

MUNICIPO

SOBLIKUJ SVOJE MESTO



PLAY! | LEARN! | CHANGE!

Družbo sestavljajo ljudje. Vsaka država ima otroke, mladostnike, odrasle in starejše – vsak ima svoje interese, sanje in ideje o tem, kako bolje živeti. Kdo pa zastopa interese teh ljudi? Najprej pomislimo na poslance ali člane lokalnih uprav. Toda ali je res dovolj, da le volimo na volitvah vsake štiri leta? V demokratični družbi oblast pripada ljudstvu, ljudstvo pa jo mora izvajati odgovorno.

Procese sodelovanja javnosti zagotavljajo različni mehanizmi participacije, toda znanje in veščine za njihovo smiselno uporabo se ne razvijejo sami od sebe.

Vsak mora razviti državljanske kompetence – sposobnost biti odgovoren državljan, ki je motiviran udeleževati se v družbenem življenju in prispevati k reševanju skupnih družbenih izzivov.

V okviru projekta MUNICIPALITY 16+ je bil razvit nabor gradiv:



-
- orodje za samoocenjevanje o demokraciji in participaciji mladih – INDEKS PARTICIPACIJE

-
- smernice za mladinske delavce

-
- slovar izrazov, povezanih z državljskimi kompetencami

-
- namizna igra MUNICIPO 16, ki spodbuja raziskovanje pomembnih mehanizmov participacije
-

O IGRI

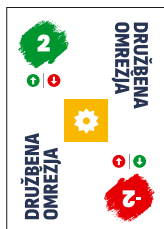
Namizna igra MUNICIPO uči igralce aktivno izboljševati življenje v svoji občini z uravnovešanjem potreb skupnosti na ključnih področjih javnega življenja – v kulturi 🏛️, izobraževanju 🎓, zdravstvu 🩺, gospodarstvu 🏭, naravovarstvu 🌿 in športu ⚽. Igralci predlagajo in podpirajo ideje, ki se jim zdijo pomembne, s pomočjo ustreznih participativnih orodij: aktivnosti na družbenih omrežjih; sprožanje javnih razprav; organiziranje akcije, demonstracije ali shoda; glasovanje na volitvah; priprava in oddaja peticije; priprava in oddaja ljudskih iniciativ; oblikovanje projekta za participativni proračun; kandidiranje na volitvah. Vsak igralec odloča, katero participativno orodje je najustreznejše za uvedbo določene ideje in zakaj.

PARTICIPATIVNA ORODJA, VKLJUČENA V IGRO



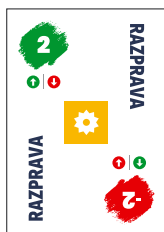
Kako predstaviti svojo idejo in jo uspešno izvesti? Opredelite svoj cilj, ocenite razpoložljiva sredstva (čas, kadrovska in tehnična sredstva) ter svoje prednosti in slabosti – to vam bo pomagalo ugotoviti, katero participativno orodje je najprimernejše za izvedbo določene ideje.

AKTIVNOSTI NA DRUŽBENIH OMREŽJIH



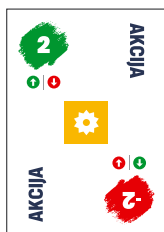
S pomočjo družbenih medijev lahko pritegnete pozornost, ustvarjate zanimanje, oglašujete in promovirate ideje, sprožite razprave, obveščate javnost ter organizirate iniciative ali dogodke. Sporočila teh aktivnosti vplivajo na javno mnenje in stališča, lahko pa so tudi močno orodje za ustvarjanje pritiska na odločevalce na lokalni in nacionalni ravni ter ravni Evropske unije.

RAZPRAVE



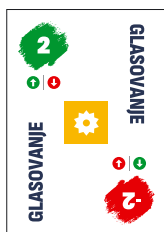
Razprava je pogovor v živo ali prek spleta, v katerem več ljudi podaja ali posluša mnenja, ideje in argumente na določeno temo. Njen namen je rešiti problem, priti do zaključka, poglobiti razumevanje ali deliti izkušnje. Razprave so ključen sestavni del demokratične družbe, ki zmanjšuje polarizacijo. Med podobne metode sodijo debate, okrogle mize itd.

