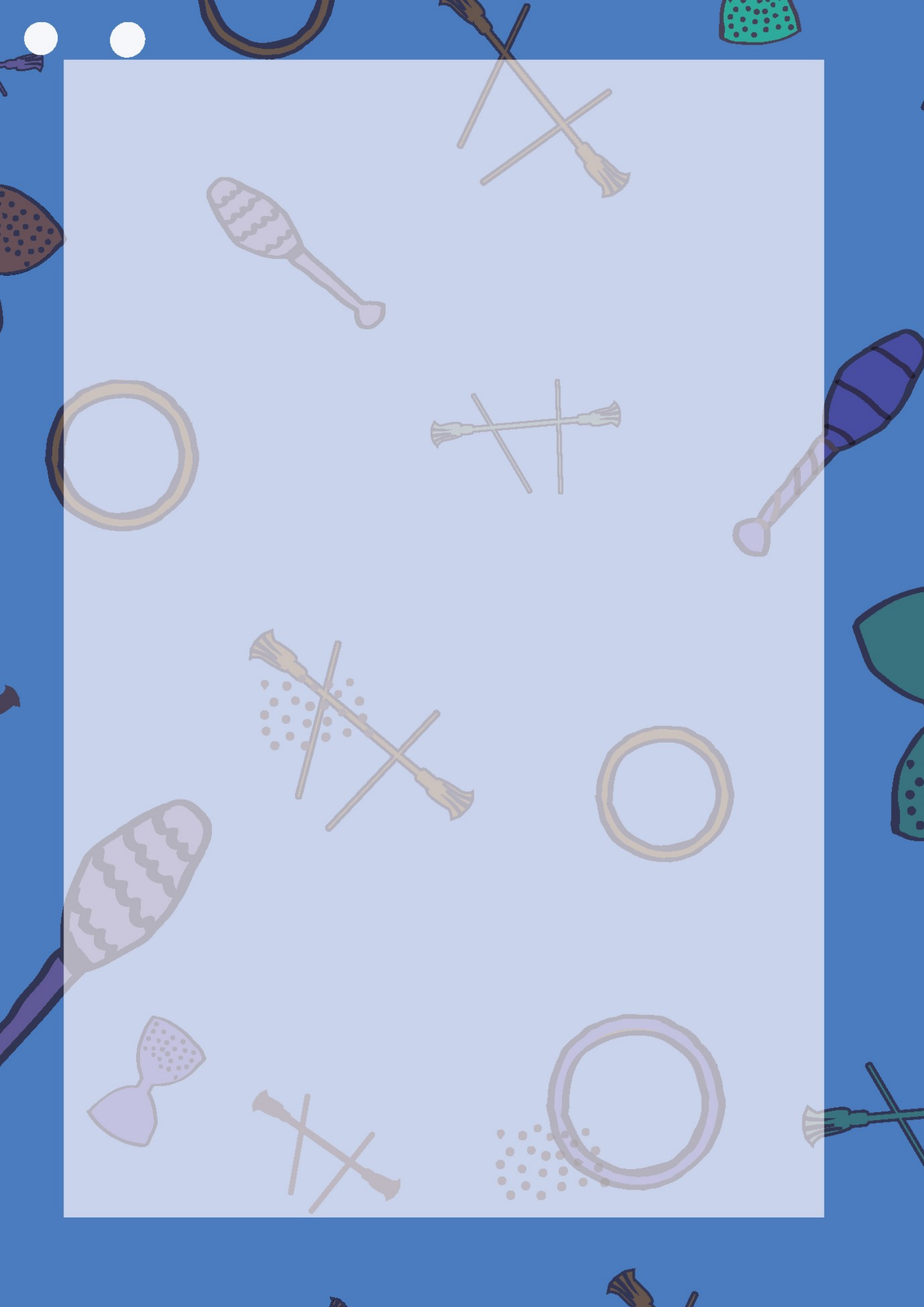


TOGETHER WE PLAY



Co-funded by
the European Union



Gyors indítási útmutató

Mi az?

A DiversAbility Circus Game **befogadó bevezetés a cirkuszi tevékenységekbe**. A mozgást, a kreativitást és a csapatmunkát ötvözi, és különböző képességekhez, tapasztalati szintekhez és csoportos célokhoz igazítható.

A játékosok állomásról állomásra utaznak, és együtt teljesítik a szórakoztató cirkuszi kihívásokat, az útközben talált kellékekkel.

Kinek szól?

Ez a játék használható a következőkkel:

-  Teljes cirkuszkedzők
-  Vegyes képességű csoportok
-  Fogyatékossgal élő és fogyatékossgal élők
-  Ifjúsági munkások, oktatók és cirkuszi facilitátorok

Mit kell játszani?

A kártyák

A játék két kártyapakliból áll:

 **Az akciókártyák**, amelyek így néznek ki:



A **kártya hátoldalán** megtalálod a kártyatípust (Akció), a gyakorlathoz szükséges felszerelést (jelen esetben egy virágbotot), valamint a nehézségi szintet, amelyet több chili jelöl. Egy chili azt jelenti, hogy nincs különösebb biztonsági aggály; Két chili arra utal, hogy a résztvevők segítségre szorulhatnak, és figyelni kell őket.

A **kártya elején** egy rövid leírás található a gyakorlatról, amely egy-két mondatból áll, valamint egy illusztráció.



 **A D-kártyák** , amelyek így néznek ki:



A kártya hátoldalán megtalálod a kártyatípust (D-Card).

A kártya elején kihívások találhatók, amelyek a résztvevők számára készültek, hogy elképzeljenek, milyen érzés egy fogyatékossgal végzett feladatot elvégezni.

Fontos figyelmeztetés a D-kártyákról

A D-kártyák célja, hogy **ösztönözzék az empátiát, a reflexiót és a megértést**, azáltal, hogy a résztvevőket arra ösztönözik, hogy bizonyos fizikai vagy érzékszervi korlátokat tapasztaljanak meg tevékenységek közben. Fontos azonban emlékezni arra, hogy ezek a kártyák csak olyan **kihívásokat szimulálnak** , amelyekkel sokan nap mint nap élnek.

Kérjük, tisztelettel és érzékenységgel közelítsék meg ezeket a tevékenységeket. A részvételnek mindig önkéntesnek kell lennie, és senkit sem szabad kényszeríteni olyan szimulációban, amely kényelmetlen, biztonságatlan vagy érzelmileg megviselt.

