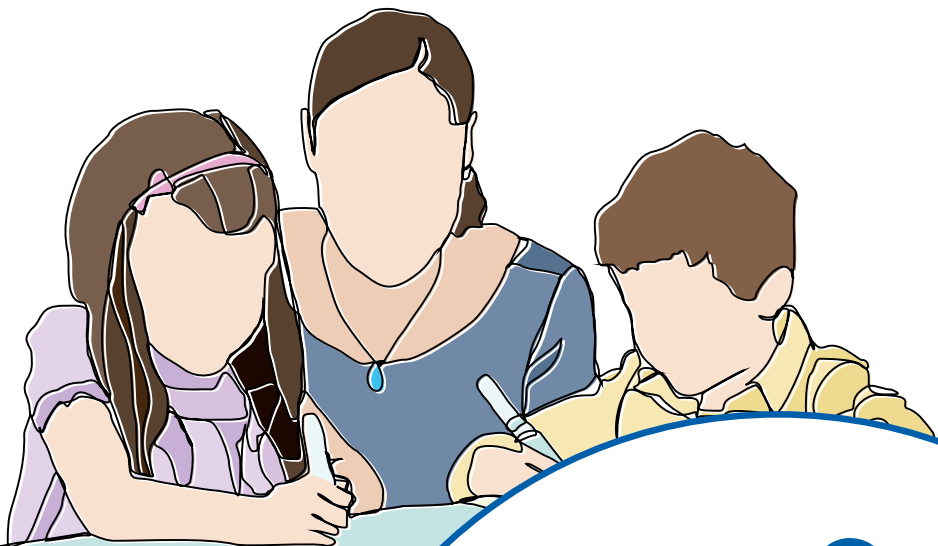


**Magyarné Kovács Ildikó, Mihályiné Simon Rita,
Nagy Anikó, Szilágyi Edit**

TEHETSÉGFEJLESZTÉST SEGÍTŐ MUNKAFÜZET

ÁLTALÁNOS ISKOLAI TANULÓKKAL FOGLALKOZÓ PEDAGÓGUSOK SZÁMÁRA
VÁLOGATÁS SZEMÉLYISÉG- ÉS KÉPESSÉGFEJLESZTŐ JÁTÉKOKBÓL



SZÉCHENYI 2020

EFOP-3.1.6-16-2017-00026

„HINNED KELL, HOGY A VILÁG TEVELED IS ÉKES”
A KIEMELT FIGYELMET IGÉNYLŐ GYERMEKEK
ÉS TANULÓK MINŐSÉGI ELLÁTÁSA
A SZOLNOKI TANKERÜLETI KÖZPONTBAN



MAGYARORSZÁG
KORMÁNYA

Európai Unió
Európai Szociális
Alap



BEFEKTETÉS A JÖVŐBE

Tehetségfejlesztést segítő munkafüzet

általános iskolai tanulókkal
foglalkozó pedagógusok számára

Válogatás személyiség- és
képességfejlesztő játékokból

Jász-Nagykun-Szolnok Megyei Pedagógiai
Szakszolgálat Megyei Szakértői Bizottság

Magyarné Kovács Ildikó, Mihályiné Simon Rita,
Nagy Anikó, Szilágyi Edit



Szolnok, 2020

Készült az
EFOP-3.1.6-16-2017-00026 „Hinned kell, hogy a világ Teveled is ékes”
kiemelt figyelmet igénylő gyermekek és tanulók minőségi ellátása
a Szolnoki Tankerületi Központban
projekt keretében.

Projektvezető:
dr. Torda Ágnes

Szakmai vezető:
Szabó Győzőné

Szerzők:
Magyarné Kovács Ildikó
tanácsadó szakpszichológus
Mihályiné Simon Rita
szakvizsgázott gyógypedagógus, tanulásban akadályozottak pedagógiája
és autizmus spektrumzavarok pedagógiája szakos gyógypedagógiai tanár

Nagy Anikó
tanácsadó szakpszichológus

Szilágyi Edit
tanácsadó szakpszichológus

Lektor:
Dr. Polonkai Mária
tanár, tehetséggondozó

ISBN: 978-615-81503-2-3

Kiadó: Szolnoki Tankerületi Központ
Felelős kiadó: Szutorisz-Szügyi Csongor tankerületi igazgató

Nyomdai előkészítés: Flaccus Kiadó Kft.

Tartalom

Bevezetés	5
Csoportalakítást segítő gyakorlatok	7
Csoportkohéziót, a csoport összetartozását segítő gyakorlatok ..	10
Csoporton belüli együttműködést segítő gyakorlatok	15
Értékrend tisztázását segítő gyakorlatok	20
Kommunikációs készség fejlesztését segítő gyakorlatok	22
Érzések kifejezését, empátiás készséget fejlesztő gyakorlatok	26
Társas hatékonyság fejlesztését segítő gyakorlatok	28
Konfliktus-kezelő készség fejlesztését segítő gyakorlatok	31
Csoportlezárást segítő gyakorlatok	35
Kreativitást fejlesztő gyakorlatok	39
Nyelvi kreativitást fejlesztő gyakorlatok	43
Irodalomjegyzék	49

„A tehetség (...) a személyes jellemzők és a környezeti tényezők finom interakciója által fejlődik. Ez egyrészt azt jelenti, hogy sokszor nem látható, apró hatások is nagy jelentőségűek lehetnek, másrészt azt implikálja, hogy ha a környezeti tényezőket a tehetség számára elégségesen használhatóvá teszi a társadalom, akkor jelentősen megnöveli a tehetség megjelenésének valószínűségét.”

(Gyarmathy Éva)

Bevezetés

Ezzel a kis munkafüzetrel, melyet kezében tart az olvasó, egy olyan átfogó és különleges jelenség támogatásával próbálkozunk a magunk korlátozott eszközeivel, mint a tehetség, vagy talán helyesebben fogalmazva a tehetséges gyermek. Rengeteg elmélet, lista, töménytelen mennyiségű szakirodalom született már az adottságok, intelligencia és tehetség témában, melyeknek részletes bemutatása nem célunk, hiszen a pedagógusok már nyilván rengeteget hallottak erről a képzéseiken. A füzet összeállításánál szem előtt tartottuk Gyarmathy Éva azon álláspontját, hogy a legjobb tehetségazonosítás maga a tehetséggondozás. Gyakran előfordul ugyanis, hogy a tehetségszűrések, tehetségazonosítási folyamat hiányosságai miatt kihullanak a rostán tehetségígéretek, akik így kimaradnak a fejlesztésből. Minél több gyermeket sikerül tehát a tehetséggondozásba bevonni, hogy képességeiket a lehető legjobban kibontakoztathassák, annál kisebb az esélye, hogy elveszítünk egy potenciális tehetséget.

A munkafüzet alsó- és felső tagozatos általános iskolai tanulók számára készült, így e két csoportnak szóló feladatokat külön jelöltük benne. Fel-tüntettük azt is, hogy az adott feladattal, gyakorlattal a személyiség és a képességek melyik területét kívánjuk aktuálisan megcélolni, reményeink szerint ezzel is megkönnyítve a pedagógus munkáját a feladat kiválasztásában. Találhatunk a személyiség, a társas készségek vagy a kommunikáció fejlesztését célzó játékokat, és vannak a kreativitást fejlesztő feladatok is a listában. Nem kell arra törekedni, hogy minden egyes játékot végigcsináljanak a gyerekek, túlzásba vinni nem is javasolt ezeket sem. Inkább

ahhoz szeretnénk segítséget nyújtani, hogy egy adott helyzetben, adott eszközök megléte, vagy egy probléma esetén legyen elég lehetőség, amiből a pedagógus – saját helyzetét ismerve - választani tud.

