



PARTICIPY VESZPRÉM

EGY JÁTÉK, AMIVEL A FIATALOK
ÁTALAKÍJTJÁK A VÁROST

PARTICIPY

V	E	S	Z
P	R	É	M

PARTICIPY VESZPRÉM

A PROJEKT



Mi lenne, ha a fiatalok alakítanák a várost? Mit változtatnának meg, hogyan és miért? És hogyan tudjuk segíteni őket abban, hogy tudatosan jobba, szebbé, élhetőbbé tudják tenni a környezetüket?

Ezek a kérdések ösztönöztek minket a Participy játék fejlesztésére, amely hétköznapi taktikákat, kis léptékű beavatkozásokat ismerttet meg a fiatalokkal, amelyekkel ők maguk is könnyen, gyorsan, akár a felnőttek segítségével is képesek pozitív változást létrehozni a lakókörnyezetükben.

Sok éve dolgozunk az épített környezeti nevelés területén, mert azt valljuk, hogy mindenkinek joga van minőségi környezetben élni, amely pozitívan hat a fejlődésére, az életminőségére, és hogy ehhez szükséges elsajátítani azokat a kompetenciákat, amelyekkel tudatosan, az egyéni és közösségi igényeknek megfelelően, együtt

alakíthatjuk a környezetünket. Hiába vagyunk hajlamosak ezt a kompetenciát a szakemberek – építészek, várostervezők – privilégiumának tekinteni, és rájuk bízni az életterünk alakítását, az épített környezetünk minősége és alakítása mindannyiunk képessége és felelőssége.

A Participy játék abban segíti a fiatalokat, hogy felismerjék az épített környezetükkel kapcsolatos igényeiket és a felmerülő problémákat, és olyan eszköztárat ad a kezükbe, amelyekkel pozitív változást tudnak elérni. A játék könnyedségével segít konkrét ötleteket kidolgozni azokra a helyszínekre, amelyek meghatározzák a hétköznapiakat – és ezek megvalósítása közben megélhetik, hogy ők is kompetensek és felelősek a környezetük alakításáért. Az eredeti ParticiPécs játékot pécsi középiskolásokból, egyetemistákból, és szakemberekből álló csapattal fejlesztettük 2013-ban. Tíz évvel később ezt a nagy sikerű játékot adaptáltuk Veszprémben, a VEB 2023 Európai Kulturális Főváros Program keretében és támogatásával.



PARTICIPY VESZPRÉM

A JÁTÉK

A Participy Veszprém egy kooperatív, stratégiai játék, amelynek alapja Veszprém városa, kerettörténete pedig maga a valóság. Vajon hogyan tehetjük jobbá, élhetőbbé és érdekesebbé a saját lakókörnyezetünket? Hogyan vehetünk részt a város alakításában? Akárcsak a való életben, a játékban is számtalan lehetőség nyílik erre: a játékosok fákat ültethetnek, közösségi könyvespolcot és madárodút helyezhetnek ki a közterekre, magasságyást gondozhatnak a közösségi kertben, szomszédolást és petanque-versenyt szervezhetnek, és közben együtt gondolkodnak városfejlesztésről és közösségi életről.

Hogy kik játszhatnak a Participy Veszprémmel? Bárki, sőt szeretnénk, ha minél többen kipróbálnák a játékot, és velünk együtt alakítanák a várost. Ezért szervezünk nyilvános, köztéri játékokat és iskolai foglalkozásokat.



JÁTÉK

A játékot tanórákon és tanórán kívüli eseményeken próbálhatják ki a fiatalok. A Participy játék biztonságos keretein belül megtudhatják és kipróbálhatják, hogyan alakíthatják át kis léptékű beavatkozásokkal a környezetüket.

TERVEZÉS

A második körben ők maguk tervezhetnek köztéri beavatkozást egy általuk választott helyszínrre.

MEGVALÓSÍTÁS

Végül meg is valósíthatják az ötleteiket, amelyben igény esetén mi is támogatjuk őket.

