



Hétköznapi Hősök Ifjúsági Egyesület

Nevelés – Sport – Játék

2012

Tartalom

Történet.....	3
Az egyesületről	6
Oktatás, nevelés	8
Közösségi játékok	10
Sport	14
Tervek.....	17

Történet

A közös szabadidős szórakozási forma, a szerepjáték hozta össze 1998-ban a korábban jórészt ismeretlen embereket, akik elhatározták, hogy létrehoznak egy szerepjáték klubot Dunaújvárosban. Még 1998 tavaszán sikerült egy megfelelő, bérelhető helyiséget találni, ami az Esze Tamás utca egyik lépcsőházának korábban kihasználatlan (pontosabban lomtár) pincéje volt.

A klubtagok rendbehozták a helyiséget, amely egy 20 és egy 5 m²-es teremből állt. Fűtés és víz nem volt, ahogy mosdó sem, így egy saját gyártmányú wc-t kötöttek rá a hálózatra. A termeknek betonozott padlója sem volt, bejáratként pedig egy nagy páncélajtó funkcionált, hiszen ez egy légópince volt. Az első bútorok a levitt műanyag székek és egy ajtóból tákoltszék volt.

Aztán szép lassan elkezdődött a fejlődés, fejlesztés. Egyre több használt bútort szereztek a fiatalok, kaptak kulcsot a pincében lévő vizes helyiséghez, kijavították a falak nagyobb hibáit, átmeszelték a termeket és szereztek szőnyeget a padlóra.



Az első klubhelyiség

A klubban sok városi és környékbeli fiatal megfordult, legalább 50 fő. A kezdetekben nem volt komoly szervezeti struktúra, mindent közösen beszéltek meg a tagok, a tagdíjat – ami csak a bérleti díj fedezésére szolgált – pedig Hajdu Imre szedte, aki a közös képviselővel is tartotta a kapcsolatot.



Az alapítók közül már csak hárman tagok

A pincehelyiséget négy éven keresztül használta a klub, majd új közös képviselője lett a lépcsőháznak, aki egy konditermet kialakító társaságnak adta ki inkább a termeket. A fiatalok új pincét kerestek, és találtak is, így költözés után folytathatták tevékenységüket.



Költözés előtt

Az új helyiség csupán egy teremből állt, de az kb. 24 m²-es volt, betonozott padlóval, fűtéssel és egy külön – elég rossz állapotú – mellékhelyiséggel, ráadásul a buszmegálló közvetlen közelben volt. Az új helyen már egy polcsort is kialakítottak a tagok, a termet pedig kettéválasztották. A tagság fluktuációja ebben a második korszakban már jóval kisebb volt, kialakult a szinte máig meglévő 10-12 tagú mag.

Erre a magra – és Gajzágó Gergő munkájából adódó tudására és tapasztalatára – építve 2004-ben próbálkozott először a klub a hivatalos bejegyzéssel Ezüsthajnal Ifjúsági Egyesület néven. Az egyesület létrehozása elsőre nem sikerült, de 2005-ben, immáron Hétköznapi Hősök Ifjúsági Egyesület név alatt, sikerült a bejegyzés, ráadásul közhasznú szervezetként.

2006-ban szintén a közös képviselő tevékenkedése nyomán ismét költöztetni kellett a klubot. Ekkor már közhasznú szervezetként együttműködési megállapodást kötött az egyesület a Dunaújváros Ifjúságáért Közalapítvánnyal, hogy annak Erdősor utcai helyiségét

üzemeltesse. Az új klubterem már 50 m²-es, földszinti helyiség, de központi fűtés nincs, és a mellékhelyiség is a folyosón érhető el.

Az új hely korábban egy varroda volt, és nagyon rossz állapotban kapta meg az egyesület, ezért először fel kellett újítani. Ez festést, pár ablak cseréjét és az elektromos hálózat javítását jelentette.



Felújítás közben

Az évek során számtalan fejlesztést valósítottunk meg a klubhelyiségben. Ilyen például a hobbiból megépített retro játékgép (nem pénzbedobós természetesen), vagy a szerepjátékos asztal, amely a „vadász” szobában kapott helyet.



Retro játékgép



„Vadász” szoba speciális játékasztallal

Az egyesületről

Az egyesület alakuló ülését 2004. november 26-án, megismételt alakuló ülését 2005. március 22-én tartotta, és 2005. június 8-án került jogerősen bejegyzésre. Az alapszabály azóta változatlan. A vezető testület a közgyűlés mellett az elnökség, amelynek három tagja az elnök és két további tag. Az egyesület elnöke megalakulása óta Gajzágó Gergő, míg elnökségi tag az első négy évben Bartos Gábor és Hajdu Imre volt, a második négy évben – azaz jelenleg is – Darabos Richárd és Pekács Milán.