Témáinkat a tehetséggel foglalkozó szakirodalmak valamint a tehetséggel foglalkozó, elismert szakemberek által fontosnak tartott elvek alapján szerkesztettük. Hiszünk ugyanis abban, hogy nem elég azt fejleszteni, amiben a tehetségígéret, a tehetséges gyermek élen jár, hanem azokra a képességekre és készségekre is kell hangsúlyt helyezni, amikben esetleg elmarad kortársaitól (Balogh, 2012). Továbbá azokat sem szerencsés kihagyni a tehetségfejlesztésből, akiről eddig nem derült ki, hogy valamiben kiemelkedőek. A kitűzött cél nem a kiemelkedő képesség gyakorlása és gyakoroltatása csupán, azt megteszik a szaktanárok, mentorok, idősebb „mesterek”.

A prevenció legalább olyan fontos része a segítségnek, mint a kiemelkedő területen történő elmélyülés. Reményeink szerint a füzetben szereplő gyakorlatokkal és feladatokkal sikerül majd a tanulók – és pedagógusaik - számára motiváló és szórakoztató perceket szerezni, mellyel az ismeretszerzés perceit megfűszerezhetik és színesebbé tehetik.

Csoportalakítást segítő gyakorlatok

Alsó tagozatosoknak való gyakorlatok

Füllentős

A játék célja az ismerkedés, emellett segíti a jó hangulat és az együvé tartozás érzésének kialakulását is.

Idői keretek: 15-20 perc

Eszközigény: nincs

A játék leírása: a csoporttagok körben ülnek. A feladat az, hogy mindenki három tényt mondjon magáról, ezek egyike füllentés. A csoporttársaknak kell kitalálni, hogy melyik az. Ha először tévednek, még választhatnak a fennmaradó két lehetőség közül. A játék addig tart, amíg mindenki sorra nem kerül.

Egyéb megjegyzések: Igen oldott hangulatú játék, általában nagy nevetések kísérik, így nehezebb feladatok után is használható a feszültség oldására (Kagan, 2001.).

Három tárgy

A játék célja az ismerkedés, emellett segíti a jó hangulat és az együvé tartozás érzésének kialakulását is.

Idői keretek: 15-20 perc

Eszközigény: nincs

A játék leírása: Mindenki kiválaszt otthon három tárgyat és ezt a tréningre magával hozza. A cél az, hogy ezen a három tárgyon keresztül mutassa be magát a többieknek. A tárgyak szimbolizálhatják őt, vagy a számára fontos történéseket, élete kulcsszemélyeit stb. a tagok körben ülnek, és sorban megnézik mindenki tárgyait. Ezután a csoport megbeszéli az élményeiket, kinek sikerült a legjobban szimbolizálni magát a tárgyakkal (Bagdy, Telkes, 1990.).

Igaz vagy hamis?

A játék célja az ismerkedés, emellett segíti a jó hangulat és az együvé tartozás érzésének kialakulását is.

Idői keretek: 15-20 perc

Eszközigény: nincs

A játék leírása: A csoporttagok körben ülnek. A feladat az, hogy minden csoporttag két tényről állítson magáról, az egyik hihető, de hamis, a másik hihetetlenül hangzó, de igaz legyen. A csoporttársaknak el kell döntenie, melyik az igaz és melyik a hamis állítás (Kagan, 2001.).

Felső tagozatosoknak való gyakorlatok

Én még soha

A csoport alakulási szakaszában játszható, ismerkedési játék.

Idői keretek: 15-20 perc

Eszközigény: nincs

A játék leírása: A játékosok körben ülnek és sorban mindenki mond valamit, amit még sohasem tett, de amiről azt feltételezi, hogy a csoport többi tagja már igen. Például azt mondhatja: „Én még sohasem voltam Budapesten”. Ha sikerül olyat találnia, amit a többiek már tényleg csináltak egy pontot kap. Az nyer, aki először gyűjt össze három pontot.

Egyéb megjegyzések: Mivel ismerkedéses játékról van szó, érdemes kiemelni az őszinteség fontosságát (Perhman, é.n.).

Szereplők

A csoport alakulási szakaszában játszható, ismerkedési játék.

Idői keretek: 10-15 perc

Eszközigény: nincs

A játék leírása: A résztvevők körben ülnek, és egymás után a következő kérdésre válaszolnak: „Ha filmet készítenének az életemről, ki lenne a legalkalmasabb arra, hogy a főszerepet eljátszza? Miért?” (Kroenhert, 2004.)

Szeretem - nem szeretem

A csoport alakulási szakaszában játszható, ismerkedési játék. Később is játszható, segíthet az értékek és/vagy érzések tisztázásában.

Idői keretek: 30 perc

Eszközigény: papír, toll

A játék leírása: A játékosok körben ülnek. Minden játékos ír egy listát öt olyan dologról, amit szeret és öt olyan dologról, amit nem szeret. Ezek bármilyen dolgok lehetnek, pl.: tárgyak, tulajdonságok, események, stb. Ha kész vannak, összehajtogatják a papírokat és a csoportvezetőnek adják. A csoportvezető felolvassa a listákat és a játékosok feladata kitalálni, ki írta az adott papírt.

Egyéb megjegyzések: Az esetek többségében jó hangulatú, sok nevetéssel járó játék. Akkor érdemes játszani, ha a csoporttagok már a tréning előtt is ismerték kicsit egymást, vagy később, amikor már valamennyire megismerkedtek (Perhman, é.n.).

Várakozások és félelmek

A gyakorlat célja, hogy a csoport kezdetekor, a tagok megfogalmazzák a csoporttal kapcsolatos várakozásaikat és félelmeiket.

Idői keretek: 20-25 perc

Eszközigény: csomagolópapír, vastag filctollak

A játék leírása: A csoportvezető arra kéri a csoporttagokat, hogy írjanak fel egy papírra, mindent, ami eszükbe jut arról a kérdésről, hogy mit várnak el ettől a csoporttól. Ezután arra kérjük őket, hogy írják össze, hogy mitől tartanak ebben a csoportban? Amikor mindkét lista elkészült, három vagy négy alcsoportra osztja a tagokat. A feladat, hogy egy nagy íven állítsák össze a közös listájukat, az előző két kérdésre („Mit várunk ettől a csoporttól?” és „Mitől tartunk ebben a csoportban?") adott válaszokból. Arra kérjük őket, hogy minden egyéni várakozás és félelem kapjon helyet az összeített listán, úgy, hogy az egyforma tételeket kihagyják. Stíláris okokból módosíthatnak csupán az eredetieken. Ezután közszemlére teszik a listákat és az alcsoportok sorra elmagyarázzák azokat, válaszolnak a többiek kérdéseire. Ki lehet térni a megbeszélés során arra, hogy a várakozások és a félelmek honnan eredhetnek (Rudas, 2001.).

Csoportkohéziót, a csoport összetartozását segítő gyakorlatok

Alsó tagozatosoknak való gyakorlatok

Az inga nyelve (A bizalom próbája)

A játék a csoportkohézió erősítését, a társakkal szembeni bizalom növelését célozza meg, valamint lehetővé teszi a csoporttagok egymással szembeni bizalmi szintjének megállapítását.