MŰHELY

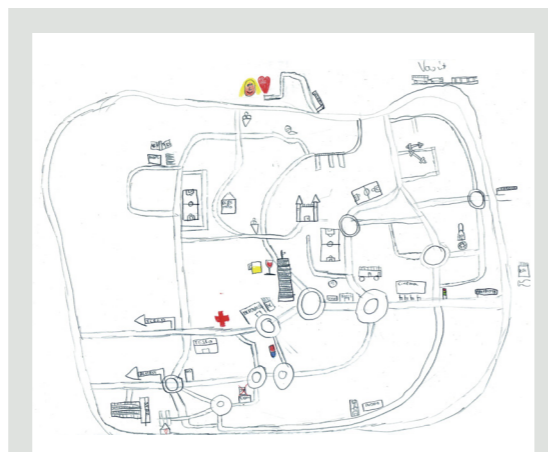
FIATALOK BEVONÁSA A JÁTÉK TERVEZÉSÉBE



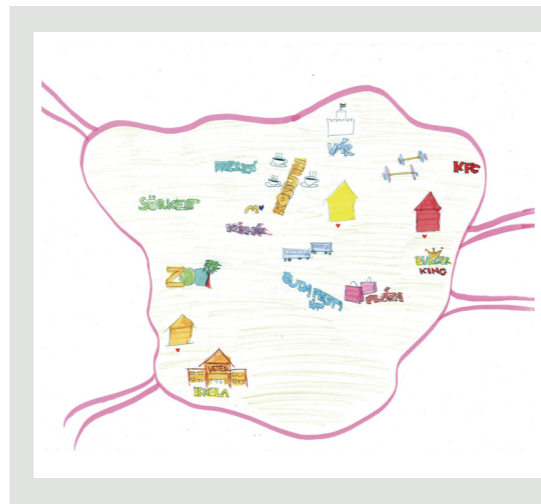
Fontosnak tartottuk bevonni a játék adaptációs folyamatába a veszprémi fiatalokat, hogy a játék valóban az ő szemüvegükből mutassa be a várost. Négy középiskolában szerveztünk játékfejlesztő műhelyeket, amelyeken a diákokkal közösen választottunk helyszíneket, meghatároztuk, hogy hol milyen problémát tapasztalnak, és összegyűjtöttük a beavatkozási ötleteiket, amelyek a Participy Veszprém játék alapját képezték.

RÉSZT VEVŐ ISKOLÁK:

- VSZC Jendrassik-Venezs Technikum
- Vetési Albert Gimnáziumban
- Szilágyi Erzsébet Keresztény Általános és Alapfokú Művészeti Iskola
- Veszprémi Szakképzési Centrum Ipari Technikum



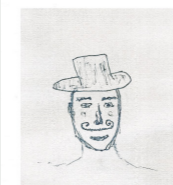
Az első műhelyen arra voltunk kíváncsiak, hogy a fiatalok hogyan látják Veszprémet. Milyen helyeket ismernek, hol fordulnak meg rendszeresen, melyek a tájékozódási pontjaik. Ezért a diákokkal szubjektív térképeket készítettünk, amelyeket elemeztünk, összegeztünk, és mindezek alapján terveztük meg a játéktáblát.



A második műhelyen arra voltunk kíváncsiak, hogy a diákok milyenek képzelik el vizuálisan a játékot. Ezért tervezőgrafikus bevonásával dolgoztunk velük a színeken, a látványon, a játékelemeken és a figurákon.

A harmadik műhelyen a diákok egyfelől a játék karaktereire dolgoztak ki ötleteket, másfelől arra voltunk kíváncsiak, hogy ők milyen beavatkozásokat ismernek és tartanak szükségesnek vagy hasznosnak a városban. A diákok által kidolgozott karaktereket és ötleteket beépítettük a Participy Veszprém játékba.

PARTICIPY VESZPRÉM - KARAKTER



NÉV: Santa Soma
ÉLETKOR: 18
ISKOLA: VETÉSI
OSZTÁLY: 11.
CÍM / VÁROSRESZ: Józsa

ILYEN HÁZBAN LAKIK:

Zsuzs

VELŐK LAKIK:

Dora

EZT SZERETI: kávé, reggeli, nappali

EZT NEM SZERETI: ~~zöldség~~ zöldség, expressz

HOBBY: naplózás, nappali

EGYÉB: Veszprém városi tanácsa, a tó, a tó, a tó

PARTICIPY VESZPRÉM - KARAKTER



NÉV: LUCA
ÉLETKOR: 18
ISKOLA: VETÉSI
OSZTÁLY: 12. FRANCIA TAGOZAT
CÍM / VÁROSRESZ: EGYETEMVÁROS

ILYEN HÁZBAN LAKIK:

PANEL

VELŐK LAKIK: A BACÁTNŐJÉVEL ÉS A KÖZÖS MACSKÁJUKKAL (MERT UGYE Ő BISEXUÁLIS)