AKCIJE, DEMONSTRACIJE, STAVKE



Cilj kampanj, demonstracij, stavk in "flash mobov" je opozoriti javnost na določeno zadevo – bodisi za podporo ali protest proti njej. Gre za javno izražanje svojega mnenja z namenom poskusiti vplivati na javno mnenje ali vladno politiko. Udeleženci lahko tudi neposredno ukrepajo in sami uvedejo zelene spremembe (npr. čistilna akcija, sajenje dreves).

GLASOVANJE



V demokraciji oblast pripada ljudstvu, ki izvoli svoje predstavnike v lokalne uprave in parlament vsake štiri leta ter v Evropski parlament vsakih pet let. V Sloveniji glasovanje ni obvezno, volilna pravica pa pripada osebam, starim najmanj 18 let. Volilna udeležba je nizka zaradi pomanjkanja zaupanja v politične akterje, pomanjkanja zanimanja za politične procese ter težav pri odločanju, komu nameniti svoj glas.

PETICIJA



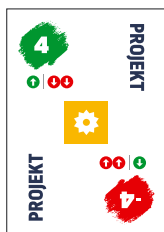
Peticija je uraden dokument, ki izraža kolektivno podporo ali nasprotovanje določeni zadevi ali cilju. Je eno najpreprostejših in najpogostejših participativnih orodij, ki ljudem omogoča, da izrazijo svoje mnenje in zahtevajo ukrepanje odločevalcev na lokalni ali evropski ravni.

LJUDSKA INICIATIVA



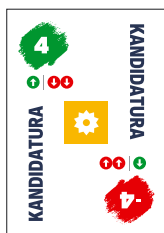
Ljudska iniciativa je oblika neposredne demokracije. Gre za predlog, ki ga pripravi in vloži skupina ljudi ali organizacij, da bi vplivala na politiko, predpise ali odločitve. Za vložitev ljudske iniciative potrebujete podporo volivcev. V Sloveniji lahko 30.000 volivcev predlaga spremembo ustave, 5.000 volivcev pa lahko predlaga spremembo ali sprejetje novega zakona.

PARTICIPATIVNI PRORAČUN



Participativni proračun je participativno orodje, ki občanom omogoča odločati, katerim idejam se namenja del občinskega proračuna. V Sloveniji uvedba participativnega proračuna ni zakonsko obvezna, temveč se zanj posamezne občine odločajo prostovoljno. Starostna meja, pri kateri se lahko glasuje, se razlikuje med občinami, vendar je v večini primerov 16 let. Občani lahko podajo predloge ter glasujejo zanje, občina pa mora izvesti najbolj podprte projekte.

KANDIDATURA



Kandidiranje na volitvah je participativno orodje, ki posameznikom omogoča, da postanejo odločevalci, zastopajo svoje skupnosti in neposredno vplivajo na politične procese. Za izvolitev v državni zbor ali občinski svet je treba biti kandidat na listi politične stranke ali listi volivcev. V Sloveniji je mogoče kandidirati za občinski svet, župana, državni zbor, predsednika republike ali Evropski parlament od 18. leta starosti. Večje število kandidatov pomeni večjo izbiro za volivce, tovrstna politična konkurenca pa krepi demokracijo.

PRAVILA IGRE

- Igra igra 3 do 6 igralcev. Lahko se igra tudi v parih ali skupinah.
- Igra je primerna za igralce, stare 16 let in več.
- Igra traja 60-80 minut.



Če želite igro igrati s pomočjo aplikacije ali izvedeti več o participaciji mladih, obiščite spletno stran municipality16plus.eu



CILJ IGRE

Cilj igre je zgraditi uspešno občino. Kot član skupnosti boste sodelovali pri odločanju o projektnih idejah za izboljšanje ključnih področij javnega življenja – kulture 🏛️, izobraževanja 🎓, zdravja 🏥, gospodarstva 💰, narave 🌿 in športa ⚽. Na teh področjih boste predstavljali, razpravljali o, podpirali ali zavračali projektne ideje ter pomagali pri njihovem uresničevanju z uporabo mehanizmov participacije. Spoznali boste moč državljanskega udejstvovanja ter se naučili, kako postati aktiven in koristen državljan, ki prispeva k uspehu občine.

