalsz, és úgy, ahogy te látod. Ehhez segítséget nyújthat az alábbi űrlap. Ha szükséges, akkor egyes kérdésekre akár bővebben is válaszolhatsz (ehhez akár további üres papírt is kérhetsz).

Először olvasd végig a kérdőívet, és csak utána kezd el kitölteni.

Sok sikert a munkához!

Megfigyelői feljegyzések

Megfigyelő neve:

Megfigyelt csoport (húzd alá!): „A” „B”

1. Az általad megfigyelt cég mikor fogott hozzá a munkához (óra, perc)?

.....

Az első tárgyalást megelőző időszak

2. A cég tagjai hogyan és mi alapján döntötték el, hogy ki melyik mérnöki csoportba kerüljön (gazdasági, környezetvédelmi, tervezői)?

.....
.....

3. Írd le, hogy az első tárgyalásig milyen tevékenységeket végeztek a cég tagjai!

.....
.....
.....
.....
.....

4. A cég tagjai hogyan, mi alapján döntötték el, hogy ki/kik képviseljék az első tárgyaláson a céget?

.....
.....

Az első tárgyalás

5. Mikor került sor az első tárgyalásra (óra, perc)?

6. Kik vettek részt az első tárgyaláson? (Jelöld meg, melyik páros megbeszélését követed nyomon!)

Az „A” cég képviselője/képviselői	A „B” cég képviselője/képviselői

7. Mi történt az első tárgyaláson?

.....

.....

.....

8. Milyen eredményre jutottak a tárgyaláson?

.....

.....

Az első tárgyalás utáni munka

9. Volt-e olyan fontos információ, ami a tárgyaláson elhangzott, de a cég képviselője nem közölte a csoport tagjaival? Ha igen, mi?

.....

.....

10. Írd le, hogy a következő tárgyalásig milyen tevékenységeket végeztek a cég tagjai!

.....

.....

.....

.....

.....

11. A cég tagjai hogyan, mi alapján döntöttek el, hogy ki/kik képviseljék az első tárgyaláson a céget?

.....

.....

A második tárgyalás

12. Mikor került sor az első tárgyalásra (óra, perc)?

13. Kik vettek részt az első tárgyaláson? (Jelöld meg, melyik páros megbeszélését követed nyomon!)

Az „A” cég képviselője/képviselői	A „B” cég képviselője/képviselői

14. Mi történt az első tárgyaláson?

.....

.....

.....

15. Milyen eredményre jutottak a tárgyaláson?

.....

.....

A második tárgyalás utáni munka

16. Volt-e olyan fontos információ, ami a tárgyaláson elhangzott, de a cég képviselője nem közölte a csoport tagjaival? Ha igen, mi?

.....

.....

17. Írd le, hogy a következő tárgyalásig milyen tevékenységeket végeztek a cég tagjai!

.....

.....

.....

.....

.....

18. A cég tagjai hogyan, mi alapján döntöttek el, hogy ki/kik képviseljék az első tárgyaláson a céget?

.....

.....

A harmadik tárgyalás

19. Mikor került sor az első tárgyalásra (óra, perc)?

20. Kik vettek részt az első tárgyaláson? (Jelöld meg, melyik páros megbeszélését követed nyomon!)

Az „A” cég képviselője/képviselői	A „B” cég képviselője/képviselői

21. Mi történt az első tárgyaláson?

.....

.....

.....

22. Milyen eredményre jutottak a tárgyaláson?

.....

.....

A harmadik tárgyalás utáni munka

23. Volt-e olyan fontos információ, ami a tárgyaláson elhangzott, de a cég képviselője nem közölte a csoport tagjaival? Ha igen, mi?

.....

.....

24. Írd le, hogy a következő tárgyalásig milyen tevékenységeket végeztek a cég tagjai!

.....

.....

.....

.....

.....

25. A cég tagjai hogyan, mi alapján döntötték el, hogy ki/kik képviseljék az első tárgyaláson a céget?

.....

.....

A negyedik tárgyalás

26. Mikor került sor az első tárgyalásra (óra, perc)?

27. Kik vettek részt az első tárgyaláson? (Jelöld meg, melyik páros megbeszélését követed nyomon!)

Az „A” cég képviselője/képviselői	A „B” cég képviselője/képviselői

28. Mi történt az első tárgyaláson?

.....

.....

.....

29. Milyen eredményre jutottak a tárgyaláson?

.....

.....

A játék vége előtti időszak

30. Miért voltak biztosak vagy bizonytalanok a játékosok abban, hogy minden objektumot a megfelelő helyen helyeztek el?

.....

.....

.....

31. Mikor fejeződött be a játék (óra, perc)?

Észrevételek a játék egészét tekintve

32. Kik voltak az általad megfigyelt cégben a fő hangadók?

.....

33. Volt-e olyan, amikor a cég tagjai nem figyeltek kellőképpen egymásra? Ha igen, mikor?

.....

.....

34. Volt-e olyan, amikor a csoport nem demokratikusan döntött? Ha igen, mikor?

.....

.....

Köszönjük a munkádat!

Településtérkép