EZT SZERETI: MAGYAR ALTER ZENÉK, GITÁROZÁS, MŰVÉSZETEK, CARLSON COMA!!!, VASÚTÁTSÁK

EZT NEM SZERETI: KONZERVATÍV EMBEREK

HOBBY: PSZICHOLÓGIA, GITÁROZÁS

EGYÉB: VAN SEPTUMA ÉS VÉZ ANIMÉKET JA, ÉS FRÖKÖRVA 15, CACARÓL KÉV A HÁJA

PARTICIPY VESZPRÉM - KARAKTER



NÉV: Lilla
ÉLETKOR: 18
ISKOLA: Jendrassik
OSZTÁLY: 12. 11
CÍM / VÁROSRESZ: Hangfővár

ILYEN HÁZBAN LAKIK:

2 gyalogos házasság

VELŐK LAKIK: Mami, Pabika

EZT SZERETI: a kocsikkal való

EZT NEM SZERETI: ha juttatják a busz utat

HOBBY: galambok etetése

EGYÉB: galambok etetése

PARTICIPY AZ ISKOLÁBAN

JÁTÉKOS VÁROSFEJLESZTŐ FOGLALKOZÁSOK

RÉSZT VEVŐ ISKOLÁK ÉS A PROGRAMOT TÁMOGATÓ PEDAGÓGUSOK:

- Lovassy László Gimnázium
Tátrai Radics Rita
- Noszlopy Gáspár Gimnázium és Kollégium
Gurinné Suba Gabriella
- Szilágyi Erzsébet Keresztény Általános és Alapfokú Művészetoktatási Iskola
Hetyési Judit, Kissné Cserenyák Judit
- Veszprémi Szakképzési Centrum Ipari Technikum
Freili Katalin
- Vetési Albert Gimnázium
Szarkáné Gáspár Andrea

2023 júniusa és szeptembere között összesen öt iskolai játékkal valósult meg, amelyek során több mint 120 diák próbálhatta ki a Participy Veszprém játékot. A másfél órás játék két tanórát töltött ki, ami alatt a diákok a várossal, városfejlesztéssel és a saját városalakító szerepükkel és lehetőségeikkel foglalkoztak – amire másfél órában ritkán nyílik lehetőségük az iskolában.

” Gurinné Suba Gabriella (Noszlopy Gáspár Gimnázium):
Tanárként gyakran probléma, hogy mivel töltsöm el az osztályfőnöki órát. Gyakran csak adminisztratív feladatokra jut idő, de a Participy társasjáték olyan programot kínált, ami egyszerre érdekes és hasznos is volt. Szembesültem már azzal pályám során, hogy ugyan 4-5 évig ide járnak a diákok, mégsem ismerik a város nevezetességeit. Ez főleg a máshonnan származó, kollégista diákokra vonatkozik. Nekik is nagyon jó, hogy megismerteti velük Veszprém nevezetességeit. A harmadik dolog, amit kiemelnék, hogy nem egyénileg, hanem közösségileg kell valamit elérni, mert a közösségépítést nagyon hasznosnak tartom. ”

” Gáspár Andrea (Vetési Albert Gimnázium):
Nagyon tetszett, hogy a diákok cselekvően részt vehettek az ötletelésben és a játék kialakításában. Természetesen a legnagyobb élményt a kipróbálás jelentette a számukra. Élvezték, hogy együttműködhetnek egymással, kommunikálhatnak egymással, taktikát egyeztethetnek. Tanárként örültem annak, hogy a játékkal eltöltött rövid idő során elindulhatott egy gondolkodás arról, hogyan tehetnék ők élhetőbbé szűkebb környezetüket, valamint jobban megismerhették egymást és Veszprémet is. A nem veszprémi diákok kíváncsiak lettek a játék helyszíneire, elindult egy együttműködés a diákok között. Bízom benne, hogy a tavaszi projektnapjainknak is jó előkészítése volt a részvétel. ”

A játéktáblán mozogva Veszprémet járhatták be a diákok, és közben összeállt a város képe: az általuk ismert és számukra új helyszínekkel térképre rendezve találkoztak, új nézőpontból ismerhették meg azokat, és megvitathatták a velük kapcsolatos tapasztalataikat.



A kooperatív játékelmény sok pozitív, társas interakciót eredményezett: a játékosok közösen alkottak stratégiát, együtt gyűjtötték a pontokat, és közösen találtak ki ötleteket, amelyekkel pozitívan alakíthatják a lakóhelyüket.