A facilitátoroknak támogató környezetet kell teremteniük, világosan el kell magyarázniuk a D-kártyák célját, és rendelkezésre állniuk kell a résztvevők támogatására vagy szükség esetén a tevékenységek adaptálására.

A cél az inkluzívság és tudatosság előmozdítása – nem a kényelmetlenség, gúnyolódás vagy teljesítmény.



Cirkuszi kellékek

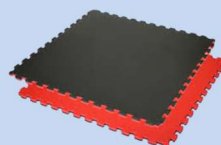
A játék játszásához a telepedezőknek a rendelkezésre álló cirkuszi kellékek **alapján kell kiválasztaniuk a kártyákat**. Ha minden kártyát használunk, a szükséges kellékek teljes listája a következőket tartalmazza:



VIRÁGPÁLCIKÁK



DIABOLOS



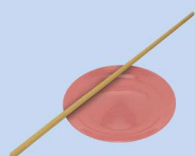
MATRACOK



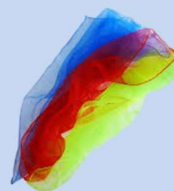
JÓGA BLOKKOK



DOBÓLABDÁK



FONÓ LAPOK



HARCOLÓ
KÁROK



ROLL BALL

MEGJEGYZÉS: Ha nincs kelléked, improvizálj: sálak, botok, labdák, természetes tárgyak...



Egy biztonságos tér

A játékhoz biztonságos , **nyitott tér szükséges, megfelelő érzékszervi légkörrel** (fény, hang és vizuális stimuláció), valamint elegendő hely a mozgáshoz és a cirkuszi tevékenységekhez.



Játékosok

A játék a **legjobban 10-20 játékosal** működik, **2-4 fős csapatokra** szervezve, és legalább egy facilitátorral. Nem javasoljuk, hogy 30 főnél nagyobb csoportoknál használjuk.

Gyors beállítás

Állítsd be a teret

Készíts elő egy biztonságos, nyitott teret, és állíts **fel több aktivációs állomást**, mindegyiket a szükséges cirkuszi kellékekkel.

Készítsd elő a kártyákat

Rendezd be az akciókártyákat, és helyezd el őket egy **központi halomba**.
Döntsd el, hogy használni fogod-e a D-kártyákat (opcionális).

A D-kártyák használata

A D-kártyák további kihívást és reflektúrát adnak azáltal, hogy megváltoztatják a cselekvések végrehajtását. A használatuk mindig opcionális, és világosan el kell magyarázni a játék kezdete előtt. Lehetséges módok a D-kártyák használatára:

-  **Csak egy kör:** Vezetd be a D-kártyákat egyetlen körre, majd térj vissza a normál játékhoz.
-  **Egy D-kártya** csapatonként: Minden csapat kap egy D-kártyát, amelyet meghatározott számú akció alatt megtart.
-  **Ugyanaz a D-kártya minden csapatnak:** Minden csapat ugyanazzal a D-kártyával játszik, lehetővé téve a közös reflexiót.
-  **Időalapú:** Használj D-kártyát korlátozott ideig (pl. 5–10 perc).
-  **Akció-alapú:** Alkalmazz egy D-kártyát csak egy adott akcióra, majd távolítsd el.
-  **Opcionális részvétel:** A játékosok eldönthetik, hogy felvesznek-e egy D-kártyát, vagy szükség esetén cserélhetik azt.

Fontos emlékeztető

A részvétel mindig önkéntes. A D-kártyák soha nem okozhatnak kellemetlenséget, stresszt vagy kizárást. A cél a tudatosság és befogadás, nem a

Csapatok formálása

Oszd fel a játékosokat 2–4 fős csapatokra.

Magyarázd el a szabályokat

Magyarázd el, hogy a játék együttműködő, a tevékenységek adaptálhatók, és hogy a biztonság és az élvezet az elsőb.

Állítsd be az időt

Egy alkalma 15 és 60 perc között tart. A facilitátor határozza meg az időtartamot.

Hogyan kell játszani

1. Minden csapat **húz egy** akciókártyát a központi pakomból.
2. A csapat **elmege a párosítási állomásra**, és a rendelkezésre álló kellékeket használja a gyakorlat gyakorlására.
3. A játékosok együtt segítenek egymásnak teljesíteni **az akciót**, és szükség esetén adaptálják a gyakorlatot.
4. Amikor az akció befejeződik, **a kártyát** felfelé fordítva visszaadják a facilitátornak.
5. A csapatok folytatják **a kártyákat húzni és kitölteni**, amíg az idő le nem jár, vagy meghatározott számú kártya le nem készül.

Csoportmegosztás

A játék végén mindenki összefog.

Lehet:

-  Mutasd meg az egyik mozdulatot, amit gyakoroltál,
-  Mondd el, hogyan éreztél magad a játék alatt,
-  Mondd el, mit szerettél vagy amit nehezen találtál.

Ha D-kártyákat használtak, beszélhetnénk arról, milyen érzés volt másképp végezni a tevékenységeket.

Nem kell beszélned vagy mutatnod semmit, ha nem akarsz.

Ez a pillanat az, hogy együtt fejezzük be a játékot, nyugodtan és tiszteletteljesen.