Igra je sodelovalna, zato lahko uspete le, če sta izpolnjena dva pogoja:

- uspete upoštevati potrebe skupnosti – noben od vaših interesov (žetonov področij) se ne nahaja v kritičnem (rdečem) območju,
- uspete enakomerno skrbeti za vsa področja – interesi so uravnoteženi. To pomeni, da je razlika med najvišjim (prvim) in najnižjim (zadnjim) položajem žetonov na področjih interesa na igralni plošči 6 ali manj.

Če je občina uspešna, lahko izvedete tudi individualno točkovanje, s katerim določite zmagovalca, ki prejme kip najuglednejšega občana.

ELEMENTI IGRE IN NJIHOV POMEN

 : Sličica kipa označuje število igralčevih točk.

   : ta ozadja se uporabljajo za poudarjanje vrednosti podpore – potrebna / pozitivna podpora ideji / negativna podpora ideji.

- | | |
|---------------------------------|--------------------------------|
| 1 igralna plošča | 5 6 točkovalnih kock |
| 2 kartica z navodili | 6 6 kartic z osnovnimi pravili |
| 3 6 žetonov interesnih področij | 7 7 kompletov igralnih vlog* |
| 4 12 kartic javnih idej | 8 sekretarski žeton |



*vsak komplet vsebuje: 1 kartico z vlogo, 6 idejnih kartic, 10 podpornih kartic, 8 participativnih kartic, 3 igralne žetone, 1 točkovalni žeton

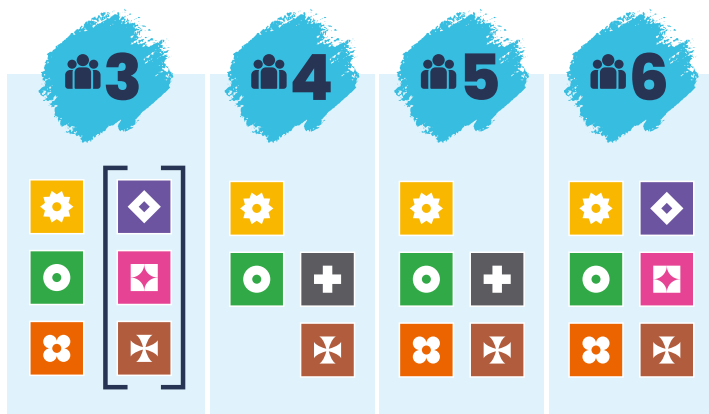
PRIPRAVA IGRE

1. Položite igralno ploščo **1** in kartico z navodili **2** na mizo.
2. Položite žetone interesnih področij **3** na ustrezne položaje na plošči glede na število igralcev (6 = vrstica 0; 5 = vrstica 1; 4 = vrstica 2; 3 = vrstica 3).
3. Premešajte 12 kartic javnih idej **4** (brez simbola vloge v zgornjem desnem vogalu) in jih postavite kot kupček kartic javnih idej na levo poleg igralne plošče. Vrhnje 4 kartice položite obrnjene navzdol poleg igralne plošče.
4. Poleg igralne plošče položite toliko točkavalnih kock **5**, kolikor je igralcev.
5. Vsakemu igralcu razdelite kartico z osnovnimi pravili **6**.
6. Razdelite kompletne vloge **7** glede na število igralcev.



Opomba: V igri s 3 igralci sta 2 možni kombinaciji vlog. Za prvo igro uporabite vloge iz levega stolpca.

Vloge, ki se uporabljajo ob določenem številu igralcev.





7. Položite kartico z vlogo predse 7A . Oglejte si interesna področja vloge in področja, ki je ne podpira. Ta bodo verjetno vplivala na izbiro idej, ki jih boste podpirali. Skrivajte jih pred drugimi igralci.



Opomba: Želite iz igre dobiti več? Izpolnite igralni list 7B z imenom in drugimi podatki (npr. glede na vaše prednostne izbire področij), ga vstavite v izreze na igralni kartici in poskusite odigrati svojo vlogo.