” Juli (Lovassy László Gimnázium):
A Participy közben nagyon jó fej embereket ismertem meg, külön izgalmas volt az, hogy kimaxoltuk a játék adta lehetőségeket, és így sok-sok környezet-alakítási ötletet ismertünk meg. ”

A szerencsekártyák egy-egy hétköznapi, városi szituációt mutatnak be. Ezeket nagyon szerették a fiatalok, többnyire hangosan olvasták fel egymásnak, és megbeszélték az adott helyszínnel kapcsolatos élményeiket.



” Diák (Vetési Albert Gimnázium):
Jó volt, hogy játszhattunk együtt a suliban, mindenki próbált összedolgozni az osztályban, és közben nagyon vidám hangulat alakult ki. Nagyon tetszett az is, hogy a játék Veszprémről szólt, és életszerű szituációk voltak a feladatokban. ”

ÖTLETEK

VÁLOGATÁS A FIATALOK ÖTLETEIBŐL

Az ötletek a diákok által megélt város különleges olvasatát nyújtják. Rávilágítanak a tizenéves korosztály számára releváns városi helyszínekre és az itt megmutatózó, a fiatalok hétköznapjait befolyásoló problémákra. A játékokon részt vevő diákok több tucat ötletet dolgoztak ki, amelyekkel Veszprémet egy kicsit jobb, élhetőbb, a fiatalok számára vonzóbb helyé varázsolnák. Az ötleteik nagyon változatosak, mind a választott helyszínt, mind a problémafelvetést, és a kreatív megoldási javaslatokat tekintve. Az elképzelések nagy része alábbi területeket érinti: zöldfelületek, közlekedés, találkozóhelyek, kihasználatlan területek és természetvédelem.

KÖZLEKEDÉS

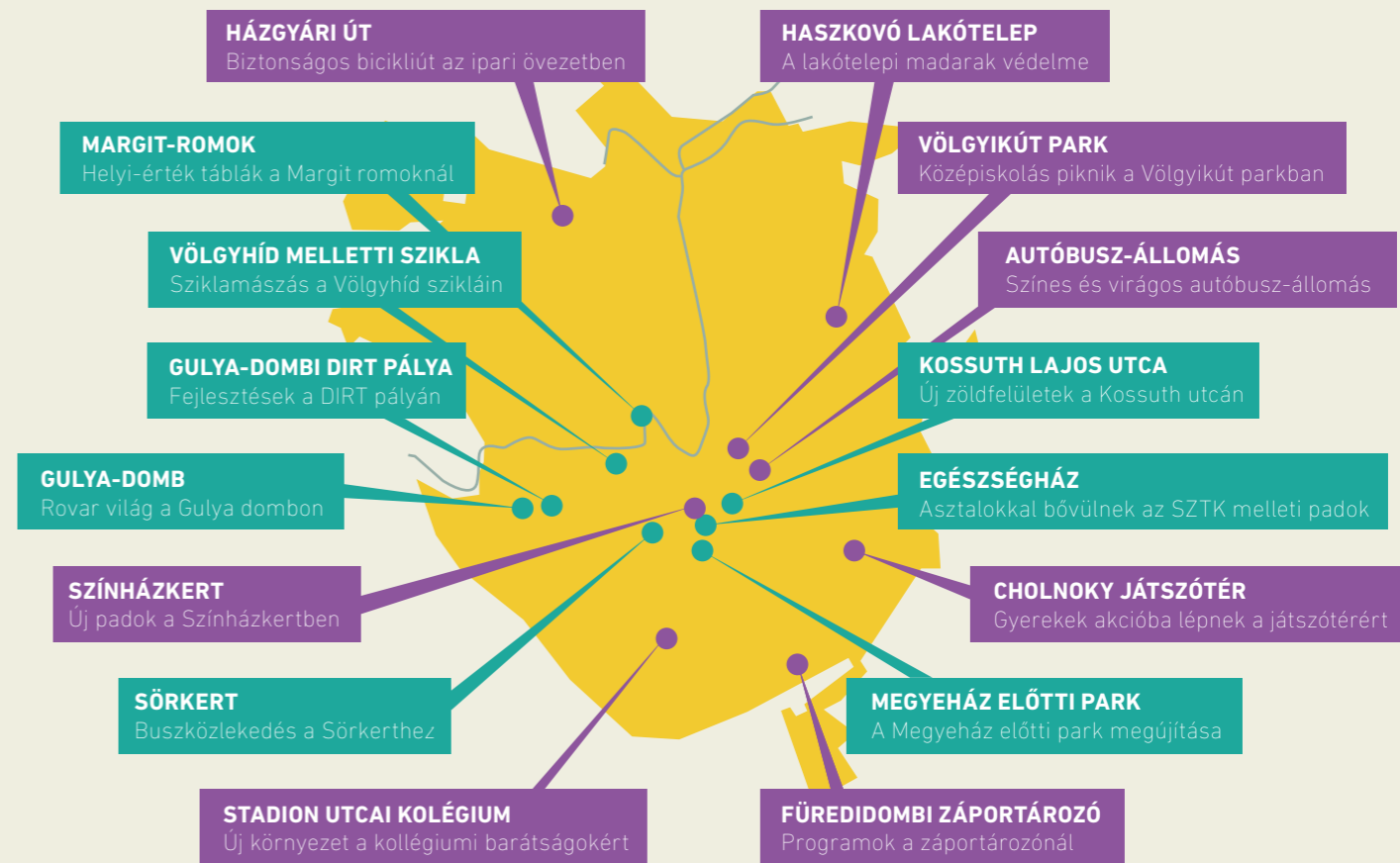
A fiatalok által kiemelt problémák többsége a közlekedéshez kapcsolódott. Az elhanyagoltak és lehangolónak ítélt autóbussz-állomást különösen – de nem kizárólag – az ingázó fiatalok változtatnák meg. Többen kiemelték az éjszakai járatok, a bicikliutak és -tárolók hiányát – ezek miatt sokszor nem érzik biztonságosnak a közlekedést. Figyelemfelkeltő akciókkal, petíciókkal küzdenének ez ellen, illetve többen gerillaakciókat is megvalósítanának a közlekedési problémák javítása érdekében.