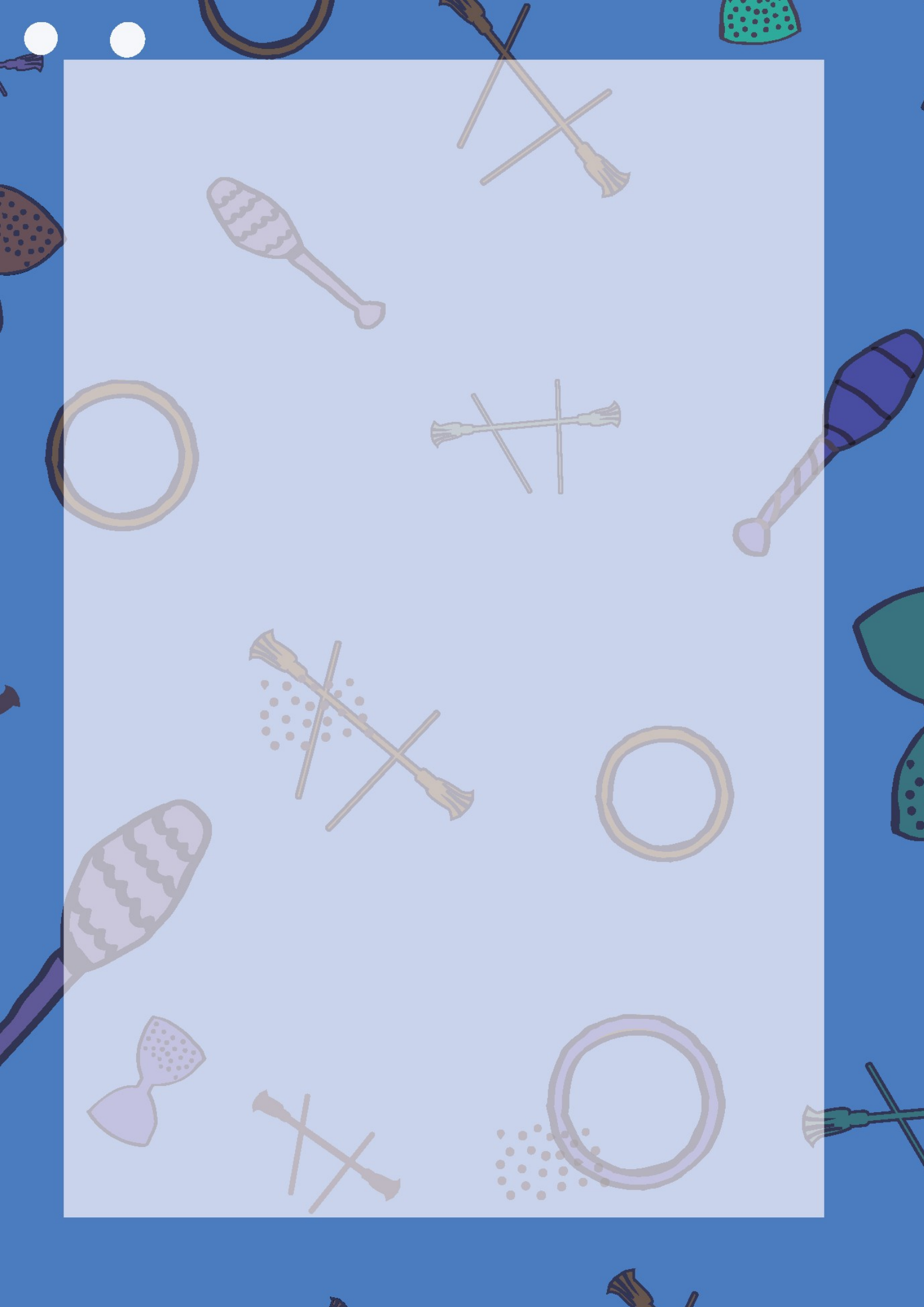
Biztonság és befogadás alapjai

-  **A biztonság az első.** Felügyelje az egyensúlyt és az akrobatikus tevékenységeket.
-  **Alkalmazkodni a cselekvésekhez** a résztvevők képességeihez és igényeihez.
-  A részvétel mindig **önkéntes**.
-  Bátorítsd **az együttműködést**, ne a teljesítményt.
-  **Állíts vagy változtass** egy tevékenységet, ha valaki biztonságban vagy kényelmetlenül érzi magát.

Emlékezz

Nincs "helyes" módja a játéknak. A fenti javaslatok vázolják az alapelveket, és kiindulópontot jelentenek. Ezek barátságos irányelvek, és minden csoport igényeihez igazíthatók.

Mindenekelőtt a játék célja, hogy jól érezze magát



Facilitátori útmutató

Ez az útmutató azért van, hogy támogassa Önt abban, hogy biztonságosan, **befogadó és értelmes módon használhasd a DiversAbility Circus Game-et**. A játék egyszerű és játékos, de vegyes csapatokkal dolgozni mindig előnyös egy kis **felkészülés és átgondolkodás**.

A játék nem a teljesítményről, versengésről vagy technikai tudásról szól. Ez egy oktatási és tapasztalati eszköz, amely cirkuszi tevékenységeket használ a sokszínűség, az együttműködés és a különböző működési módok feltárására. Ezért a **facilitátor szerepe elengedhetetlen**: nem az eredmények irányítása, hanem a teret megtartása, a csoportdinamika megfigyelése, és a résztvevők támogatása a folyamat során.

Ebben az útmutatóban **gyakorlati tippeket** találsz arra, hogyan készítsd fel a teret, hogyan alakítsd ki a tevékenységeket, támogassd az inkluzívtságot, és vezetd a rövid elmélkedési pillanatokat. A hangsúly nem a teljesítményen vagy a "helyesen csináláson" van, hanem egy olyan teret teremteni, ahol mindenki a maga módján részt vehet.

Ebben az útmutatóban nincsenek rögzített szabályok. Gondolj rá úgy, mint egy **szerszámosládára**, amibe belemerülhetsz, attól függően, hogy a csoportod, a környezeted és a tapasztalatod van. Bízz a megfigyeléseidben, maradj kíváncsi, és alkalmazkodj menet közben.

Legfőképp ne feledd: a cirkusz a játékról, a kapcsolatról és a közös kipróbálásról szól — és a befogadás a gondoskodásból, rugalmasságból és egy kis örömből fejlődik.

A facilitátor szerepe

A DiversAbility Circus Game-ben a facilitátor nem játékvezető vagy bíró. Feladatuk egy **biztonságos, befogadó és támogató környezet létrehozása**, ahol a résztvevők felfedezhetik a mozgást, együttműködést és a különbségeket.

A facilitátor:

-  **Előkészíti** a teret és az anyagokat
-  **Bemutatja** a játékot és értékeit
-  **Támogatja** az alkalmazkodást és befogadást a játék közben
-  **Megfigyeli** a csoportdinamikát
-  **Biztosítja** a fizikai és érzelmi **biztonságot**
-  **Elősegíti** a meccs utáni elmélkedést

A facilitátor szerepe nem a teljesítmény vagy a készségszint értékelése.

Mielőtt csoporttal dolgoznék, szánj egy pillanatot önreflexióra. Nincsenek "helyes" válaszok — ez a tudatosságról szól.

- 🎨 Mennyire vagyok jártas a cirkuszi tevékenységekben?
- 🎨 Milyen tapasztalataim vannak a csoportos facilitációval vagy pedagógiával?
- 🎨 Mennyire érzem magam kényelmesen vegyes képességű csoportokkal?
- 🎨 Mik a korlátaim, és mikor lehet szükségem támogatásra vagy segítségre?