Az operatív feladatokat (könyvelés, honlap karbantartása, pályázatírás és elszámolás) túlnyomórészt az elnök végzi, a tagok a rendezvények szervezésében és a klubhelyiség működtetésében segítenek.

A tagdíj évi 1.000 Ft, emellett a tagok rendszeresen támogatták az egyesület munkáját. A másik fő bevételi forrást a pályázatok jelentik, amelyek összege 2008-ban ugrott meg, amikor az egyesület már az NCA-pályázatokra is jogosult lett. A személyi jövedelemadó 1%-ából évi 20-30 Ft bevétel keletkezik.

Az egyesület bevételei és kiadásai, ezer Ft

	2005	2006	2007	2008	2009	2010
<i>Induló pénzkészlet</i>	24	39	46	81	138	354
1. Tagdíj	0	14	14	12	13	11
2. Tagok támogatása	172	431	470	278	329	460
3. Egyéb támogatás	70	86	84	388	382	446
4. Egyéb bevétel	21	0	0	0	0	0
5. Vállalkozási tevékenység	0	0	0	0	0	0
6. Közhasznú tevékenység bevétele	5	0	0	0	0	0
7. Kamatbevétel	0	0	0	0	0	0
Bevételek összesen	268	531	568	678	724	917
1. Személyi jellegű ráfordítások	0	0	0	0	0	0
2. Eszközbeszerzés	56	242	303	103	152	339
3. Rendezvények	86	69	66	90	24	40
4. Működési költség	17	139	164	226	319	351
5. Fejlesztés	94	74	0	202	12	173
Kiadások összesen	253	524	533	621	507	903

Forrás: HHIE

A kiadások nagy része működési költség, azaz a klubhelyiség és 2009 óta az edzőterem fenntartása. Az eszközbeszerzések könyveket és társasjátékokat takarnak a számítógépes

fejlesztése mellett. A fejlesztések során a klubhelyiség kisebb-nagyobb javításai, fejlesztései jelennek meg.

Látható, hogy az egyesület óvatos, konzervatív gazdálkodást folytat. Célja a szervezetnek, hogy rendelkezzen egy kis tartalékkal, ha újra költözni kell vagy, hogy komolyabb fejlesztéseket, projekteket is tudjon kezdeményezni.



Rendezvény a klubhelyiségben

Az egyesület fő célja a Dunaújváros és környéki ifjúság érdekeinek védelme, az ifjúság nevelése, összefogása. A tagoknak, illetve a fiataloknak a klub olyan alternatív szórakozási lehetőséget jelent, amelynek célpontjában a hasznos időtöltés, a közösséghez tartozás erősítése, a kulturális, lelki és szellemi fejlődés áll.

Ezen célok elérése érdekében az egyesület három stratégiai területen tevékenykedik:

- oktatás, nevelés
- közösségi játékok
- sport

Oktatás, nevelés

Az egyesületi tagok önkéntes alapon segítik egymást és a külsős érdeklődőket tanulmányaikban. A leggyakrabban előforduló oktatási területek:

- matematika
- angol nyelv
- informatika

A tagok ezen kívül még képzettek spanyol és orosz nyelv ismeretében, közgazdaságtanban, fémipari szakmákban, villamosipari munkákban, különböző hangszerek használatában is.

Az oktatás fontos része az **olvasás**, azaz könyvek ajánlása, és az egyesületi könyvtár fenntartása. A könyvtárunk jelenleg közel 100 kötettel rendelkezik, ez a szolgáltatás természetesen ingyenes tagoknak és kívülállók számára, bizalmi alapon működik.

A nevelés nem kötött keretek között valósul meg, hanem az elfogadott társadalmi és viselkedési normák átadása az egyesületen belül, mint a tagok életének fontos színterén valósul meg. A **legfontosabb eredmények** ezen a területen:

- életen át tartó tanulás: mindenki részt vett munka melletti képzéseken is (másoddiploma, érettségi, szakképzés), a fiatalok mind továbbtanultak
- család: párkapcsolat, házasság, gyermekvállalás
- egészséges életmód: mozgás szeretete, leszokás a dohányzásról

Ezeket a területeket a tagok saját jó példáikkal járnak elől, és mutatnak utat a fiatalabb generációknak.

Tárgy értelmezve ide tartoznak a különböző rendezvények is, amelyek nem sport vagy játék témájúak. 2005-ben szerveztük meg a Péntek esti élő hangok sorozat első – és egyben utolsó – részét. A koncerten közel százan vettek részt, de a sorozat kellő kapacitás hiányában abbamaradt.



A koncert plakátja

A társas kapcsolatok erősítését segítette számos **rendezvény**, például az év végi karácsonyi és szilveszteri egyesületi rendezvények, vagy a Péntekes péntek fantázianevű péntek esténként megrendezett „kibeszélős” klubtalálkozó.