Idői keretek: 10-30 perc

Eszközigény: nincs

A játék leírása: A gyakorlat tetszés szerinti létszámú párokkal 8-16 fős csoportokkal zajlik. A csoporttagok szorosan egymás mellé, körbeállnak. A kör, mintegy 2 m átmérőjű legyen. Az egyik csoporttag a kör közepére áll, ő lesz az inga nyelve. Becsukott szemmel, merev testtel eldőli egy tetszés szerinti irányba. Akik felé dől, azok elkapják, nem engedik elesni, majd egy tetszés szerinti irányba lökik. Kb. 1 perc után az inga nyelve helyet cserél egy másik csoporttaggal és így folytatódik tovább, míg mindenkire sor nem kerül.

Egyéb megjegyzések: Ha valaki nem akarja kipróbálni akarata ellenére senkit se kényszerítsünk a részvételre (Rudas, 2001.).

Bogozd ki a csomót!

A játék célja: A testi közelség, a közös erőfeszítés és a kényelmetlenségből kényelmet hozó megoldás miatt a feladat az együttesség élményét adja.

Idői keretek: 10-15 perc

Eszközigény: nincs

A játék leírása: A csoport egy tagja kimegy a teremből. A többiek körbe állva megfogják egymás kezét. Majd – anélkül, hogy egymás kezét elengednék – néhányan felemelik a kezüket, mások átbújnak alatta, addig, amíg egy nagy élő „csomó” nem keletkezik. A kitaláló feladata, hogy kibogozza a

csomót, helyreállítsa az eredeti kört, de úgy, hogy közbe senki ne engedje el a másik kezét.

Egyéb megjegyzések: Hívjuk fel a kitaláló figyelmét, hogy óvatosan „bontogassa” a „csomót”, nehogy sérülést, fájdalmat okozzon (Benedek, 1992.).

Közös mese

A játék célja: Az együttesség, a közös tevékenység átélése. A tagoknak figyelniük kell egymásra. Mivel közösen hoznak létre egy produktumot, így ez a feladat elsősorban a csoportkohéziót erősíti.

Idői keretek: 20-30 perc

Eszközigény: rongylabda

A játék leírása: A játékosok körben ülnek. Az a feladat, hogy együtt, közösen írjanak egy mesét. A csoportvezető elkezd, a csoporttagoknak kell folytatnia. Akinek a labdát dobják, annak kell folytatnia, így mindenkinek mindig figyelnie kell, hiszen sosem tudhatja, hogy mikor kerül hozzá a labda. Épp ezért érdemes előre leszögezni, hogy egy ember többször is megkaphatja a labdát. Mindenki azt, és annyit mond, amit és amennyit akar, de természetesen a már elkezdett történetet kell folytatnia. A történetet a csoportvezető kezdi, ő dobja el a labdát is először. A kezdés legyen semleges, és ne adjon különösebb támpontot arra, hogy hogyan folytatódjon a történet. Érdemes ismert mesekezdéseket használni, például „hol volt, hol nem volt, volt egyszer...” Ha kész a mese, érdemes megbeszélni, ki milyennek látja, ki hogy módosított volna rajta, kinek mit jelentett (Benedek, 1992.).

Újságon a csapat

A játék az együttesség, az összetartozás élményét adja.

Idői keretek: 15-20 perc

Eszközigény: egy nagyméretű napilap

A játék leírása: A csoportot –létszámtól függően – kisebb csoportokra osztjuk. (5-6 fősekre, lényeg, hogy mindegyik csoport ugyanannyi főből álljon). A csoportok feladata, hogy egy újságlapra ráálljanak, úgy, hogy a sarka se lógjon le senkinek. Ha sikerül kettéhajtjuk az újságpapírt, és erre kell ráállni stb. Az a csapat nyer, amelyik a legkisebb papíron elfér.

Egyéb megjegyzések: A testi közelség miatt bizonyos csoportok számára ijesztő lehet, ezért mindig gondosan mérlegeljük az alkalmazhatóságát (Benedek, 1992.).

Felső tagozatosoknak való gyakorlatok

A mi házunk I.

A játék célja: A csoporton belüli együttműködést, és az összetartozás érzését fejleszti.

Idői keretek: 30-40 perc

Eszközigény: nagyméretű csomagolópapír, filctollak

A játék leírása: a csoport feladata, hogy közösen tervezzen egy házat. Erről készítsenek felülnézeti rajzot, ha több szintesre tervezik az épületet, akkor minden szintről. Tervezzék meg és rajzolják le a berendezést és a kertet is. Utána beszéljük meg a terveket, és azt, hogy hogyan sikerült megegyezésre jutniuk, mennyire tudták/akarták mindnyájuk szempontjait, kívánságait figyelembe venni.

Egyéb megjegyzések: Nagy létszámú csoport esetén érdemes a csoportot kisebb csapatokra osztani. Ilyenkor a megbeszéléskor minden csapat bemutatja a házát, és közösen megbeszéljük, hogy hogyan jutottak megegyezésre (Bús, 2003.).

A mi házunk II.

A csoporton belüli együttműködés, és az összetartozás fejlesztése mellett alkalmas az értékek, értékrendek tisztázására is.

Idői keretek: 45-60 perc

Eszközigény: papír, ceruza

A játék leírása: A csoporttagok körben ülnek. A játékvezető arra kéri őket, hogy képzeljék el, hogy hosszabb-rövidebb ideig, de együtt egy házban kell élniük a csoporttagoknak. A feladat, hogy megegyezzenek az együttélés szabályaiban. Ez után megbeszélés következik arról, hogy hogyan sikerült megegyezésre jutni, ki milyen kompromisszumokat hozott a közöség érdekében. Érdemes arra is kitérni, hogy ilyen értékrendet tükröz a kész szabálygyűjtemény.

Egyéb megjegyzések: Nagy létszámú csoport esetén a csoportot kisebb csapatokra lehet osztani. Érdemes az előző játék után játszani (Bús, 2003.).

Bizalmi esés (A bizalom próbája)

A játék a csoportkohézió erősítését, a társakkal szembeni bizalom növelését célozza meg, valamint lehetővé teszi a csoporttagok egymással szembeni bizalmi szintjének megállapítását.

Idői keretek: 10-30 perc

Eszközigény: nincs

A játék leírása: A gyakorlat tetszés szerinti létszámú párokkal zajlik. A pár egyik tagja háttal áll a másiknak. A másik kb. 1-1.5 méterre mögé áll, felé fordul, egyik lábát előre, másik lábát hátrateszi, kissé rugózva, karját tenyerével felfelé előretartja - oly módon, hogy a párját hónaljánál fogva el-kaphassa. Jeladásra a háttal álló, karját combjához szorítva hátradől. Majd a pár tagjai cserélnek.

Egyéb megjegyzések: Ha valaki nem akarja kipróbálni akarata ellenére senkit se kényszerítsünk a részvételre (Rudas, 2001.).

Folytasd az akciót!

A játék célja: A közös fantáziamunka, és az, hogy a játékosoknak alkalmazkodnia kell a már elkezdett történethez az együttesség élményét adja. A feladat rávilágít az egyén és a csoport viszonyára, mennyire alkalmazkodnak az egyes csoporttagok a többiekhez, a közös történethez.

Idői keretek: 30-40 perc

Eszközigény: nincs

A játék leírása: A játékosok körben ülnek. Valaki a csoport elé kiáll és egy rövid jelenetet bemutat egyetlen szó nélkül csupán gesztusok és mozdulatok segítségével. A jelenet egy pontján kimerevít egy pózt, majd leül. A következő játékos – ugyancsak szavak nélkül – folytatja a történetet. Így megy addig, amíg mindenki sorra nem került. Utána megbeszéljük ki, mit értett, ki mit gondolt, miről szólt a történet. (Benedek, 1992.).

