

ŞAPKADAN ÇIKAN SÜPER GÜÇ

Amaç:

Grubu yakınlaştırmak ve Tasarım Odaklı Düşünme metodolojisinde tanımlama adımına geçerken yorumlama pratiği yapmak.

Süre: 20 dakika

Malzemeler: Her kişiye bir adet yapışkanlı kağıt ve kalem, bir şapka, torba veya kutu

Akış:

1. Herkese birer yapışkanlı kağıt ve kalem dağıtılır. Herkesten, hep sahip olmak istedikleri bir süper gücü düşünmeleri ve anonim olarak kağıda yazmaları istenir: "Elinizdeki kağıda hep sahip olmak istediğiniz bir süper gücü yazmanızı rica ediyorum. Açıklamasını yapmayın, sebebini yazmayın. İsminizi yazmayın."
2. Şapka / torba / kese dolaştırılır. Kağıtlar katlanarak içine atılır.
3. Gruptan ayağa kalkıp çember olması istenir.
4. Herkes çemberde yerini alınca oyunun kuralı anlatılır: "Şimdi, bir gönüllü rica ediyorum. Gönüllü, ortaya gelip bu keseden bir kağıt çekecek. İçinde yazanı sesli bir şekilde okuyacak ve bir insanın bu süper güce neden sahip olmak isteyebileceği, böyle bir arzusun altında hangi sebepler yatabileceği üzerine fikir yürütecek. Yazan kişiyi tahmin etmeye çalışmamalıyız. Ancak daha sonra yazan gönüllü olup kendi sebeplerini açıklamak isterse söz alabilir. "
5. Bir gönüllü seçilir. Gönüllü kişi çıkmazsa oyunu kuran başlar.
6. Oyun yukarıda açıklandığı üzere oynanır.
7. Oyun, 20 dakika kadar devam eder. Tüm kağıtların bitmesi gerekmez. Oyun bittikten sonra oynayan kişilerden nasıl hissettiklerine ve neler düşündüklerine yönelik geri bildirim alınır. Bitirirken kazanım özetlenir: "Herkese paylaşımı için çok teşekkür ederiz. Duyduklarımızın, insan arzularının, temennilerinin altında yatan sebepleri anlamak hayatımız boyunca geliştirebileceğimiz çok önemli bir kas. TOD metodolojisinde ise hayati öneme sahip bir beceri. Birazdan, sahadan buraya getirdiğimiz bulguların altında yatan sebepleri konuşarak bu kasımızı geliştirmeye başlayacağız."