Közösségi játékok

A közösségi játékok alatt olyan játékot értenek az egyesület tagjai, amelyeket társaságban, élőben lehet játszani. Tehát az internetes játékok (pl. MMO-k) eleve kizártak ebből a körből. Alapvetően a társasjátékok, a kártyajátékok és a szerepjátékok tartoznak ide.

Az egyesület folyamatosan bővíti társas- és kártyajáték kínálatát, amelyet a tagok és a vendégek természetesen ingyen használhatnak.



Néhány társasjáték

Az érdekesebb **társasjátékok** ízelítőül:

- Bang!: vidám vadnyugati kártyajáték 3-8 fő részére
- Citadella: intrikus városépítő játék 3-8 fő részére
- Honfoglaló: elméleti tudást próbára tevő társasjáték 3 fő részére
- Police007: rabló-pandúr társasjáték Budapest térképén 3-4 fő részére
- Catan telepesei: építő-kereskedő társasjáték 4 fő részére
- Munchkin: szerepjáték-paródia kártyajátékban 3-6 fő részére
- Vampire gyűjtögetős kártyajáték: a vámpírok örök küzdelme az éjben, 3-4 fő részére
- Magic: The Gathering gyűjtögetős kártyajáték: a természet, az elemek, a jó és a gonosz összezapása, 3-4 fő részére
- Mágus: A Kiválasztottak gyűjtögetős kártyajáték: a Kalandozók harca a dicsőségért
- Rettegés Arkhamban: összetett társasjáték Lovecraft novelláinak világában 3-6 fő részre

- Condottiere: taktikai játék a reneszánsz Itália feletti uralomért 2-6 fő részére
- Carcassonne: középkori városépítő játék 2-5 fő részére

A **szerepjátékok** a társasjátékok egy speciális változata, amelyre világszerte – de főleg természetesen az USA-ban – jelentős iparág épült. Ezek a játékok a hetvenes években indultak hódító útjukra, majd a 90'-es évek közepén értek Magyarországra.



Néhány szerepjátékos kiadvány

A játék lényege, hogy minden játékos egy-egy karaktert formáz meg (szerepet), például egy varázslót, vagy egy nagy harcost. Az egyik játékos viszont az ún. mesélő, aki a játék világában az összes többi karaktert (pl. fogadós, gonosz udvaronc, sárkány) irányítja, és így a mesét, a történetet is ő szövi.

A boltokban és főleg az interneten megszámlálhatatlan különböző szerepjáték található, amelyeket két dolog határoz meg. Egyrészt a rendszer, amely meghatározza, hogy egyes szituációkban mi történik (fel tudsz-e mászni a várfalon, le tudod-e győzni az ellenfelet). A valóság szimulálására a leggyakrabban különböző kockákat használnak. Másrészt a világ, ami meghatároz egy szerepjátékot. Ez lehet Tolkien világa, a Gyűrűk Ura könyvből/filmből, Star Wars, Star Trek, tehát bármilyen közismert mű elképzelt világa, de sokkal gyakoribbak az egyedi, kizárólag ahhoz a játékhoz kitalált fantasztikus világok, amit sokszor maguk a játékosok álmodnak meg, találnak ki.

Egyesületünk szívesen vállalja a szerepjátékok **népszerűsítését** minden fórumon, így akár osztályfőnöki órákon vagy bármilyen rendezvényen.



„Néhány” kocka

A társas- és szerepjátékok népszerűsítésére minden évben egy **térségi rendezvényt** szervez az egyesület. Az elmúlt években ez rendszeresen október végén, november elején valósult meg, kapcsolódva a városi ifjúsági programsorozathoz (Nagy Októberi Lazulás, majd Ifjúsági Hét néven fut).



Az első megszervezett találkozó plakátja

Az egyesület **ifjúsági táborok** szervezésében is részt vett. Először 2005-ben és 2006-ban Koppánymonostoron, majd 2007 és 2008 nyarán Tatán valósult meg a tábor, már Intellego Aquam néven, utalva a vizek városára. A táborban 20-25 fiatal vett részt általában, és még számos vendég látogatta meg azokat. A program sport (foci, kosárlabda, szamuráj kardvívás, ping-pong, stb.), társasjáték minden mennyiségben, és szerepjáték-versenyek voltak, egy-két egyedi programmal színezve (pl. Shinkendo-bemutató, mozilátogatás).

Sport

Az egyesület tagjai a kezdetektől foglalkoznak harcművészetekkel és focival. A focihoz kiváló alapot ad a klub, ezért rendszeresek az ilyen irányú események, amikor a klubtagok „lemennek a pályára”, focizni pár órát. Szervezettebb formája (kispályás labdarúgó-csapat) nem alakult ki ennek a sportnak.