Ismerd a csoportodat

Minden csoport más. A felkészülést mindig azzal kell kezdenie, ki áll előtted. Szánj időt arra, hogy átgondold a következőket:

- 🎨 A csoport mérete és a **résztevők korosztálya**
- 🎨 Akár **ismered a résztvevőket**, vagy hogy már **ismerik egymást**, vagy először találkoznak
- 🎨 **Tapasztalati, önbizalom, kognitív és fizikai képességek** különbségei
- 🎨 Látható és nem látható **igények** (pl. figyelem, érzékszervi érzékenység, szorongás)
- 🎨 Az **asszisztensek vagy segítők** jelenléte, valamint a támogatás megszervezése
- 🎨 Hogyan osztják a játékosokat párokra vagy csapatokra, és hogy bizonyos kombinációk igényelnek-e további támogatást vagy alkalmazkodást a céljaid legjobban támogatásához (például egy nem beszélő személy és egy vak párosítása, vagy két kerekesszékes kevert csoportba helyezve).

⚠️ Kerüld a feltételezéseket. Ne kérj diagnózist vagy személyes előzményeket. A célod nem az, hogy "azonosítsd" a különbségeket, hanem hogy olyan feltételeket teremts, ahol a részvétel különböző módjai lehetségesek és tiszteletben tarthatók. Ha összetett igények vannak az osztályban, ajánlott az adaptációk tervezése **tanárokkal és támogató személyzettel** együtt.

Célod meghatározása

Mielőtt elkezdenéd a játékot, fontos tisztázni, mi a **célod** a játékkal, mert így kiválaszthatod a célodhoz illő változatot. Lehetséges célok a következők:

- 🎨 Jól érezzük magunkat és mozogunk együtt
- 🎨 Szociális készségek fejlesztése
- 🎨 Mozgáskészségek fejlesztése
- 🎨 Tudatosság növelése az befogadásról és a különbségekről
- 🎨 Specifikus cirkuszi készségek tanítása
- 🎨 Előadást alkotni... és még sok más.

A célod befolyásolja a következőket:

- 🎨 Kártyaválasztás,
- 🎨 Időtartam,
- 🎨 D-kártyák használata (vagy nem használata),
- 🎨 A struktúra vagy szabadság szintje.

• A tér előkészítése – Környezet

A csoporttól függően szükség lesz egy **megfelelő méretű** térre, ahol a játék biztonságos és zavartalan. Ne feledd, hogy egyes helyek bizonyos gyakorlatokat nem engednek biztonságosan elvégezni – például egy nagyon alacsony mennyezetű szobában nem lehet biztonságosan emberi piramist építeni.

Tervezd előre, hogyan alakul a játék a kiválasztott térben. Gondold át, van-e **elég hely**, hol helyezik el a felszerelést és a játékelemeket, és hogyan mozognak a játékosok a területen. Győződj meg róla, hogy a tér **biztonságos** legyen, bútorokkal, éles sarkokkal, törékeny tárgyakkal vagy egyéb akadályokkal ellenőrzve.

Vegyük figyelembe a tér **érzékszervi környezetét** is: a fény, zaj, visszhang, hőmérséklet és vizuális stimuláció befolyásolhatja, mennyire érzik magukat a résztvevők kényelmesen és fókuszált. Lehetőség szerint igazítsd a környezetet a felesleges érzékszervi túlterhelés csökkentése érdekében, és támogassuk mindenki részvételét.

Anyagok kiválasztása

Válaszd ki az aktivitáskártyákat a rendelkezésre álló cirkuszi kellékek alapján. Győződj meg róla, hogy legyen elég kellék, hogy senkinek ne kelljen várnia, és ne felejtse el a biztonsági felszerelést (például szőnyeget).

Mielőtt elkezdenéd, nézd meg gyorsan a kártyákat és az anyagokat. Ha valami hiányzik, nyugodtan improvizálj — a mindennapi vagy természetes tárgyak gyakran ugyanolyan jól működnek (például egy egyszerű botot a virágpálca helyett). Mint mindig, tartsd szem előtt a biztonságot.

Figyelembe véve a csapatodat és a célokat, válaszd ki azokat a kártyákat, amelyek a legjobban támogatják azt, amit elérni szeretnél. Tedd félre azokat a kártyákat, amiket jelenleg nem tudsz használni.

Hasznosnak találhatod az is különböző módokon rendezni a kártyákat, például:

-  Felszerelés szerint
-  A cselekmény típusa szerint
-  Nehézségi szint szerint
- 

A D-kártyák óvatos használata

A játék tartalmaz egy speciális paklit, amit **D-Cards** néven hívnak. Ezek a kártyák egy extra réteget adnak a játékhoz apró, szimulált korlátokkal bevezetve, amelyek empátiát és elgondolkodást ösztönöznek a fogyatékoságról. Ahogy a való életben, ezek is kihívást jelenthetnek, de új módokat nyitnak meg a játékokra és az alkalmazkodásra is. Mielőtt használnád őket, gondold át, hogy a D-Card megfelelő-e a csoportodnak, mit szeretnél velük felfedezni, és meddig – különösen, ha néhány résztvevő már hasonló kihívásokkal él.

A D-kártyákat sokféleképpen használhatod: egy lapot a teljes játékra, csak egy akcióra, vagy időnként az ülés során. Bármit is választasz, szánj egy pillanatot az elején, hogy világosan elmagyarázd, mire valók ezek a kártyák.

A D-Card használata mindig **opcionális**. A játékosok bármikor visszautasíthatnak, cserélhetnek vagy abbahagyhatják a kártyahasználatot, és senkit sem szabad rákényszeríteni, hogy olyasmit tegyen, ami kényelmetlennek érzi magát. Facilitátorként figyelj arra, hogyan éreznek mások, kínálj alternatívákat, amikor szükséges, és ne habozz megállítani vagy igazítani a tevékenységet. A D-Card nem tesztelésről, viccelésről vagy előadásról szól — csupán arra a felhívás, hogy képzeljük, elmélkedjünk és jobban megértsük egymást.

! Biztonság és támogatás

Az aktivitáskártyák cirkuszi kezdőknek készültek, de még az egyszerű **cirkuszi tevékenységek is figyelmet igényelnek**. Néhány akció, különösen az egyensúlyi vagy akrobatikus cselekedetek, szorosabb felügyeletet igényelnek. Az embereknek több időre vagy magyarázatra is szükségük lehet, hogy bizonyos kártyákat megértsenek, ezért készülj fel arra, hogy támogassuk őket. A biztonság mindig az első.