Rejtély

A játék célja: A csoporttagok szembesítése azzal, hogy viselkedésük milyen hatást gyakorol másokra, másrészt az egymással kapcsolatos érzések megfogalmazása, egymással megosztása.

Idői keretek: 30-45 perc

Eszközigény: nincs

A játék leírása: A csoportvezető arra kéri a csoporttagokat, hogy jól nézzék meg egymást. Pár perc múlva, mindenki válassza ki azt a személyt, aki a legtitokzatosabb a számára. Egy erre vállalkozó közli a csoporttal, hogy kit választott, ki a legrejtélyesebb számára, majd hozzá fordul a következő mondatkezdéssel: "Számomra az a rejtélyes benned, hogy..." Akit megszólított, az megteheti, hogy nem reagál erre, de hasznosabb, ha megpróbálja végiggondolni és ezt meg is osztja a többiekkel, hogy vajon milyen viselkedése okozhatta a másik csoporttagban ezt a benyomást. A többi csoporttag is bekapcsolódhat visszajelzéseivel a beszélgetésbe. Ezek után sorra kerül a többi csoporttag is, az elmondottak szerint. Végül a csoport megbeszéli a gyakorlat tanulságait, tapasztalatait.

Egyéb megjegyzések: Nagyfokú tapintatot igényel a csoportvezetőtől. Vigyázzunk, nehogy személyeskedéssé fajuljon a játék (Rudas, 2001.).

Táviratok

A gyakorlat célja, hogy elmélyítse a csoporton belüli kapcsolatokat és a tagok lehetőségét kapjanak a visszajelzések adására.

Idői keretek: 30-45 perc

Eszközigény: papír, íróeszközök

A játék leírása: A csoportvezető kellő mennyiségű papírlapot tesz ki középre, majd elmondja a szabályokat. Miszerint bárki bárkinek küldhet táviratokat, és válaszolhat is a kapott táviratokra. Egyetlen kikötés van, a megszólítástól és az aláírástól eltekintve, összesen 100 szót használhat fel a távirataiban. Amint elkészült a távirat, azonnal kézbesíteni kell. A gyakorlat addig tart, amíg mindenki el nem használja a rendelkezésre álló 100 szót. Majd a csoporttagok beszámolnak érzéseikről. Érdeemes magukat a táviratokat is megbeszélni, de lehetőséget kell nyújtani arra, hogy aki nem akarja, az megtarthassa magának az olvasottakat. Ezt a szabályt érdemes előre tisztázni, hogy a távirat írói őszintébben merjenek megnyilvánulni (Rudas, 2001.).

Csoporton belüli együttműködést segítő gyakorlatok

Alsó tagozatosoknak való gyakorlatok

Ki bírja cérnával?

Ebben a játékban a rivalizálás, versengés jelenik meg a csoporttagok között, és a frusztráció és akadályoztatás élménye konfliktushelyzetben. Annak, akinek sikerül a játék a pozitív önérvényesítés élményét adja.

Idői keretek: 15-20 perc

Eszközanyag: asztal, székek, cérna, papír, toll

A játék leírása: páros játékról van szó. Hosszú cérnákat szakítunk le, aminek két végére hurkot kötünk. Egy-egy játékos beledugja a mutatóujját a hurokba. Szembeülnek és a cél az, hogy a cérnával elhúzzák a másik kezét az asztal széléig. Egy menet egy percre tart. Mindenki, mindenki ellen játszik, és az eredményeket táblázatban összesítik.

A pontozásnak különböző variációi vannak, ami az átélt élményt is módosítja:

- Az egyik, amikor csak a győzelemért jár pont a veszteségért, és a cérnaszakításért nem. Ebben az esetben leginkább az derül ki, hogy kit hagynak nyerni (hiszen a cérna valószínűleg előbb szakad, minthogy bárki kezét el lehetne húzni általa).
- A másik lehetőség, hogy a győzelem egy pontot, a cérnaszakítás nulla pontot, a vereség pedig egy mínusz pontot ér. Ez kiélezi a rivalizálást, nyerni szinte lehetetlen, hiszen jobban megéri elszakítani a másik félnek a cérnát, mint beletörödni a vereségbe.
- Harmadik lehetőség, hogy a nyereség két pontot, a vereség egy pontot ér, döntetlen esetén nem jár pont, a cérna elszakítása pedig két pont levonással jár. Ebben az esetben érdemes nyerni hagyni a másikat: még így is jobban jár az ember, mintha szakít, vagy döntetlent ér el.

A játék végén meg lehet beszélni, hogy a különböző feltételek mellett ki milyen stratégiát használt, hogyan próbált az összesítésben minél több pontot szerezni (Benedek, 1992.).

Területfoglalás

A játék célja: A csoportközi konfliktus demonstrálása olyan helyzetekben, ahol a szűkös forrásokért megy a küzdelem. Ezen kívül, mivel kiscsoportokban folyik a munka, így a kiscsoporton belüli együttműködés, a valahova tartozás érzése is erősödik.

Idői keretek: 20 perc

Eszközigény: sok elmozdítható bútor és tárgy, pl.: székek, asztalok, szőnyegek, dísz tárgyak

A játék leírása: A csoportot két csapatra osztjuk. Az egyik csapat a terem egyik, a másik csapat a terem másik felében helyezkedik el. A feladat adott jelre minél több tárgyat a saját térfelünkre hurcolni. Az időkeret öt perc. Rabolni szabad: a másik csoport területéről vissza is lehet hozni tárgyakat. Az egyetlen szabály, hogy amit valaki már megfogott, amíg el nem engedi, addig más nem nyúlhat hozzá. Az öt perc elteltével kiderül melyik csoport nyert, melyik, mennyi tárgyat szedett össze. A játékot megbeszélés követi, milyen élmény volt a csapatok közötti versengést, a „szabad rablást” átélni, mind az „elkövető”, mind a „kirablott” oldaláról.

Egyéb megjegyzések: Általában vidám, sok nevetéssel járó játék, de ügyeljünk a durvaság elkerülésére, vigyázzunk, nehogy valaki, vagy valami megsérüljön (Benedek, 1992.).

Vakművészet

A játék célja: A csoporton belüli együttműködés segítése.

Idői keretek: 10-15 perc

Eszközigény: papír, filctollak

A játék leírása: a csoportot 4 fős kiscsoportokra osztjuk. Az a feladat, hogy közösen rajzoljanak egy képet. Mindenki kap egy papírlapot és becsukott szemmel egy ház körvonalait rajzolja rá. Majd továbbadják a papírt a csoportban baljukon ülőknek. Ezután, még mindig behunyt szemmel – egy ablakot rajzolnak. A papírokat továbbadják, és ajtók kerülnek a házakra. Utolsóként megrajzolják az említett módon a kéményt is.

Egyéb megjegyzések: Nagyon oldott hangulatú játék, általában nagy nevetések kísérik, így nehezebb feladatok után a feszültség oldására is használható (Kagan, 2001.).

Felső tagozatosoknak való gyakorlatok

Csináld meg!

A játék célja: A csoportközi konfliktus demonstrálása olyan helyzetekben ahol elégtelen források állnak rendelkezésre. A csoportoknak lehetőségük van egymás közt „üzletelni”, így a feladat alkalmas lehet a tárgyalási készség és a társas hatékonyság fejlesztésére is. Ezenkívül, mivel kiscsoportokban folyik a munka, így a kiscsoporton belüli együttműködés, a valahova tartozás érzése is erősödik.