KIHASZNÁLATLAN TERÜLETEK

A fiatalok a tervezés során több kihasználatlan területet azonosítottak, és ezek újragondolására kreatív ötleteket dolgoztak ki. Általában a kulturális újrahaznosítás irányában gondolkodtak, vagyis kulturális és közösségi programoknak alakítanának ki helyet ezeken. A füredidombi záportározó környékén például szabadtéri programokat szerveznének, kutyaparkot és játszótérrel létesítenének, a Megyeházával szemben lévő parkba és az egykori Szigony kocsmá elhagyatott teraszára ideiglenes utcabútorokat terveztek.

TALÁLKOZÓHELYEK

A találkozóhelyeknek kiemelt szerepük van a középiskolások életében. Fontos szocializációs folyamat ebben a korban összejönni a barátokkal, beszélgetni, sportolni, szórakozni. Ehhez megfelelő helyszínre van szükségük a fiataloknak, ahová visszavonulhatnak a kortársaikkal, és ahol lehetőségük van a közös időtöltésre. A kedvenc helyeikre, például a Színházkertbe, a Völgyikút parkba, a kollégiumok környékére ezért többen terveztek padokat, asztalokat, beszélgetősarkokat, hogy nyugodtan, fogyasztási kényszer nélkül időzhessenek együtt a barátaikkal.



ZÖLDFELÜLETEK

A fiatalok számára a belvárosi köztérek nem eléggé élhetőek, mert kevés a zöldfelület. A fák és virágok hiánya miatt szerintük szürkének és unalmasnak hat a városuk.. A diákok különösen a Kossuth Lajos utcát tartják problémásnak, amelynek zöldítésével több csapat is foglalkozott. Ötleteik között szerepelt, hogy több, kisebb alapterületű, növényekkel keretezett pihenőhelyet alakítsanak ki, a már meglévő padok mellé fákat ültetnének, és virágágyásokat alakítsanak ki.

TERMÉSZETVÉDELEM

A diákok számára fontos a természet védelme. Erről tanúskodnak a játék közben kidolgozott ötletek, amelyek közül sok kapcsolódott a városi zöldfelületek fejlesztéséhez, a növényzet gyarapításához és az állatvilág védelméhez. Volt, aki a Színházkertbe álmodott fecskévédelmi programot, volt, aki a Jutasi úti lakótelepre helyezne ki madárodúkat, mások a Gulya-dombi rovarvilágra hívnák fel a figyelmet ismertető táblákkal és rovarhotelekkel.