Figyeld a **testi és érzelmi** biztonságot a játék során. Használj szőnyeget vagy más támaszokat, kerülj a rohanást vagy a tevékenységeket versenyzéssé, és teremts tiszteletteljes légkört. A különböző reakciók, ritmusok és képességek normálisak, ezért segítsen mindenkinek kényelmesen részt venni a saját módján — akár a tevékenység elvégzésével, megfigyeléssel, mások segítségével, akár az akció alkalmazkodásával.

Ne feledd: néhány résztvevő számára ez csak egy játék, míg másoknak a valós élményekhez kapcsolódhat. A figyelmesség és a gondoskodás nagy különbséget jelent.

! Elmélkedés és eligazítás

A játék után néhány percet szánni a beszélgetésre fontos része az élménynek. A játék a mozgásról, játékról és közös szórakozásról szól, de frusztrációt és elmélkedést is felkelthet, különösen amikor D-kártyákat használnak. Egy **rövid beszólás** segít mindenkinek lassítani, megosztani, és jobban megérteni, mit éltek át.

Szervezd meg a kiértékelést **közvetlenül a játék után**, amíg minden még friss. Találj egy nyugodt és kényelmes helyet, és ha lehet, ülj körbe, hogy mindenki bevonónak érezze magát.

Kezdd azzal, hogy laza légkört teremts. Tudasd a csoportot, hogy **nincs helyes vagy rossz válasz**, és hogy a megosztás mindig **opcionális**. A hallgatás ugyanolyan fontos, mint a beszéd. Finoman emlékeztetheted a résztvevőket, hogy néhány kihívás a játékban csak szimuláció, míg másoknál valós élményeket tükrözhetnek.

Kezdj egy egyszerű bejelentkezéssel. Hívj meg mindenkit, hogy osszanak meg egy szót, egy gesztust vagy egy rövid mondatot arról, hogyan érznek magukat. Megkérdezheted azt is, melyik kártyát élvezték a legjobban, hogy meglepőnek vagy nehéznek találták. Nyugodtan alakítsd ki ezt a pillanatot, és kínálj kreatív lehetőségeket, például rajzolást, kép kiválasztását vagy néhány szó írását.

Ha D-kártyákat használtak, szánj időt arra, hogy beszélj erről az élményről. Kérdezd meg, milyen érzés másképp játszani, mi volt könnyebb vagy nehezebb, mint vártam, vagy mi változott az emberek mozgásában vagy kommunikációjában. Soha ne kényszeríts senkit arra, hogy személyes történeteket osszon meg. Bátorítsa a résztvevőket, hogy saját tapasztalataikból beszéljenek, és tiszteljék egymás határait.

Néhány csoportnál rövid beszélgetést is kezdhetsz a befogadásról. Például megkérdezheted, hogyan támogatták egymást az emberek, hogyan alkalmazkodtak a tevékenységekhez, vagy mi tehetné a játékot legközelebb könnyebbé. Engedd, hogy a résztvevők ötleteket javasoljanak — gyakran nagyszerű meglátásaik vannak.

Fejezd be egy egyszerű záró körrel. Hívd meg mindenkit, hogy osszanak meg valamit, amit magukkal visznek a játékból, még ha csak egy szó vagy érzés is. Köszönjük meg a csoportnak energiájukat, nyitottságukat és együttműködésüket.

Facilitátorként maradj figyelmes ebben a pillanatban. Vannak, akik beszélni akarnak, mások inkább csendben maradnak. Mindkettő teljesen rendben van. Ajánlj különböző módokat a részvételre, ha szükséges, és ne feledd, hogy a nevetés, a figyelmes vagy csendben lenni mind természetes válaszok.

Mindenekelőtt a debriefinget egy pillanatként tekintsd, hogy kapcsolódj, lassíts, és megerősítse a tisztelet, kíváncsiság és befogadás szellemét, amely végigfut az egész játékon.



Fejlett változatok

Ez a rész azoknak a facilitátoroknak szól, akik már **most is kényelmesen érzik magukat** az alapjátékban, és összetettebb, kreatívabb vagy hosszú távú formátumokat szeretnének felfedezni. A Sokszínűség Cirkusz Ezek a változatok lehetővé teszik, hogy mélyítsd a tanulást, erősítsd a csoportkohéziót, és a játékot a konkrét oktatási vagy képzési kontextusokhoz igazítsd.

A haladó változatok **opcionálisak**. Csak akkor kell bevezetni őket, amikor a facilitátor biztonságban, magabiztosan és ismeri az alapstruktúrát.

Játékdinamika

Mint sok társasjáték, a DiversAbility Circus Game is **játszható különböző célokkal és dinamikákkal**. Ezek az elemek befolyásolják, hogyan tapasztalják meg a résztvevők a játékot, és mennyire érzik magukat motiváltk.

Teszünk egy rövid kitérőt a játékmechanikákról. Általánosságban a játékok gyakran egyszerű célok körül dolgoznak, például:

- ☑ Minden akció teljesítése
- 🎯 Célpont elérése
- ★ Pontok gyűjtése a játék során.

Ezeket a célokat különböző eszközökkel szabályozhatják, például:

- 🕒 Egy időzítő vagy óra
- 📊 Egy játéktábla
- 🏆 Pontjelzők vagy egyszerű pontozási rendszerek.

A cirkusz természeténél fogva együttműködő művészeti forma, és a játék fő szelleme az együttműködés és a közös élvezet. Azonban a játékmenet tervezésekor eldöntheted, hogy a játék **együttműködő**, enyhén **versengő**, vagy mindkettő keveréke. A csoportodtól és a céljaidtól függően választhatsz játékos kihívásokat is, például:

- ☑ Csapatok, akik a legtöbb akciót próbálják teljesíteni
- 🕒 Az egész csoport együtt dolgozik az idő ellen
- 🎯 Minden csapat pontokat gyűjt egy **közös célhoz**.

A játékelmény gazdagítása érdekében további játékmechanikákat is bevezethetsz, például:

- 🎲 **Kocka**
- 📄 Deszkák (papír, anyag vagy padló alapú)
- 🍀 **Véletlen-alapú** elemek (például egy tér visszamozdulása, több akció után bónusz megszerzése).