Idői keretek: 30-45 perc

Eszközigény: 1 tekercs ragasztószalag, 1 olló, 1 ragasztó stift, és sok-sok színes képes újság, színes papír, 4-5 nagyobb kartonlap

A játék leírása: A csoportot 5-7 fős alcsoportokra osztjuk. Az alcsoportok feladata, hogy 15 -20 perc alatt minél szebb kollázsokat hozzanak létre. Az ehhez szükséges anyagok szétszórva találhatóak a teremben. A csoportok összeszedhetik mindazt, amire a kollázshoz szükségük van, de egymás között is cserélhetnek. Nyilván az a csoport, amelyik először jön rá, hogy csupán 1 ragasztó, 1 olló és 1 ragasztószalag van előnyösebb tárgyalási pozícióba kerül. Utána közösen elbíráljuk a kollázsokat és megbeszéljük, milyen élmény volt a játékban részt venni, ki milyen tárgyalási helyzetbe került, ki milyen módon próbált másokat meggyőzni, használt –e valaki olyan „nem megengedhető” eszközöket, mint például a lopás, vagy milyen érzés volt rájönni, hogy a feladat elkészítéséhez szükséges fontos eszközök más csoportnak jutottak (Kroehnert, 2004.).

Expedíció

A játék célja: A csoporton belüli együttműködés, és az összetartozás fejlesztése mellett alkalmas az értékek, értékrendek tisztázására is.

Idői keretek: 60-80 perc

Eszközigény: nagy méretű csomagolópapír, ceruza

A játék leírása: A csoporttagokat 4-5 fős kiscsoportokra osztjuk. A csoportokkal közöljük, hogy az a feladat, képzeljék el, hogy egy teljesen ismeretlen új helyre, mondjuk egy újonnan felfedezett bolygóra készülnek. A bolygón van víz, a földihez hasonló légkör, vannak állatok, növények. Ezer telepes indul meghódítani ezt az új világot és ők öten a képviselőik

ennek az ezer embernek. Feladatuk, hogy megegyezzenek olyan törvényekben és szabályokban, amelyek szerint ezen a bolygón elképzelik az életet, amelyek szerint ezen a bolygón szeretnének együtt élni. A játékot megbeszélés követi, ahol minden csoport bemutatja a saját „Törvénykönyvét”, megbeszéljük, ki milyennek képzei az „ideális” emberi társadalmat és miért. (Kroehnert, 2004.)

Ország - város

Az ismert játék csoportos változatáról van szó, így a csapaton belüli együttműködést erősíti.

Idői keretek: 30 perc

Eszközigény: papír, ceruza, újság

A játék leírása: A csoportot 4-5 fős csapatokra osztjuk. A csoport vezetője rábök egy betűre az újságban és az egyes csapatoknak megadott idő alatt együtt ezzel a betűvel kezdődő, országokat, városokat, hegyeket, vizeket, növényeket, állatokat, lány- és fiúneveket, híres embereket kell gyűjteniük. Utána az egyes csapatok felolvassák listáikat. Minden olyan jó válasz egy pontot ér, amit egy másik csapat nem gyűjtött. Az a csapat nyer, amelyik több pontot gyűjt össze. (Grätzer, 1977.).

Sziget

A csoportnak a feladat megoldásához közös megegyezésre kell jutnia, az egyes személyeknek „áldozatokat” kell hoznia a csoport közös érdekeiért, így a feladat a csoport együttműködését, és az összetartozás érzését is fejleszti.

Idői keretek: 45-60 perc

Eszközigény: papír, ceruza

A játék leírása: A játékosok körben ülnek. A csoportvezetője arra kéri őket, hogy képzeljék el, hogy hajótörést szenvedtek és egy lakatlan szigetre kerültek. A szigeten van ivóvíz, növények, állatok. Azt nem lehet tudni, hogy mennyi ideig marad itt a hajótörött, néhány hónapig, vagy akár néhány évig. A feladat, írjanak össze öt tárgyat, amit feltétlenül magukkal szeretnének vinni. Ha ez megtörtént a csoportot arra kérjük, hogy képzeljék el azt, hogy együtt szenvedték el a hajótörést és közösen kell öt tárgyban megegyezniük. A játéknak akkor van vége, ha sikerült teljes egyetértésre jutniuk. A játékot megbeszélés követi arról, hogy hogyan sikerült meg-

egyezniük, hogy viselték, hogy a csoport kedvéért számukra fontos tárgyról kellett lemondaniuk.

Egyéb megjegyzések: Nagy létszámú csoport esetén érdemes a csoportot kisebb csapatokra osztani (Bús, 2003.).

Vakművészet

A játék célja: A csoporton belüli együttműködés segítése.

Idői keretek: 10-15 perc

Eszközigény: papír, filctollak

A játék leírása: A csoportot 4 fős kiscsoportokra osztjuk. Az a feladat, hogy közösen rajzoljanak egy képet. Minden csapat kap egy papírlapot és egyikőjük becsukott szemmel egy ház körvonalait rajzolja rá. Majd továbbadja a papírt a csoportban balján ülőnek, aki ugyancsak becsukott szemmel - egy ablakot rajzol. A papírt továbbadja, és ajtó kerül a házra. Az utolsó résztvevő megrajzolja az említett módon a kéményt is.

Egyéb megjegyzések: Nagyon oldott hangulatú játék, általában nagy nevetések kísérik, így nehezebb feladatok után a feszültség oldására is használható (Kagan, 2001.).

Vegyes menü

A csoportnak együtt kell dolgoznia, ötleteket hoznia a minél jobb megoldás érdekében így kifejezetten csapatépítő, együttműködést segítő játékról van szó.

Idői keretek: 30 perc

Eszközigény: papír, ceruza

A játék leírása: A játékosokat négy-öt fős csoportokra osztjuk. A résztvevőkkel közöljük, hogy képzeljék el, hogy éppen most akarnak egy éttermet nyitni. A feladat, hogy megtervezzék a szerintük tökéletes éttermi menüt. A feladatra 10-15 percük van, utána megbeszélés következik. A megbeszélés során térjünk ki arra, hogy hogyan sikerült megegyezniük a megadott idő alatt, hogyan döntöttek el a vitás kérdéseket (Kroenhert, 2004.).

Értékrend tisztázását segítő gyakorlatok

Felső tagozatosoknak való gyakorlatok

Aukció

A játék a csoport és az egyén értékrendjének tisztázására alkalmas.

Idői keretek: 60-80 perc

Eszközigény: papír, ceruza

A játék leírása: A játékosok körben ülnek. A játékvezető közli, hogy most árverést fognak játszani. Az árverésen bárki eladhat vagy vásárolhat valamit. Mindenki kap 100 zsetont, amiből gazdálkodhat. Ha elad valamit, az ára hozzájön, ha vesz valamit, az ára lejön a 100 zsetonból. Eladni bármit lehet, ami értékes számunkra, akár valóságos tárgyakat, mint autó, ház, lakás, stb., akár varázstárgyakat, mint hétmérföldes csizma, három kívánság stb., akár élményeket, mint utazás, stb., akár érzéseket, mint szerelem, boldogság, stb., fogalmakat, mint egészség, karrier, kapcsolatokat, mint egy jó barát, stb. Aki valamiért a legtöbbet ígéri, azé lesz az adott dolog. A licitet a csoportvezető vezeti. Kérjünk meg mindenkit, hogy pontosan vezesse a könyvelését, mit mennyiért vett, mit mennyiért adott el. Ha már senki nem akar semmit eladni, megbeszélés következik, ki mit adott, vett, mi volt az, ami a legtöbbet érte a csoportban, mi volt az, amit sokan szerettek volna megvenni, de csak egy valakinek sikerült, mi hiányzott, hogy felajánlják (Benedek, 1992.).

Aukció II.