ÖTLETEK

KIVÁLASZTOTT ÖTLETEK



ÚJ PADOK A SZÍNHÁZKERTBEN

Ipari Szakközépiskola 11. c;
Szilágyi Keresztény Általános Iskola 7. c

A Veszprémi Petőfi Színház szomszédságában elterülő zöldfelület központi elhelyezkedése miatt közkedvelt helyszín a fiatalok körében. Azonban problémát jelent a padok rossz állapota és az ebből fakadó használhatatlanságuk, ezért több csapat is a javításukat és lefestésüket tűzte ki célul. Mások a Színházkert természeti értékeinek megóvására és gazdagítására törekedtek, virágültetést és fecskévédelmi programot szeretnének megvalósítani, vagy közösségi programokat szerveznének ide a fiataloknak, például közös sportolást vagy főzést.



KÖZÉPISKOLÁS PIKNIK A VÖLGYIKÚT PARKBAN

Lovassy László Gimnázium, 10. a

Az egykori városi strand helyén ma olyan nyilvános közpark van, amely a belváros közelségével, természeti értékeivel, kivételes domborzati viszonyaival és egyedi várpanorámájával kiváló helyszínt biztosíthat a szabadidős tevékenységeknek. A kamaszok többsége is szívesen jár ide kikapcsolódni. Főként a kis tó körüli zöldterületek és az ottani néhány pad népszerűek. Az ücsörgési lehetőségeket bővítenék a fiatalok további padokkal és asztalokkal, és évente egyszer pikniket szerveznének ide a veszprémi középiskolásoknak.



SZABADIDŐS PROGRAMOK A FÜREDIDOMBI ZÁPORTÁROZÓNÁL

Ipari Szakközépiskola 11. c

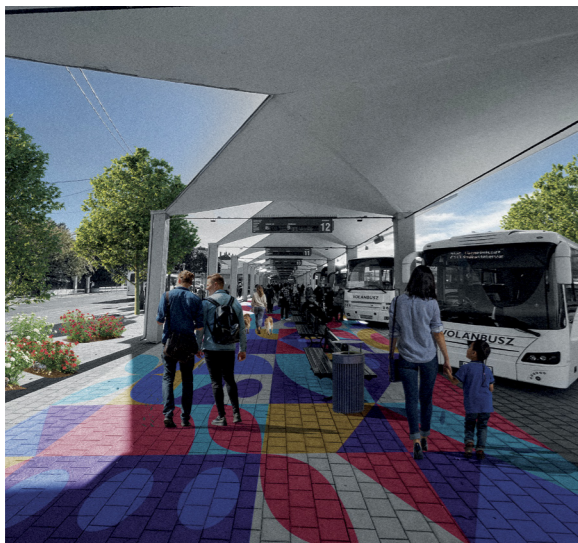
A Veszprém határán húzódó nagy zöldterület is közkedvelt találkozási pont a városiakok és az itt élő középiskolások körében. A záportározó környéke a Mester utca felől könnyen megközelíthető, és a népszerű, Balatonfüred felé vezető bicikliút is itt halad el. A terület szép, és sok lehetőséget rejt, ezt szeretnék kihasználni a fiatalok. Első lépésben közösségi programokat és figyelemfelkeltő akciókat szerveznének, majd egy civil szervezet alapítását tervezik, amely a területet gondozza, és a programokat szervezi. Hosszabb távon szívesen építenének ide kutyaparkot, piknikasztalokat és játszótérrel is.



GYEREKEK LÉPNEK AKCIÓBA A JÁTSZÓTÉRÉRT

Szilágyi Keresztény Általános Iskola 7. c

Az ötletelés során többen kiemelték, hogy a lakótelepi játszótérrel fel kellene újítani. Az egyik csapat a Cholnoky-lakótelep egyik játszótérének felújításához dolgozott ki ötleteket. Egyfelől a játszótérhez kapcsolódó közösségi akciókat, például szemétszedő versenyt és homokozójáték-gyűjtést terveztek. Másfelől virágosládákat és kisebb kültéri bútorokat készítenének és helyeznének ki. A környezetvédelem fontos szempont számukra, ezért szelektív hulladékgyűjtőket is kihelyeznének, a tönkrement játékokat pedig elbontanák és elszállítanák.