A történetmesélés befolyásolhatja a játékdinamikát is. Egyes csoportok számára a narratív keret növeli a motivációt és a képzeletet, míg másoknál feleslegesnek vagy zavarónak tűnhet. Ha egy történet támogatja céljaidat, választhatod:

- 📖 Találj ki egy egyszerű forgatókönyvet
- 🌸 Használj szimbolikus kellékeket
- 👗 Viselj apró jelmezt

Játékdinamikát választasz, mindig tartsd szem előtt az inklúziót, a biztonságot és a hozzáférhetőséget. Bármilyen további elemnek mindenki számára a részvételt és az élvezetet kell támogatnia. Ha egy dinamika túl bonyolulttá, stresszessé vagy kizárólagossá válik, egyszerűsítsd a játékot, és térj vissza az alapformátumhoz.

Játékvariációk

Kártyák, tábla, gyalogok és kockák verziója

Ez a változat ötvözi a cirkuszi tevékenységeket klasszikus társasjáték elemekkel. A csapatok kockával mozgatják a gyalogjaikat a játéktáblán, és közben teljesítik az akciókártyákat. A játék tiszta útvonalat követ, kiindulóponttal és célvonalkal, ami különösen alkalmas azoknak a csoportoknak, akik szeretik a **strukturált szabályokat és a vizuális előrehaladást**.

Bár ez a verzió játékos versengőelemet vezet be, a hangsúly továbbra is az együttműködésen, a biztonságos gyakorláson és a minőségi részvételen marad, nem pedig a gyorsaságon.

🔧 Beállítás

- 🎨 Készíts elő egy egyszerű **játéktáblát** a padlóra gyűrűkkel vagy karikákkal papíron vagy asztalon, tiszta kezdettel és befejezéssel. Maguk a kártyák is használhatók a tábla kialakításához.
- 🎨 Helyezz egy **gyalog** minden csapatnak a kezdőpontra.
- 🎨 Tedd az akciókártyákat egy **központi halomba** a tábla mellé vagy minden megfelelő állomásra.
- 🎨 Készíts elő egy vagy több **kockát**, és szükség esetén ponttokeneket vagy időzítőt.
- 🎨 Állíts fel aktivitásokat a szükséges cirkuszi **kellékekkel**.
- 🎨 Alakíts **2-4 fős csapatokat**, és magyarázd el a szabályokat és a biztonsági emlékeztetőket.

▶ Hogyan kell játszani

1. A csapatok felváltva **dobják a kockát**, és előre mozgatják a gyalogjukat a dobott szám szerint.
2. Mozgás után a csapat **egy akciókártyát húz**.
3. A csapat a párosító állomásra megy, és együtt **fejezi be az akciót** a rendelkezésre álló kellékekkel.
4. Amikor az akció véget ér, a csapat **visszatér a táblához**.
5. Ha az akció nem végezhető biztonságosan, az a **facilitátor támogatásával adaptálható**.
6. Az a csapat, aki elsőként **eléri a célvonalat**, nyer.

A játék során a facilitátoroknak ösztönözniük kell a csapatokat, hogy inkább az együttműködésre, a gondos gyakorlásra és a szórakozásra koncentráljanak, ne pedig a rohanásra. Ha a verseny nyomást gyakorol, a játék könnyen átalakítható egy együttműködő "legyőzd az időt" változatgá, amelyben minden csapat együtt dolgozik, hogy meghatározott időn belül elérjék a célt.

Kártya- és dobókockák verzió

Ebben a változatban a játékot dobás irányítja a tábla helyett. A kocka dönti el, hogy melyik típusú akciót, állomást vagy lapot játszanak a csapatok legközelebb. Ez a formátum dinamikussá és kiszámíthatatlanná teszi a játékot, miközben egyszerűen szervezett és könnyen alkalmazkodható.

Jól működik azoknak a csoportoknak, akik szeretik a meglepetéseket és olyan alkalmakat, ahol korlátozott a hely vagy az anyag.

✂ Beállítás

- ✂ Készítsd elő az aktivitási állomásokat a **szükséges cirkuszi kellékekkel**.
- ✂ Helyezd el az akciókártyákat egy **központi** halomba, vagy rendezd őket kategóriák szerint.
- ✂ Előre dönts el, hogy az egyes számok a kockán mit **jelentenek** (például: egy állomás, egy kártyatípus vagy egy speciális szabály).
- ✂ Készíts **elő egy vagy több kockát**. A kockák lehetnek klasszikus kis kockák, de használhatsz vagy készíthetsz egy nagy kockát is, vagy készíthetsz
- ✂ Alakíts **2-4 fős csapatokat**.
- ✂ Magyarázd el a szabályokat, biztonsági irányelveket és azt, hogyan fogják használni a kockát.

Példa leképezés:

-  1–2 = Zsonglőrökördési akciók
-  3–4 = Egyensúlyi akciók
-  5 = Akrobatikai cselekedetek
-  6 = D-kártya (opcionális)

Ez a térképezés adaptálható a céljaidhoz és a csoportodhoz.

Hogyan kell játszani

1. A csapatok felváltva dobják a **kockát**. A dobott szám határozza meg, melyik akcióba vagy állomásra kell menniük.
2. A csapat **húzza** a megfelelő akciókártyát.
3. Elmennek az állomásra, és **együtt fejezik be az** akciót a rendelkezésre álló kellékekkel.
4. Amikor végeznek, visszatérnek és **ismét dobják a kockát**.
5. A játék addig folytatódik, amíg a megbeszélt idő le nem jár, vagy meghatározott számú akció el nem teljesül.

Ha egy akciót nem lehet biztonságosan végrehajtani, azt átalakíthatják vagy helyettesíthetik a facilitátor támogatásával.

Történet-alapú kaland verzió

Ebben a verzióban a játék egy **történet** köré épül. A játék együttműködő: a játékosok együtt dolgoznak az akciókártyák teljesítésén különböző állomásokon, hogy megoldják a közös kihívást.

A játékvezető osztja ki az akciókártyát minden csapatnak. A csapat ezután megtalálja a megfelelő állomást, felhasználja a rendelkezésre álló kellékeket, és együtt dolgozik a cselekvés befejezésén. Ha sikerül, visszaviszik a kártyát egy központi asztalra. Miután minden szükséges lapot kitöltünk, a játék egy közös előadással ér véget, amelyben a résztvevők bemutatják, mit gyakoroltak. A kész kártyákat egy szimbolikus tárgy építésére használják, amely a történet fő kihívásának megoldását jelképezi.

A történet bármilyen helyzetre adaptálható, ahol hiányzó elemek összegyűjtése van, hogy létrehozzák, javítsák vagy megoldják valamit.