Az előző játék egy változata, így szintén az értékek tisztázására alkalmas.

Idői keretek: 45-60perc

Eszközigény: papírkártyák, papír, ceruza

A játék leírása: Az előző játékhoz képest a különbség abból adódik, hogy nem a játékosok ajánlják fel megvételre a dolgokat, hanem a csoportvezető. Érdemes előre kártyákra felírni, hogy mit kínálunk megvételre. Annak, aki megvette, adjuk is oda a kártyát. Mielőtt az aukciót megkezdzenénk, olvassuk fel, hogy miket lehet majd megvenni. A játékosok itt is 100 zse-

tonból gazdálkodhatnak. A végén beszéljük meg, ki mit vett mennyiért, miért fontos számára az adott dolog, mi az, amit szeretett volna, de nem volt rá pénze, ki milyen módon gazdálkodott a zsetonjaival. A kártyákból akár piramisszerűen ki is rakhatjuk a földre, hogy mi mennyiért ment el, mi mennyire volt „drága”, és éppen ezért értékes a csoportnak (Benedek, 1992.).

Férfiak és nők

A gyakorlat alkalmas a társadalmi nemi szerepekkel kapcsolatos érzések, beállítódások tisztázására, ezen kívül serkenti a kommunikációt a csoport különböző nemű tagjai között.

Idői keretek: 20-30 perc

Eszközigény: tábla vagy kis cédulák

A játék leírása: A csoport fiú és lány külön csoportot képeznek és a terem két végében, vagy két külön helyiségben foglalnak helyet. Mindkét csoportnak az a feladata, hogy írják össze, a másik fél mit utál, mit nem szeret bennük – a saját elképzelésük szerint. A fiúk tehát összegyűjtik azokat a negatívumokat a táblán, vagy a kis cetlin, amiről azt tartják, hogy a lányok gondolják, hiszik, mondják róluk, vagy teszik velük kapcsolatban. A lányok ugyanezt csinálják, de a fiúk szemszögéből. Ki lehet térni az ellen-szenvekre és elutasító beállítódások összegyűjtésére is, amelyek akadályozzák a két nem közötti kommunikációt.

Amikor a két csoport elkészült, helyet cserélnek és megismerkednek a másik csoport listájával, megvitatják azt. Ezek után a teljes csoport összeül és megbeszéli a gyakorlat általánosítható tanulságait.

Egyéb megjegyzések: Akkor érdemes ezt a játékot játszani, ha a fiúk és lányok közel azonos arányban vannak jelen a csoportban (Rudas, 2001.).

Kommunikációs készség fejlesztését segítő gyakorlatok

Alsó tagozatosoknak való gyakorlatok

Amerikából jöttünk

A játék a nem verbális kifejező készség fejlesztését célozza, annak átélését, hogy milyen nehéz csupán gesztusokkal kifejezni valamit. Másrészt mivel versengő helyzetről van szó, így a konfliktus, rivalizálás is megjelenik játékos formában.

Idői keretek: 10-30 perc

Eszközigény: nincs

A játék leírása: Közismert gyerekjátékról van szó. A csoport körben ül. Két ember kimegy és odakint megegyeznek egy foglalkozásban. Az lesz a feladatuk, hogy a csoportba visszatérve, az adott foglalkozást gesztusokkal jelenítsék meg. A terembe visszatérve így szólnak: „Amerikából jöttünk, mesterségünk címere: x (Az adott foglalkozás kezdőbetűje)”A többieknek kell kitalálni, hogy mi a választott foglalkozás. Akinek sikerül, az párt választ magának, és ők lesznek a következő feladvány kitalálói.

Egyéb megjegyzések: Általában nagyon jó hangulatú feladat, nagy nevetések kísérik, így nehezebb feladatok után feszültségoldónak is használhatjuk (Grätzer, 1977.).

Fekete-fehér, igen-nem

A játék célja: A verbális kommunikáció kifejezőképességének fejlesztése, annak megtapasztalása, hogy bármilyen korlátozás mennyire megnehezíti a verbális kommunikációt.

Idői keretek: 20-30 perc

Eszközigény: nincs

A játék leírása: ismert gyerekjátékról van szó. A játékosok körben ülnek. Egy játékos lesz a kérdező, aki bármit kérdezhet, és a többieknek gyorsan válaszolniuk kell rá, de úgy, hogy a fekete, fehér, igen, nem szavakat nem használhatják. A játékosok, csak igazat válaszolhatnak. Aki hibázik vagy

tétovázik, kiesik. Az nyer, aki legtovább benn marad, így ő lesz a következő kérdező.

Egyéb megjegyzések: Általában nagyon vidám, oldott hangulatú játék, nagy nevetések kísérik (Grätzer, 1977.).

Felső tagozatosoknak való gyakorlatok

A szöveg marad

A verbális és a nem verbális kommunikáció fejlesztésére szolgáló játék.

Idői keretek: 30-45 perc

Eszközigény: papír, toll

A játék leírása: A játékosok párokat alkotnak. Közösen kitalálnak és leírnak egy rövid dialógust. Ezt a szöveget kell előadniuk különböző szituációkban. A szöveg mindig ugyanaz marad, csak a helyzet változik. A játékosok megélik, hogy ugyanannak a szövegnek a jelentése, hogyan módosul, változik, ha más nem verbális jelzések egészítik ki, a helyzetnek megfelelően (Bús, 2003.).

Az egész világ így csinálja

A játék a nem verbális kifejezőkészség fejlesztésére szolgál.

Idői keretek: 20-30 perc

Eszközigény: nincs

A játék leírása: A játékosok körben ülnek. Egy játékos kimegy. A többiek megegyeznek egy határozó szóban, pl.: okosan, türelmesen, türelmetlenül, méltóságteljesen stb. A feladat az, hogy amikor a játékos bejön, kitalálja az adott határozószót. Olyan cselekvésre vonatkozó kérdéseket tehet fel, ami arra vonatkozik, hogy hogyan csinálja az adott dolgot az egész világ. Például: Hogyan mos autót az egész világ? Hogyan reggelizik az egész világ? stb. A csoportból mindig mást kérdezhet, és akit kérdez, annak az a feladata, hogy gesztusokkal, mimikával, eljátssza az adott kérdésre a választ, úgy, hogy az a kitalálendő határozószónak megfeleljen, például méltóságteljesen mosson autót, reggelizzen, stb. Akinél a kitaláló rájön a határozószóra, az megy ki a következő körben.

Egyéb megjegyzések: Általában nagyon vidám játék, nagy nevetések szokták kísérni (Perhman).

Emóciók

A játék célja: Az érzelmek nem verbális kifejezése, és ezek felismerése

Idői keretek: 15-20 perc

Eszközigény: papírkártyák

A játék leírása: A tagok körben ülnek. Minden tagnak egy-egy érzést, egy-egy emóciót, érzelmet kell életre keltenie, szavak nélkül, pusztán nem verbális jelzésekkel megjelenítenie. A többieknek kell kitalálnia, mi lenne az adott érzelem. A játék úgy is játszható, hogy a csoportvezető előre, cetlikre felír érzelmeket és minden csoporttag húz egyet, de úgyis, hogy mindenki keres magának egy olyan érzelmet, amit jellemzőnek érez az adott pillanatban saját magára (Benedek, 1992.).

Halandzsa

A játék célja: Elsősorban a vokális, másodsorban a többi nem verbális kommunikációs csatorna fejlesztése.