SZÍNES ÉS VIRÁGOS AUTÓBUSZ-ÁLLOMÁS

Ipari Szakközépiskola 11. c;
Vetési Albert Gimnázium 9. c

Az autóbussz-állomás központi hely, főként az ingázó fiatalok számára. Sok időt töltenek itt, annál is inkább zavarja őket a terület elhanyagoltsága: a sok szemét, a bűz, a szegényes növényzet, a barátságtalan kialakítás. Zavarja őket, hogy a várakozással töltött időt nem tudják kényelmesen, kellemes környezetben elütni, és ez a hétköznapi minőségére is negatív hatással van. Szívesen változtatnának ezen, és több kreatív ötletet is kidolgoztak az autóbussz-állomás területének fejlesztésére. A legtöbben a nagy, szürke betonfelületeket díszíténi színes festéssel, és virágokat ültetnének új magasságysokba, vagy kreatívan újraültetnék a már meglévő virágládákat. Az egyik csoport a szomszédos idősothton lakóit is bevonná az újonnan telepített növények gondozásába: így számukra is hasznos, élvezetes és generációkat összekötő tevékenységet hoznának létre.



A LAKÓTELEPI MADARAK VÉDELME

Noszlopy Gáspár Gimnázium 10. b

Veszprém lakosságának több mint egyharmada, több mint 20 000 ember lakik lakótelepen. Az itt élő állatvilág – madarak, rágcsálók, rovarok – populációi pedig jóval népesebbek lehetnek. Ez a gondolat vezérelte a fiatalokat, amikor tervezési ötleteikben a Haszkovó úti tömbházak körüli természeti értékek megóvását tűzték ki célul. Egyrészt a járdákon, játszótereken és parkokban mindenfelé eldobott szemét zavarja őket. Ezért figyelemfelkeltő táblákat és szemeteseket helyeznének el. Emellett pedig az itt élő állatoknak készítenének biztonságos odúkat egy meghatározott útvonalon, amely akár újabb tanösvényként is funkcionálhatna a lakótelepen.



ÚJ KÖRNYEZET A KOLLÉGIUMI BARÁTSÁGOKÉRT

Lovassy László Gimnázium 11. b;
Vetési Albert Gimnázium 9. c

A fiatalok a város legnagyobb, több mint 400 középiskolás diáknak férőhelyet biztosító kollégiuma környezetének javítására is tettek javaslatot. Az olyan jogos és praktikus hétköznapi igények mellett, mint a biciklitárolók számának növelése, megjelent az intézmény melletti közterek fejlesztésének igénye is. A kollégiumi lét sok lehetőséget ad arra, hogy az iskolai társas kapcsolatokon túl új barátságok és jó társaságok alakuljanak ki. Ehhez azonban a társas interakciókat segítő terekre is szükség van. A diákok éppen ebben látnak hiányosságot, és problémaként fogalmazták meg, hogy nincsenek szabadtéri helyszínek, ahol össze tudnak jönni, le tudnak ülni a barátaikkal. Ezért szeretnék olyan kültéri padokat és beszélgetősarkokat kialakítani, ahol kis csoportok zavartalanul beszélgethetnek, tanulhatnak és ismerkedhetnek.



HÁZGYÁRI ÚT – BIZTONSÁGOS BICIKLIÚT AZ IPARI ÖVEZETBEN

(Lovassy László Gimnázium 11. b)

Veszprém ipari városrészének egyik legforgalmasabb közlekedési útvonala a Házgyári út. Azonban a logisztikai központok, ipartelepek és az áruszállítás járműforgalma mellett is sokan biciklivel vagy gyalog közlekednek erre, alternatív ösvényeket kitaposva az út melletti füves területeken. Az ideiglenes ösvények azonban nem biztonságosak, és a KRESZ által előírt szabályok betartása is komoly problémát jelent a fiatalok számára. Egy átfogó megoldási terv előkészítése és az azzal járó anyagi költség meghaladná a fiatalok lehetőségeit, ennek ellenére ők fontosnak tartják, hogy felhívják a figyelmet erre a problémára, amely sok veszprémi lakost érint. Terveik szerint petíciót írnának, és ehhez aláírási akcióval egybekötött biciklis felvonulást is szerveznének, képviselve ezzel a nap mint nap itt közlekedők érdekeit.

MEGVALÓSÍTÁS

A VÁROS ÁTALAKUL

Célunk, hogy a diákok ötleteiből minél több megvalósuljon. Ebben igény szerint támogatjuk is a fiatalokat.

2023 novemberében például két diákcsoportnak tartottunk alkotó foglalkozást. A foglalkozásokon a diákok a saját ötleteiket valósíthatták meg szakemberek segítségével a kiviteli terv elkészítésétől egészen az elkészült tárgy helyszíni kihelyezéséig.