Példák:

Az utazás a csillagokhoz

Egy űrhajó nem tud felszállni. A csapatoknak üzemanyagcellákat és vezérlőalkatrészeket kell

A Törött híd

Két világ közötti híd összeomlott. A csapatok darabokat gyűjtenek, hogy újjáépítsék és segítsenek mindenkinek biztonságosan átkelni.

Az Elveszett Cirkuszi Előadás

A cirkusz elvesztette művészeit. A játékosoknak a hiányzó előadókat vissza kell szerezniük, mielőtt a

Egy törött időgép, aminek hiányzó alkatrészeket kell

Az időgép leállt a működésével. A csapatoknak össze kell gyűjteniük a hiányzó alkatrészeket, hogy megjavítsák és biztonságosan

Az Elveszett kincs térkép

A kincstérkép darabokra van törve. A játékosok összegyűjtik és összegyűjtik, hogy megtalálják a rejtett kincset.

A Óriásleves

Közeleg egy közösségi ünnep. A játékosok összegyűjtik az összetevőket, hogy mindenkinek hatalmas levest főzzenek.

Az Erdőmentési Küldetés

Egy állatbarát az erdőben rekedt. A játékosok köteleket, térképeket és eszközöket gyűjtenek a mentés

Találd ki a saját történetedet

A játékvezető a történet részévé válik (pl. úrhajós, segítő, séf, vezető), hogy fenntartsa a narratív hangulatot és a motivációt.

Ez a formátum különösen motiváló a gyerekek és fiatalabb résztvevők számára, és jól működik, ha a csoport élvezi a képzetet és a szerepjátékot.

Beállítás

A szekció előtt a facilitátornak a következőket kell elvégeznie:

- 📌 **Válaszd ki a történetet** és az általános helyzetet
- 📌 **Döntsd el az állomások számát**
- 📌 **Készítsd elő a szükséges kellékeket**
- 📌 **Válassz egyszerű jelmezelemeket** vagy szimbolikus tárgyakat a történetmeséléshez
- 📌 **Rendezd az akciókártyákat** típus szerint egy központi asztalon
- 📌 **Döntsd el, hogyan jelennek meg az összegyűjtött elemek** (pl. alkatrészek, összetevők, darabok)
- 📌 **Határozd meg, hány elemre** van szükség a történet céljának teljesítéséhez

Minden kártyát csak egy csapat használ körönként.

D-kártyák használata a történet formátumban

A D-kártyák bevezethetők a második vagy harmadik körben. Ezek konkrét kihívásokat képviselnek, amelyek megváltoztatják a cselekvések végrehajtását.

Történetalapú játékban való használatkor:

-  A D-kártyák beépíthetők a narratívába
-  A résztvevők háttértörténeteket találhatnak ki szerepükhöz

A részvételnek mindig önkéntesnek kell maradnia, és a facilitátoroknak odafigyelniük kell a résztvevők kényelmére és érzelmi biztonságára.

Hogyan kell játszani

1. A játékvezető **bemutatja a történetet**, elmagyarázza a célt, és megalakítja a csapatokat.
2. A történet céljához tartozó akciókártyát **helyeznek el egy központi asztalra**, esetleg több halomban. Ezt az asztalt a költött kártyák gyűjtésére is használják.
3. A csapatok **szabadon mozognak** állomások között. Húznak egy kártyát, elmennek a párosító állomáshoz, és gyakorolják a gyakorlatot.
4. A cselekvés befejezése után a kártyát **felfelé fordítva visszahelyezik a központi asztalhoz**. Más csapatok ismételhetik az akciót, de csak az első teljesítés számít a történet céljához.
5. **Amikor minden szükséges lapot kitöltenek**, a csoport összegyűjtötte az összes szükséges elemet.
6. A vezetővel együtt a résztvevők körben látogatják meg az állomásokat. A vezető minden kártyát megmutatja, a gyakorló játékosok **pedig bemutatják a mozgást**.
7. A kegyetlen kártyákkal a csoport **a szimbolikus tárgyat** (pl. gép, kötél, fazeka) építi a tér közepére, és csoportos fotóval ünnepel.

Többszedéses verzió

A DiversAbility Circus játékot több alkalommal is lehet használni például iskolai órákkal vagy ifjúsági csoportokkal, ahol látható **vagy minősített fogyatékossgal nem rendelkező** résztvevők, valamint neurodiverzitású vagy nem látható igényű diákok is jelen vannak (például figyelemi nehézségek, érzékszervi érzékenység, teljesítményszorongás, ADHD vagy tanulási különbségek). Ez a formátum 10-20 fős csoportoknál működik a legjobban, és nagyobb csoportoknak nem ajánlott.

A javasolt program **három alkotásból áll**, amelyek lehetővé teszik a résztvevők számára, hogy fokozatosan építsék a bizalmat, tudatosságot és bizalmat.

Minden alkalom ugyanazt a struktúrát követi:

1. Jégtörő
2. Cirkuszi tevékenységek akciókártyákkal és D-kártyákkal
3. Reflektorálás és megosztás

1. ülés: Az új és normalizáló különbségek megtapasztalása

Beállítás

Állítsd be a játékot a Cards and Cube verzióhoz, **4** állomással

Jégtörő: "A 4 labda kihívás"

A résztvevők körben állnak, és passzolnak labdákat, miközben megnevezik a kapót. A labdák fokozatosan kerülnek hozzá. Ha egy labda esik, a csoport újakezdi együtt ítélkezés nélkül.

Fő tevékenység

Kártyák és kockák játék verzió: a párok dobják a kockát, a megfelelő állomásra mennek, húznak egy kártyát, és teljesítik a feladatot. Mindenki a saját ritmusát követi. **Ha egy hatost dobnak, az egyik partner csak a következő akcióhoz használ D-kártyát.**

Elmélkedés és kiigazítás közben

A résztvevők elmélkednek azon: **"Hogyan érzem magam, amikor valami újat kipróbálok?"**

2. alkalom: Közel lenni másokhoz és gondoskodással

Beállítás

Állítsd be a játékot a Cards and Cube verzióra, **5** állomással

Jégtörő: "6 tárgy a játékban"

A résztvevők körben állnak, és különféle alakú tárgyakat csendben haladnak át, ösztönözve az alkalmazkodásra.

Fő tevékenység

Ismét játszunk a Kártya- és Kocka verziót: a párok dobják a kockát, elmennek a megfelelő állomásra, húznak egy kártyát, és teljesítik a feladatot. Mindenki a saját ritmusát követi.