8. Vsi postavite točkvalne žetone 7C na položaj 5, ki je označen na točkvalni lestvici na igralni plošči, s stranjo +20 obrnjeno navzdol.
9. Pripravite podporne kartice 7D glede na število igralcev. Kartice z višjim številom od števila igralcev vrnite v škatlo (npr. v igri s 4 igralci zavrzite vse kartice s 5+ in 6).
10. Podporne kartice 7D in kartice participativnih orodij 7E postavite predse na mizo.
11. Svoje idejne kartice 7F vzemite v roko. Držite jih s številčno vrednostjo obrnjeno proti sebi. Drugim igralcem kažete le reprezentacijo vpliva – pozitivno ali negativno.
12. Vsi postavite 2 žetona z vlogo 7G predse. Enega pustite v vrečki in jo vrnite v škatlo.
13. Določite prvega igralca in mu dajte sekretarski žeton 7F .

POSTOPEK IGRE

Prvo igro igrajte 3 kroge. Izkušeni igralci lahko igrata 4 kroge.
Vsak krog sestavljajo sledeče faze:

- I. Predstavitve 2 idej (vsak igralec)
- II. Izražanje in presoja javne podpore
- III. Izbira in ocenjevanje participativnih orodij
- IV. Presoja idej
- V. Izvedba in učinek uspešnih idej

Po tem se določi novega sekretarja .

I. FAZA: PREDSTAVITEV 2 IDEJ (VSAK IGRALEC)

Začenši s  igralci predstavijo svoje ideje v smeri urinega kazalca in upravičijo njihovo potrebnost v občini. Po tem, ko igralec predstavi 2 ideji, ostali lahko postavljajo vprašanja.

Vsaka vloga ima posebej zasnovane ideje. Če morate podpreti ideje, ki niso na vaših karticah, lahko uporabite katerekoli vidne javne ideje.



Z žetonom vloge označite predstavljeno javno idejo namesto osebne.

Vsak igralec lahko enkrat na krog zamenja eno kartico javnih idej. Zamenjano kartico postavite na dno kupčka javnih idej. Na njeno mesto postavite vrhšnjo kartico s kupčka kartic idej.

II. FAZA: IZRAŽANJE IN PRESOJA JAVNE PODPORE



Igralec mora imeti 2 kartici z glasovi manj, kot je v tistem trenutku število idej na mizi.

Vsaki ideji, ki jo želite podpreti / ji nasprotovati, dodelite eno podporo kartico. Stran s številko naj bo obrnjena navzdol.

- Vsak skrivaj postavi eno kartico na idejo.
- Uporabite vse svoje kartice podpore.
- Vsi igralci dodelijo svoje kartice hkrati ( je lahko zadnji).

Izračun javne podpore

1. Obrnite kartice z glasovi navzgor in preštejte točke.



2. Primerjajte prejeto podporo in postavite točkvalne kocke (5) na polovico idej z največ podpore. Te ideje ostanejo v igri, tudi če je podpora trenutno nezadostna (nižja od števila na idejni kartici) **A. Najvišja vrednost kock je zahtevana vrednost podpore ideji **B**.**



3. Odločilne točke, katere ideje ostanejo v igri:

- V primeru izenačenega števila glasov zmagata ideja z najmanj skupne negativne podpore.
- Če je izid še vedno izenačen, zmagata ideja, ki je prejela več kartic podpore.

4. Odstranite nepodprte ideje (tiste brez kock).

- Kartice osebnih idej se vrnejo igralcem za ponovno uporabo.
- Kartice javnih idej gredo na dno kupčka.
- Podprte ideje ostanejo na sredini igralne plošče skupaj s točkvalnimi kockami, ki kažejo vrednost podpore, prejete v 2. fazi.

5. Odstranite vse kartice podpore z igralne plošče in jih vrnite njihovim igralcem.

III. FAZA: IZBIRA IN OCENJEVANJE PARTICIPATIVNIH ORODIJ

Igralci poberejo svoje kartice participativnih orodij.