Az egyik csapat olyan padot álmodott a Völgyikút parkba, amelyen nagyobb társaságok is kényelmesen tudnak beszélgetni. A másik csapat madárodút tervezett az Óváros térre.

A diákokkal először a kiválasztott helyszínen találkoztunk, ahol újra átbeszéltük a felvázolt ötletet: pontosítottuk a tárgyak funkcióit és a használat körülményeit. Ezután a diákok különböző koncepcióterveket dolgoztak ki. Megvitattuk velük az ergonómiai szempontokat, és sorra vettük a praktikus használat szükséges pontjait is. A megvalósítást ők vették kézbe, mi pedig hoztuk a munkagépeket: dekopírfűrész, csiszológépet és csavarbehajtót.

Végül az első csapat egy olyan különleges padot készített el, amelynek minden alkatrésze ugyanakkora, és az egyes elemek megfelelő elhelyezése hozza létre a forma félkör alakú ívét. A másik csapat madárodúja többfunkciós lett: lehet térképtartónak is használni, amelyben a Veszprémbe érkező turisták találnak térképet a helyi felfedeznivalókról.

RÉSZT VEVŐ DIÁKOK (PAD):

Farkas Júlia Boróka
(Lovassy László Gimnázium);
Hodács Hanna, Nagy Nikolett, Timmer Hella,
Vörös Nóra
(Vetési Albert Gimnázium)

RÉSZT VEVŐ DIÁKOK (MADÁRODÚ):

Bakó Noémi, Nyitrai Lia
(Noszlopy Gáspár Gimnázium)

RÉSZT VEVŐ SZAKEMBEREK:

Berta Barna (formatervező), Pataki Attila István
(építész), Szűcs Imre (építész)



KIK VAGYUNK

A PROJEKT KEZDEMÉNYEZŐI ÉS LEBONYOLÍTÓI

KULTÚRAKTÍV EGYESÜLET

Álmunk egy olyan jövő, amelyben közösen teszünk azért, hogy lakóhelyünk szerethető legyen. Ezért játékos és innovatív eszközöket fejlesztünk, amelyek segítenek megismerni, megérteni és alakítani az épített környezetet; együttműködések és programokat valósítunk meg, amelyek a lakóhelyükkel kapcsolatos közös gondolkodásra és cselekvésre ösztönzik a gyerekeket, fiatalokat, felnőtteket. A Participy játékot 2013-ban Pécsen fejlesztettük ki helyi középiskolásokból és szakemberekből álló csapattal, 2023-ban készült el a veszprémi verzió, és reményink szerint hamarosan további települések is csatlakoznak a Participy kezdeményezéshez.



DESIGN ÉS EGÉSZSÉG MODELL EGYESÜLET

A DEMO csapata 17 éve valósít meg designtematikájú oktatóprogramokat. Célunk, hogy a vizuális és tárgyi, valamint az épített környezeti kultúra ismereteivel játékos, de tényleges cselekvésre ösztönözzük a gyerekeket. A foglalkozásokon lehetőséget biztosítunk a gyerekek számára, hogy művészeti és kreatív képességeiket felfedezzék és fejlesszék, ezáltal önmagukat és társaikat jobban megismerjék. Fontosnak tartottuk, hogy STAMP programunkban helyet kapjon egy olyan közösségi játék, amely a középiskolás fiatalokat szólítja meg, így velük együtt tervezhetünk és tehetünk Veszprém városának fejlesztéséért.



Kiadó: kultúrAktív Egyesület
7625 Pécs, Mikszáth K. u. 9.
Felelős vezető: Szilágyi-Nagy Anna elnök
©kultúrAktív Egyesület, 2023



Kiadó: DEMO Egyesület
8200 Veszprém, Pipacs u. 43.
Felelős vezető: Berta Barna elnök
ISBN 978-615-6382-07-8



Szöveg: Tóth Eszter és Berta-Szénási Panna
Korrektor: Rozgonyi Sarolta
A játék grafikai terve: Remsey Dávid
A kiadvány grafikai terve: Remsey Dávid és Vati Vivien
Fotók: Oszkai Péter
Látványtervek: Szűcs Imre

Nyomda: Central Dabasi Nyomda Zrt.
Felelős vezető: Balizs Attila, vezérigazgató

A projekt a Veszprém-Balaton 2023 Európa Kulturális Fővárosa program támogatásával, a OC-PLX/2-2021/735550 azonosító számú, STAMP - kulturális korlenyomat gyerekeszemmel címet viselő pályázati program keretében valósult meg.