Ezúttal minden akcióhoz minden csapat húz egy D-kártyát is.

Elmélkedés és kiigazítás közben

A résztvevők elgondolkodnak azon: **"Hogyan érzem magam, amikor segítségre van szükségem, és amikor másokon segítek?"**

3. szekció: A láthatatlan szükségletek láthatóvá tétele tisztelettel

Beállítás

Állítsd be a játékot a Cards and Cube verzióhoz, 6 állomással

Jégtörő: "A sokszínűség fenntartása"

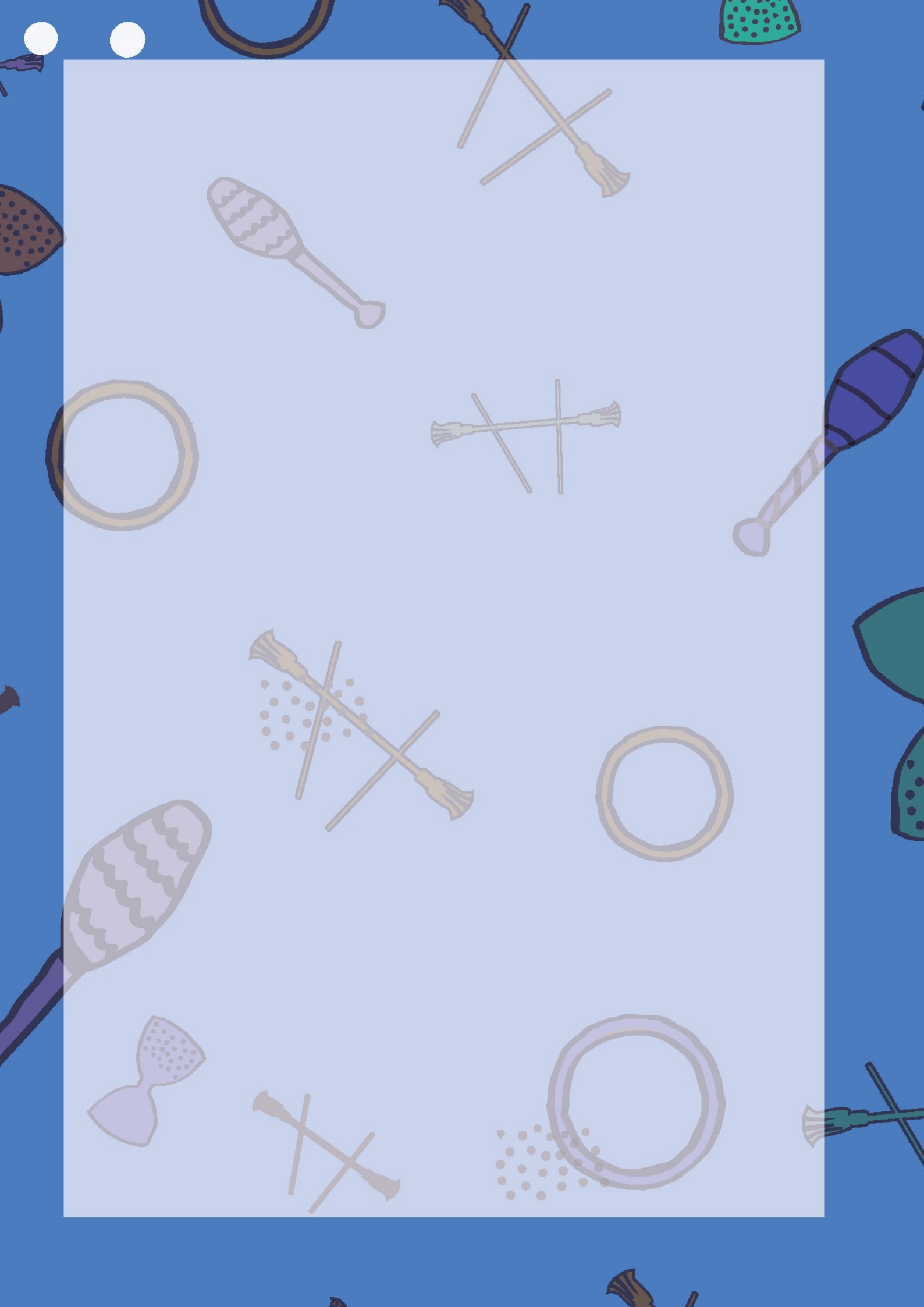
A résztvevők körben állnak, és egy egyszerű mozdulatot (például kézfelemelést, vállak megforgatását vagy sál lengetését) átadják egyik személytől a másikhoz, így "hullámot" hoznak létre a csoport körül. Mindenki megismétli a mozdulatot és továbbadja, és a későbbi körökben új mozdulatokat lehet hozzáadni.

Fő tevékenység

Játssza a kártyás és dobókockás verziót. A D-kártyákat minden körben használják, de "rejtélyes módon", vagyis a kapó személy nem mutatja meg a partnerének.

Elmélkedés és kiigazítás közben

A résztvevők elgondolkodnak azon:
"Milyen szükségleteket szeretnék megosztani, és mi segít jobban megérteni



Stáblisták

Ezt a játékot a **La Villa**, a **Trapiti**, a **Magyar Zsonglörködő Szövetség**, a **Društvo CIK** és a **Lunenuove** tagjai alkották, a **CirKusKus** együttműködésével.

Az Erasmus+ projekt, a "DiversAbility Circus" keretében készült azzal a céllal, hogy a befogadást és a kreativitást a cirkuszon és a játékon keresztül előmozdítsa.

Hálásan köszönjük az Európai Unió Erasmus+ Programjának és minden partnerszervezetnek a támogatását, amely lehetővé tette ezt a projektet.



**Funded by
the European Union**

Európai Unió finanszírozta. A kifejezett nézetek és vélemények azonban kizárólag a szerző(k) véleményei, és nem feltétlenül tükrözik az Európai Unió vagy az Európai Oktatási és Kulturális Végrehajtó Ügynökség (EACEA) véleményét. Sem az Európai Unió, sem az EACEA nem vonható felelősségre ezért.

TOGETHER WE PLAY

DiversAbility Circus Cards © 2025 by Association La Villa,
Društvo CIK, Trapiti, Lunenuove, Hungarian juggling association
is licensed under CC BY-NC-SA 4.0. To view a copy of this license,
visit <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

