



ETAP 01 · MANDAT ZAŁOŻYCIELSKI · KARTA POUFNA

Rola 2 — Pośrednik i dowódca

Pozornie techniczna ochrona spotkań tworzy prototyp organizacji i pierwszy łańcuch odpowiedzialności.

KARTA POUFNA

Przekaż ten dokument wyłącznie osobie odgrywającej wskazaną rolę. Karta może zostać ujawniona dopiero w fazie rekonstrukcji.

Cel dydaktyczny

Uczestnicy badają, jak pozornie techniczna decyzja o ochronie spotkań tworzy prototyp organizacji, jak niejednoznaczny język przemieszcza odpowiedzialność oraz jak odróżnić legalną funkcję bezpieczeństwa od lojalnościowego narzędzia kontroli.

Czas i rezultat

- przygotowanie indywidualne: 15 minut;
- rozmowa 1-2: 18 minut;
- notatka osoby 2: 7 minut;
- rozmowa 2-3: 22 minuty;
- pytania obserwatora: 6 minut;
- analiza: 50 minut.

Rezultatem są: projekt mandatu liczący do 350 słów, notatka wykonawcza, rejestr pytań osoby 3 oraz raport osoby 4.

Sytuacja wspólna

Wspólnota Odnowy organizuje serię otwartych zebrań. Trzy poprzednie spotkania zostały przerwane przez hałas, wejście osób z konkurencyjnymi transparentami oraz chaotyczne reakcje wolontariuszy. Nie doszło do ciężkiego naruszenia bezpieczeństwa, ale relacje medialne przedstawiają ruch jako niezdolny do prowadzenia własnych wydarzeń. Zwierzchnik rozważa utworzenie dwudziestoosobowego rdzenia Służby Zgromadzeń Obywatelskich.

Karta poufna. Uczestnik czyta wyłącznie poniższą rolę. Pełny opis właściwego etapu pozostaje u prowadzącego do fazy ujawnienia.

Karta roli 2 — Organizator założycielski



W kogo się wcielasz

Jesteś doświadczonym organizatorem wydarzeń, któremu powierzono stworzenie pierwszego rdzenia i przygotowanie projektu mandatu.

Z jakimi ideami utożsamia się postać

Wierzysz, że ruch przegrywa, gdy każdy wolontariusz improwizuje. Ceniasz jasną hierarchię, szybkość decyzji i lojalność. Uważasz, że regulamin powinien pozostawiać dowódcy pewien margines oceny.

Dlaczego zostałeś powołany

W kryzysowych sytuacjach zachowywałeś spokój, znasz większość lokalnych koordynatorów i nie masz własnej publicznej frakcji. Zwierzchnik uważa cię za osobę organizacyjnie skuteczną, ale jeszcze politycznie zależną.

Postawa w ćwiczeniu

Masz uzyskać możliwie jasne upoważnienie i przełożyć je na projekt. Nie możesz zastaniać każdej decyzji wolą zwierzchnika. Musisz też obronić swoją wiarygodność przed wykonawcą, który będzie mnożył pytania.

Argumenty do rozmowy z rolą 1

- bez kryteriów sukcesu każde zachowanie można później nazwać błędem;
- odpowiedzialność wymaga wskazania, kto zatwierdza wyjątki;
- dobór wyłącznie według lojalności zwiększy zgodność, ale pogorszy kontrolę błędów;
- rotacja osłabi spójność krótkoterminową, lecz ograniczy osobiste sieci;
- brak dokumentacji chroni szybkość tylko pozornie, bo później uniemożliwia uczenie się.

Argumenty do rozmowy z rolą 3

- ograniczony mandat jest bezpieczniejszy niż spontaniczne działania;
- lista kryteriów ma chronić również wykonawców;
- raportowanie incydentów służy korekcie, nie szukaniu winnych;
- rozpoczęcie pracy przygotowawczej nie oznacza zgody na wszystkie przyszłe funkcje.

Pułapka roli

Możesz zacząć przedstawiać własne domysły jako „oczywistą intencję” zwierzchnika. Za każdym razem, gdy użyjesz jego autorytetu, zaznacz w notatce, czy była to wypowiedź, wniosek czy twoja decyzja.

Twoje zadanie

Sporządź mandat zawierający: cel, zakres, zakazy, kryteria naboru, nadzór, raportowanie, skargi, termin wygaśnięcia oraz procedurę rozwiązania zespołu.

Dodatek: selekcja osoby 3

Przed właściwą rundą otrzymujesz kartę doboru roli 3. Zapisz wymagania, wybór kandydata, ograniczenia dostępu i zabezpieczenia. Nie próbuj ustalać ukrytej tożsamości na podstawie osobowości; oceniaj próbkę pracy oraz projektuj proces odporny na cztery warianty.