Idői keretek: 20-30 perc

Eszközigény: nincs

A játék leírása: A csoport körben ül. Két ember kimegy és odakint meg-egyeznek abban, hogy miről fognak „beszélgetni”. Az lesz a feladatuk, hogy a csoportba visszatérve, csupán halandzsa nyelven fejezzék ki mondanivalójukat. A többieknek kell kitalálnia, hogy miről van szó. Érdeemes több kört is játszani. Van olyan változata is a játéknak, amikor a halandzsa helyett csak és kizárólag számokat mondanak a játékosok.

Egyéb megjegyzések: Általában nagyon jó hangulatú feladat, nagy nevetések kísérik, így nehezebb feladatok után feszültségoldónak is használhatjuk (Benedek, 1992.).

Hotelportás

A játék célja: A nem verbális jelzések használatának és felismerésének fejlesztése.

Idői keretek: 20-30 perc

Eszközigény: nincs

A játék leírása: A játékosok közül egy valaki lesz a hotelportás, a többi játékos a vendég. A vendégek „némák”, nem tudnak beszélni, csak különböző non-verbális eszközökkel fejezhetik ki magukat. Viszont mindnyájuknak van valamilyen problémája, amiben a hotelportástól kér segítséget. A por-

tás – az egyetlen, aki beszélhet – feladata, hogy kitalálja, mit kívánnak tőle. A játékot megbeszélés követi arról, hogy mennyire volt nehéz csupán nem verbális eszközökkel elérni a céljukat.

Egyéb megjegyzések: Más szituációt is kitalálhatunk, mint például étterem pincérrel, stb. (Bús, 2003.).

Ismételd el más szavakkal

A játék célja: A kommunikációs készségek fejlesztése. De a szókincset is fejleszti, és az érzelmek kifejezéseit is gazdagítja.

Idői keretek: 10-20 perc

Eszközigény: nincs

A játék leírása: A csoport körben ül. A csoportból valaki elmond egy tetszőleges rövid történetet. A mellette ülő ugyanezt a történetet más szavakkal ismétli meg, a kikötés az, hogy közben egyetlen egy azonos szó sem használható fel. Aki téveszt, annak kétszer kell történetet ismételnie. Addig játszunk, amíg mindenki egyszer mesélő és ismétlő is lesz (Bagdy, Telkes, 1990.).

Szinkronizálás

A játék célja: Részint a nem verbális kommunikáció, részint az empátiás készség fejlesztése

Idői keretek: 20-30 perc

Eszközigény: nincs

A játék leírása: Páros játék. A párok egyik fele, csupán nem verbálisan fejezheti ki magát, gesztusokkal, mimikával, mozdulatokkal, stb. A párok másik fele beszél helyette, szinkronizálja a másik mozdulatait. Később cserélnek. A játék fordítva is elképzelhető: ebben az esetben nem a beszélő követi a „képet”, hanem az ő - mozdulatlanul előadott - mondanivalóját illusztrálja, fejezi ki nem verbálisan a másik fél (Benedek, 1992.).

Érzések kifejezését, empátiás készséget fejlesztő gyakorlatok

Felső tagozatosoknak való gyakorlatok

Ismételd el más szavakkal

A játék célja: A kommunikációs készségek fejlesztése, de a szókincset is fejleszti, és az érzelmek kifejezéseit is gazdagítja.

Idői keretek: 10-20 perc

Eszközigény: nincs

A játék leírása: A csoport körben ül. A csoportból valaki elmond egy tetszőleges rövid történetet. A mellette ülő ugyanezt a történetet más szavakkal ismétli meg, a kikötés az, hogy közben egyetlen egy azonos szó sem használható fel. Aki téveszt, annak kétszer kell történetet ismételnie. Addig játszunk, amíg mindenki egyszer mesélő és ismétlő is lesz (Bagdy, Telkes, 1990.).

Mi lenne ha...

Mivel a játék során – szimbolikus formában – a másikat jellemezzük, illetve megpróbáljuk kitalálni, kiről van szó, így részint a tagoknak bele kell élniük magukat a másik helyébe, empátiás készségük fejlődik. Másrészt a saját személyes tulajdonságaikról is kapnak visszajelzéseket.

Idői keretek: 30 perc

Eszközigény: nincs

A játék leírása: A tagok körben ülnek. A játék lényege, hogy egy csoporttag kimegy, ő lesz a kitaláló. A többiek megegyeznek egy bizonyos személyben a bennmaradók közül, akit ki kell találni. A kitaláló bejön és megkérdezi, mi lenne az illető személy, ha mondjuk növény lenne. A többiek mind válaszolnak. A kitaláló ezután megismétli a kérdését más kategóriákkal (például növény, állat, használati tárgy, étel, természeti jelenség stb.) addig, amíg ki nem találja kiről van szó. Ha kitalálta, akkor a „kitalált” személy megy ki. Érdeemes annyi kört csinálni, hogy mindenki legyen kitaláló és kitalált személy is.

Egyéb megjegyzések: Csak olyan csoportokban érdemes játszani, amelyek már régebben működnek és a tagok jól ismerik egymást (Benedek, 1992.).

Rejtély

A játék célja: A csoporttagok szembesítése azzal, hogy viselkedésük milyen hatást gyakorol másokra, másrészt az egymással kapcsolatos érzések megfogalmazása, egymással megosztása.

Idői keretek: 30-45 perc

Eszközigény: nincs

A játék leírása: A csoportvezető arra kéri a csoporttagokat, hogy jól nézzék meg egymást. Pár perc múlva, mindenki válassza ki azt a személyt, aki a legtitokzatosabb a számára. Egy erre vállalkozó közli a csoporttal, hogy kit választott, ki a legrejtélyesebb számára, majd hozzá fordul a következő mondatkezdéssel: "Számomra az a rejtélyes benned, hogy..." Akit megszólított, az megteheti, hogy nem reagál erre, de hasznosabb, ha megpróbálja végiggondolni és ezt meg is osztja a többiekkel, hogy vajon milyen viselkedése okozhatta a másik csoporttagban ezt a benyomást. A többi csoporttag is bekapcsolódhat visszajelzéseivel a beszélgetésbe. Ezek után sorra kerül a többi csoporttag is, az elmondottak szerint. Végül a csoport megbeszéli a gyakorlat tanulságait, tapasztalatait.

Egyéb megjegyzések: Nagyfokú tapintatot igényel a csoportvezetőtől. Vigyázzunk, nehogy személyeskedéssé fajuljon a játék (Rudas, 2001.).

Társas hatékonyság fejlesztését segítő gyakorlatok

Alsó tagozatosoknak való gyakorlatok

Csak rám figyelj!

A feladat egyfajta kommunikációs küzdelem három fél között a figyelemért, ilyen módon a társas hatékonyság szintjének mérője is lehet.

Idői keretek: 20-30 perc

Eszközigény: nincs

A játék leírása: A csoporttagok félkörívben ülnek, három személy lesz a játékos. A feladat egyszerű: ketten elmélyülten beszélgetnek, úgy, hogy csak egymásra figyelhetnek közben. A harmadik feladata, hogy bármilyen eszközzel, de anélkül, hogy a másik két játékoshoz érne, magára vonja valamegyik beszélgetőtárs figyelmét. Érdemes előre meghatározni az idői keretet mondjuk 2-5 perc között. Utána más csoporttagok is kipróbálhatják magukat a „beszélgető” és a „megzavaró” szerepkörében is (Benedek, 1992.)

Gyümölcskosár

Ebben a játékban a rivalizálás, versengés mellett, a frusztráció és akadályoztatás élménye jelenik meg konfliktushelyzetben. Annak, aki sikeres a játékban, az a pozitív önértékesítés élményét adja.