Te kartice prikazujejo osem participativnih orodij, s katerimi je mogoče povečati ali zmanjšati podporo 2 idejama.

Izberite dve ideji in poleg vsake položite eno kartico participativnega orodja, obrnjeno navzdol.

Upoštevajte sledeče:

- Poskusite uporabiti najbolj učinkovito/ovirajoče participativno orodje za izbrano idejo.



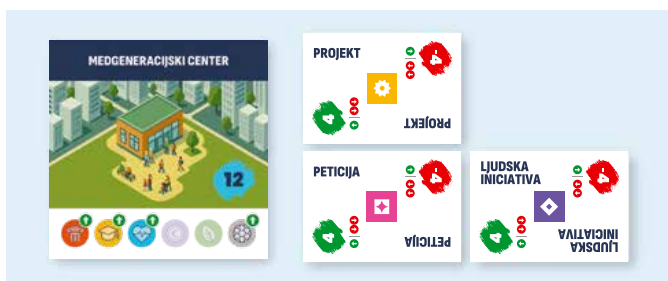
Vsako participativno orodje se lahko uporabi samo enkrat. Na začetku igre se odločite, ali boste uporabili to pravilo.

- Želeni učinek (+ | -) postavite tako, da bo obrnjen proti idejni kartici.
- Bodite pripravljeni razložiti uporabo vsakega participativnega orodja – ostali bodo ocenili njegovo ustreznost.
- Vsi igralci postavijo svoje kartice participativnih orodij hkrati ( **JE LAHKO ZADNJI**).

Potrjevanje participativnih orodij

-  izbere idejo, za katero bodo participativna orodja potrjena. Razkrijte dodeljene participativne kartice (z ustrežno stranjo + | - obrnjeno proti kartici).

Igralci razložijo uporabo svojega participativnega orodja v vrstnem redu, ki ga določi  .



Med razlaganjem participativnega orodja pojasnite, zakaj je to orodje ustrezno za to idejo in kakšne ukrepe je treba sprejeti.

- Če  in igralci potrdijo razlago,
 - se vrednost participativnega orodja prišteje skupni vrednosti podpore ideji;
 - udeleženec (uporabnik participativnega orodja) prejme  glede na uspešnost ideje in način (+ | -), kako je orodje uporabljeno (glejte tabelo spodaj).
- Če je zavrnjena, se podpore ne šteje, igralci pa prejmejo **-1**  vsak simbol  na tisti kartici.
- Vsakemu igralcu vrnete njegovo participativno kartico.
-  nadaljuje z izbiranjem idej, dokler niso razložena in ocenjena vsa dodeljena participativna orodja.

IV. FAZA: PRESOJA IDEJ



- Ideja z dodeljeno kartico participativnega orodja prejme vrednost podpore (plus ali minus) na kartici participativnega orodja, ki se prišteje doslej prisluženim točkam. Toda to se zgodi le, če je orodje sprejeto kot ustrezno.

- Ali končna vrednost podpore dosega ali presega podporo, ki je potrebna za idejo?

DA! IDEJA JE PODPRTA (potrebno število točk je doseženo)	NE. IDEJA NI PODPRTA (potrebno število točk ni doseženo)
Uporabnik participativnega orodja prejme  glede na igrano kartico participacije: POZITIVNO (uspešno uporabljena spodbuda) prejme +1  za vsak . NEGATIVNO prejme -1 za vsak . Predlagatelj ideje prejme +1 .	Uporabnik participativnega orodja prejme  glede na igrano kartico participacije: POZITIVNO prejme -1 za vsak . NEGATIVNO (uspešno uporabljena spodbuda) prejme +1  za vsak . Osebna ideja se vrne v predlagateljevo roko, javna pa gre na dno kupčka javnih idej.



Točkovalne žetone igralcev temu ustrezno pomikajte po točkovalni lestvici . Ko presežete 20, obrnite točkovalni žeton na simbol +20 in nadaljujte od dna točkovalne lestvice.



Če ste sklenili, da igralci lahko vsako participativno kartico uporabijo le enkrat na igro, zavržite vse preostale kartice na mizi iz IV. faze.

