

## Pályázati adatlap

### 1. Mi motiválta a projektet. Milyen szükségletekre kíván választ adni?

- A fiatalok közösségi élményeinek erősítése
- Az aktív életmód és a mozgás népszerűsítése
- A kreativitás és problémamegoldó gondolkodás fejlesztése
- A generációk közötti együttműködés támogatása
- A középiskolások társadalmi szerepvállalásának ösztönzése
- Fenntartható és környezettudatos eseményszervezési szemlélet kialakítása

### 2. Mik a projekt céljai?

Az alábbi területeket érintve készült a tervezet:

#### KULTÚRA

A program a közösségi játék és a közös élmény kultúráját erősíti. A feladatok között helyet kapnak kreatív, humoros és kulturális elemeket tartalmazó kihívások is.

#### FENNTARTHATÓSÁG

Az esemény során újrahasznosított és újrafelhasználható eszközöket használunk. A játékok egy része saját készítésű elemekből áll, csökkentve a hulladéktermelést. A résztvevők környezettudatos szemléletformáló feladatokon is részt vesznek.

#### JÓLÉT

A program célja az örömteli közösségi élmény biztosítása, a stresszoldás és a pozitív közösségi kapcsolatok erősítése.

#### EGÉSZSÉG

A verseny aktív mozgásra ösztönzi a fiatalokat, miközben játékos formában fejleszti az állóképességet, koordinációt és az egészséges életmód iránti nyitottságot.

#### TÁRSADALMI SZEREPVÁLLALÁS

A projekt teljes szervezését és lebonyolítását középiskolás diákok végzik

### 3. Milyen tevékenységeket terveztek a projekt során?

Sportvetélkedő révén mozgásos, játékos váltóverseny és csapatverseny feladatokat terveziünk. Nem szokványos versenyszámok lesznek, hanem kreatív, vicces, ügyességet igénylő feladatok, melyek élményt nyújtanak a fiataloknak.

### 4. Költségvetés

Anyagköltség: 100000 Ft

Igénybe vett szolgáltatások: eszközök, sportszerek, játékok bérlése

## Mozdulj a Szent Lászlóval! – játékos sportverseny

### Középiskolások által szervezett és megvalósított közösségi sport- és élményprogram 12–14 éves fiatalok számára

#### Projekt rövid összefoglalása

A projekt célja egy olyan különleges, játékos sportverseny megszervezése, amelyben 12–14 éves fiatalokból álló csapatok mérik össze ügyességüket, kreativitásukat és együttműködési készségüket. A programot középiskolás diákok tervezik, szervezik és bonyolítják le tanáraik segítségével. A verseny modern, humoros és közösségépítő formában valósul meg. A résztvevők óriásjátékokon, ügyességi pályákon, kreatív kihívásokon és vicces csapatfeladatokon vesznek részt.

#### Célkitűzések

- A fiatalok közösségi élményeinek erősítése
- Az aktív életmód és a mozgás népszerűsítése
- A kreativitás és problémamegoldó gondolkodás fejlesztése
- A generációk közötti együttműködés támogatása
- A középiskolások társadalmi szerepvállalásának ösztönzése
- Fenntartható és környezettudatos eseményszervezési szemlélet kialakítása

#### A projekt kapcsolódása a pályázati témakörökhöz

##### KULTÚRA

A program a közösségi játék és a közös élmény kultúráját erősíti. A feladatok között helyet kapnak kreatív, humoros és kulturális elemeket tartalmazó kihívások is.

##### FENNTARTHATÓSÁG

Az esemény során újrahasznosított és újrafelhasználható eszközöket használunk. A játékok egy része saját készítésű elemekből áll, csökkentve a hulladéktermelést. A résztvevők környezettudatos szemléletformáló feladatokon is részt vesznek.

##### JÓLÉT

A program célja az örömteli közösségi élmény biztosítása, a stresszoldás és a pozitív közösségi kapcsolatok erősítése.

##### EGÉSZSÉG

A verseny aktív mozgásra ösztönzi a fiatalokat, miközben játékos formában fejleszti az állóképességet, koordinációt és az egészséges életmód iránti nyitottságot.

##### TÁRSADALMI SZEREPVÁLLALÁS

A projekt teljes szervezését és lebonyolítását középiskolás diákok végzik

pedagógusi támogatással. A szervezők önkéntes munkában vesznek részt, tapasztalatot szereznek csapatmunkában, kommunikációban és felelősségvállalásban.

### **Programleírás**

A csapatok különböző állomásokon gyűjtenek pontokat. A feladatok között szerepelnek:

- óriásjátékok
- vicces akadálypályák
- ügyességi játékok
- kreatív építési feladatok
- logikai és csapatkommunikációs kihívások
- környezettudatossághoz kapcsolódó játékok

A verseny során nem kizárólag a gyorsaság számít, hanem az együttműködés, a kreativitás és a jó hangulat is.

### **Célcsoport**

Elsődleges célcsoport: 12–14 éves általános iskolás fiatalok.

Másodlagos célcsoport: középiskolás önkéntes szervezők, pedagógusok, családtagok és a helyi közösség.

### **Várható eredmények**

- Erősödő közösségi kapcsolatok
- A mozgás és az egészséges életmód népszerűsítése
- A résztvevő fiatalok önbizalmának és együttműködési készségeinek fejlődése
- Környezettudatos szemlélet erősödése
- A középiskolás szervezők projektmenedzsment- és kommunikációs tapasztalatainak bővülése

### **Fenntarthatóság és továbbfejlesztési lehetőségek**

A program évente megrendezhető hagyománnyá vált, a korábbi tapasztalatokat felhasználva mindig megújul. Az elkészített játékeszközök újra felhasználhatók, a projektbe pedig minden évben új önkéntes diákok kapcsolódnak be. A rendezvény hosszú távon hozzájárulhat a helyi közösségi élet erősítéséhez.

### **Összegzés**

A projekt egy innovatív, élményalapú közösségi program, amely egyszerre támogatja a fiatalok testi-lelki egészségét, kreativitását, társadalmi aktivitását és környezettudatos gondolkodását. A projekt különlegessége, hogy a teljes eseményt középiskolás fiatalok hozzák létre és valósítják meg.

Készítette: Vass Virág, Sikolya Kincső, Borbély Kincső, Király Fruzsina

Debrecen, 2026. 05. 14.