A harcművészetek viszont sokkal komolyabb eredményt értek el: 2009-től **harcművészeti edzőtermet** üzemeltet az egyesület, azon belül is Darabos Richárd, alelnök.



A háromtermes edzőterem

Az egyesület egésze alatt két szakosztály működik. Az első **kung-fu szakosztály**, amelyben több stílust is gyakorolnak. Az egyik stílus a **Kali**, amely a Fülöp-szigetek fegyveres harci művészete. Oktatási rendszere nagymértékben fejleszti a kéz gyorsaságát, illetve a különböző támadásokra adandó reakció sebességét. Bár ez a rendszer a fegyveres harcon alapszik, természetesen magába foglalja a pusztakezes küzdelem metodikáját (ütések, rúgások, birkózás, földharc) is, beleértve a legtöbb fegyver elleni pusztakezes védekezést. (www.inosantokali.hu).

A másik stílus a **Jeet Kun Do**, Bruce Lee harcművészete, amelyet az 1960-as években a Wing Chun (mint alapstílus), az északi és déli Imádkozó Sáska, a Choy Lee Fut, a Sas Karom, a Bokszt, a Birkózás, a Vívás és a Ju - Jitsu elemeire alapozva alakított ki. A mozdulatok, élesek, pontosak, célratörők. Egyik mozdulattól indul a következő, a mozgás folyamatos mindaddig, amíg a célt el nem érjük. A Jeet Kune do nem hagyományos, állandóan változik. Egyszerű, hatékony, közvetlen, mentes minden szükségtelen mozdulattól. Felhasznál minden utat anélkül, hogy bármelyik is korlátozná, alkalmaz bármelyien technikát vagy módszert, amely hasznára válhat. Tartózkodik a felszínestől, áthatol a bonyolulton, a probléma szívébe hatol, és a lényegre mutat. A Jeet Kune Do minden gyakorlója számára más, a harci szellem totális művelése.



*Késharc bemutató a Decathlonban (2011)
Balra Darabos Richárd instruktör*



Harcművészeti tábor, Darabos Richárd piros pólóban



Edzések kicsiknek és lányoknak is

A másik harcművészeti szakosztály a **Shinkendo**, azaz a samuráj kardvívás, amely mindössze egy 20 éves irányzat. Obata Toshishiro mester hozta létre, egységes rendszerbe szedve a szétforgácsolt japán kardművészeti irányzatokat, és egy letisztult, egyszerű, könnyen tanulható mozgásformát alakítva ki (www.shinkendo.hu).

Mindkét csoport tagjai számos bemutatót és szemináriumot tartottak az elmúlt években városi rendezvényeken, falunapokon és iskolákban is.



*Egy Shinkendo-szeminárium csoportképe
Gajzágó Gergő az instruktorok között térdel, balról a harmadik*

Tervek

Az egyesület folytatni kívánja jól bevált és működő tevékenységeit az oktatás-nevelés, a sport és a közösségi játékok terén.

A **képzést** továbbra is igen fontosnak tartjuk, Darabos Richárd több harcművészeti ágban instruktori vizsgára készül (Kali, Jeet Kun Do), emellett a sportoktatói tanfolyamon 2012 májusában vizsgázik, Gajzágó Gergő pedig Shinkendo instruktori fokozatot szerzett. Egy tagunk doktori iskolába jár, így jó eséllyel olyan tagunk is lesz nemsokára (2014), aki megszerzi ezt a legmagasabb iskolai végzettséget. Több tagunk főiskolára jár.

A **társasjátékok palettáját tovább növeljük**, terveink közt szerepel több, saját fejlesztésű társasjáték kifejlesztése és kiadása is. A szerepjátékok terén továbbra is aktív közösségi életet élünk az interneten (www.lfg.hu), és saját szerepjátékokat is fejlesztünk (Kárpátia, Mithrill, Életek Útjai, stb.). Célunk a társas- és szerepjátékok ismertségének és az aktív játékosok számának növelése.

A **klubhelyiséget** is szeretnénk **továbbfejlesztani**, azaz kicserélni az ablakokat, megoldani a fűtést és felújítani a villamoshálózatot. Szeretnénk megerősíteni a jelenlétünket az interneten is honlapunk (www.hhie.hu) folyamatos fejlesztésével.

Céljaink eléréséhez minél több **rendezvényt** is **szervezni** fogunk. Ehhez szükséges az imázsépítés is, amely a jelenlegi logóra épülve bővül molinóval, illetve egyesületi pólókkal, az egységesebb megjelenés érdekében.

Hosszú távú tervünk egy **ifjúsági központ létrehozása**, ahol egy helyen, magas minőséggel folytathatjuk tevékenységeinket a fiatalok érdekében.