V. FAZA: IZVEDBA IN UČINEK USPEŠNIH IDEJ

Po ocenjevanju:

1. Vse uspešne ideje obrnite navzgor.
2. V vsakem stolpcu (interesno področje) seštejte skupne vrednosti idej.
3. Ustrezne področne žetone premaknite po interesni lestvici.



Shranite uspešne ideje

- Vsak igralec shrani svoje uspešne osebne in javne ideje.
- Te se bo upoštevalo v primeru izenačenega izida na koncu igre.

KONEC KROGA

Če ni zadnji krog:

-  izbere novega  izmed igralcev, ki te vloge še niso imeli.



Opomba: v igri s 4 krogi s 3 igralci bo ena oseba  dvakrat.

- Podajte  žeton in naslednji krog začnite na isti način.

KONEC IGRE

Po zadnjem krogu preverite, ali so pogoji izpolnjeni:

- noben interesni žeton ni v rdečem (kriznem) območju;
- razlika med najvišjim (prvim) in najnižjim (zadnjim) položajem žetonov na področjih interesa na igralni plošči znaša 6 ali manj.



Vsi področni žetoni so v zelenem območju. Razlika med najvišjim (prvim) in najnižjim (zadnjim) položajem žetonov na področjih interesa je: $10 - 7 = 3$. Oba pogoja za zmago sta izpolnjena. Ta občina je uspešna!

**STA POGOJA IZPOLNJENA?
USPELO VAM JE!**

**Čestitke, zmagali ste
kot ekipa!**

Vaša občina je dosegla
svoj cilj.

**Odkrijte posameznega
zmagovalca.**

**POGOJA NISTA IZPOLNJENA?
SPODLETELO VAM JE.**

**Tokrat je občina
imela smolo.**

Vendar ne obupajte!
Pogovorite se o razlogih,
ugotovite, kaj bi lahko
storili drugače in nasled-
njič vam bo šlo bolje!



Določite najodgovornejšega državljana – osebna ocena

Izračunajte točke vsakega igralca.

Osvojene točke izračunajte glede na položaj žetona na lestvici!

 Interesna področja		Seštejte točke za obe interesni področji, nato pa premaknite posameznikov točkovalni žeton naprej po lestvici.
 Nepodprto področje		Točke nepodprtega področja delite z 2 in jih zaokrožite navzgor, če je rezultat decimalno število (npr. 3,5=4). Glede na rezultat premaknite svoj točkovalni žeton navzdol.
	Položaj vašega točkovalnega žetona je vaš končni rezultat.	

Zmaga igralec z najvišjim številom točk.

V primeru izenačenega izida:

1. Zmaga več uspešnih idej (tako osebnih kot javnih).
2. Je še vedno izenačeno? Zmagovalec je avtor idej z najvišjo vsoto zahtevanih vrednosti podpore. **6** + **9** +...
3. Je še vedno izenačeno? Vse izenačene igralce lahko razglasite kot zmagovalce in zgradite skupen spomenik.

KONČNA RAZPRAVA IN POVROTNE INFORMACIJE

Razkrijte svoje vloge ter razpravljajte o procesu in izidu igre! Ali vam je igra dala novo znanje, navdih, ideje? Bi lahko slednje vplivalo na udejstvovanje v resničnem življenju in če bi, kako?

Projekt MUNICIPALITY 16+ izvaja organizacija Transparency International Latvia (Delna) v sodelovanju s partnerji European Movement in Latvia, Kulturno izobraževalnim društvom PiNA (Slovenija) ter izobraževalno organizacijo NVIAS (Češka republika). Projekt sofinancira Evropska unija. Izražena stališča in mnenja so izključno stališča in mnenja avtorjev ter ne odražajo nujno stališč Evropske unije ali organa, pristojnega za dodelitev sredstev – Agencije za mednarodne programe za mladino. Niti Evropska unija niti organ, pristojen za dodelitev sredstev, ne moreta prevzeti odgovornosti zanje.



The Agency for International
Projects for Youth



Co-funded by
the European Union



Evropska Kustiba Latvija
European Movement - Latvia

NVIAS

piNa