Idői keretek: 15-20 perc

Eszközigény: eggyel kevesebb szék, mint ahányan a résztvevők vannak

A játék leírása: A csoporttagok körben ülnek, egy valaki középen áll. Mindenki kap egy gyümölcsnevet. Amikor a középen álló elkiáltja magát: „A szilva (például) cseréljen helyett az almával!”, akkor a két megnevezett játékos feláll és minél gyorsabban megpróbál helyett cserélni. A középen álló igyekszik ezt azáltal megakadályozni, hogy ő ül le az egyik székre. Aki nem jut szék, az folytatja a játékot. Ha a középső ember azt mondja: „Kiborult a gyümölcskosár!”, akkor, mindenkinek fel kell állnia és máshova leülnie, mint ahol eddig ült.

Egyéb megjegyzések: Általában nagyon vidám, nagy nevetésekkel kísért játék, gyerekek különösen élvezik. Vigyázzunk azonban, ne durvuljon el, nehogy megsérüljön valaki (Benedek, 1992.).

Felső tagozatosoknak való gyakorlatok

Az asszertivitás játéka

A játék célja, hogy a konfliktushelyzetben lehetséges három viselkedésmódot (agresszív, asszertív, szubmisszív) tisztázza, a tagoknak lehetősége legyen szerepjátékokon keresztül a különböző megoldási módokat kipróbálni.

Idői keretek: 30-60 perc

Eszközigény: nincs

A játék leírása: A tagok körben ülnek. A csoportvezető röviden ismerteti az agresszivitás, az asszertivitás (határozottság, erőteljesség, rámenősség, saját magáért nem agresszíven kiállni) és a szubmisszivitás (alárendelő-dés „nyusziság”) közötti különbséget. Ezt szerepjátékok követik. Önként jelentkezőkből lesznek a szereplők, a többiek a nézőteret adják, mintha egy színházi előadásról lenne szó. A szereplőknek különböző konfliktushelyzeteket kell eljátszaniuk, agresszív, asszertív vagy szubmisszív módon. A játékot megbeszélés követi a csoporttal, ki mit látott, hogyan sikerült a konfliktust megoldani, mennyire voltak tényleg agresszívek, asszertívek vagy szubmisszívek a szereplők (Rudas, 2001.).

Szívszakadva

A játék célja: A csoporton belüli konfliktus, véleménykülönbség megtapasztalása. Mivel a cél egy közös döntés létrehozása, így a tagok saját társas hatékonyságukat is megtapasztalhatják. A felállított sorrend a csoport értékrendjének tisztázásában is segíthet.

Idői keretek: 60-80 perc

Eszközigény: papír, íróeszköz, a résztvevők számának megfelelő mennyiségű feladatlap

A játék leírása: A csoportot felosztjuk 4-5 fős alcsoportokra. A csoportvezető elmondja, hogy minden kiscsoportnak nagyon nehéz döntést kell hoznia. Öt, mesterséges szívre váró beteg között kell rangsort felállítaniuk. Először minden csoporttagnak külön – külön, majd ezután megbeszélik saját sorrendjüket a többiekkel és megpróbálnak egyetértésre jutni. Az a szabály, hogy mindenkinek a saját véleménye kifejtése előtt értékelnie kell az előző csoporttársáét, akkor is, ha véleményeik különböznek. Ezután az egyes alcsoportok megkapják a feladatlapot és a betegek rövid bemutatását.

Feladatlap:

Te vagy a Városi Korház Igazgatója és életbevágó döntést kell hoznod. Egyedül kell fontossági sorrendet meghatároznod az öt, mesterséges szívre váró beteg között.

1. lépés: Egyéni besorolás: egyedül dolgozva kell besorolnod a mesterséges szívre váró betegeket (1. első a sorban, 5. utolsó a sorban).
2. lépés: Bizottsági ülés: miután te és minden bizottsági tag (csoporttársad) felállította a saját rangsorát, a bizottság ülést tart. Együtt kell megállapodnotok a végső sorrendben. A szabály, hogy mielőtt kifejtenéd véleményed, az előtted szóló érveit, vagy érzéseit értékelned kell, még akkor is, ha azok nem egyeznek meg a tiédde.

Kovács János

Kora: 61 év, foglalkozása: alvilági kapcsolatokkal gyanúsítható
Leírása: házas, 7 gyereke van, nagyon gazdag, az operációt követően nagyobb összeget fog felajánlani a kórháznak.

Varga Béla

Kora: 23 év, foglalkozása: egyetemista
Leírása: nőtlen, keményen tanul, segít eltartani nélkülöző családját, tanulmányai befejeztével rendőr szeretne lenni.

Horváth Éva

Kora: 45 év, foglalkozása: háztartásbeli
Leírása. Özvegy, három gyermeket tart el, kisjövedelmű, nincs megtakarítása.

Marton László

Kora: 35 év, foglalkozása: ismert színész
Leírása: elvált, mindkét gyermekét a volt felesége neveli, hajléktalanszálló létrehozására tett adományt.

Papp Attila

Kora: 55 év, foglalkozása: államtitkár
Leírása: nő, egy gyereke van, nemrégiben választották meg, van mit a tejbe aprítania.

A feladatot csoportos megbeszélés követi, melyik csoport hogyan és mért jutott az adott sorrendhez (Kagan, 2001.).

Konfliktus-kezelő készség fejlesztését segítő gyakorlatok

Alsó tagozatosoknak való gyakorlatok

Adj király katonát!

A játék célja: Két csoport közötti versengés, rivalizálás, konfliktus meg tapasztalása.

Idői keretek: 20-30perc

Eszközigény: nagy nyílt tér

A játék leírása: Ismert gyerekjáték. A csoport két részre oszlik. A két csapat egymással szemben áll. A játékot a csapatkapitányok feleselése vezeti be:

- Adj király katonát!
- Nem adok.
- Akkor szakítok.
- Szakíts, ha bírsz!

Ezután az egyik csapat egy tagja neki szalad a másik csapatnak, akik szoroson fogják egymás kezét. Ha sikerül elszakítania a láncot, egy játékosnak vele kell mennie, ha nem neki kell ott maradnia. Aztán csere.

Egyéb megjegyzések: Vigyázzunk, ne durvuljon el a játék! (Benedek, 1992.)

Területfoglalás

A játék célja: A csoportközi konfliktus demonstrálása olyan helyzetekben ahol a szűkös forrásokért megy a küzdelem. Ezen kívül, mivel kiscsoportokban folyik a munka, így a kiscsoporton belüli együttműködés, a valahova tartozás érzése is erősödik.

Idői keretek: 20 perc

Eszközigény: sok elmozdítható bútor és tárgy, pl.: székek, asztalok, szőnyegek, dísz tárgyak

A játék leírása: A csoportot két csapatra osztjuk. Az egyik csapat a terem egyik, a másik csapat a terem másik felében helyezkedik el. A feladat adott jelre minél több tárgyat a saját térfelünkre hurcolni. Az időkeret öt perc. Rabolni szabad: a másik csoport területéről vissza is lehet hozni tárgyakat. Az egyetlen szabály, hogy amit valaki már megfogott, amíg el nem engedi,

addig más nem nyúlhat hozzá. Az öt perc elteltével kiderül melyik csoport nyert, melyik mennyi tárgyat szedett össze. A játékot megbeszélés követi, milyen élmény volt a csapatok közötti versengést, a „szabad rablást” átél- ni, mind az „elkövető”, mind a „kirablott” oldaláról.

Egyéb megjegyzések: Általában vidám, sok nevetéssel járó játék, de ügyeljünk a durvaság elkerülésére, vigyázzunk, nehogy valaki, vagy va- lami megsérüljön (Benedek, 1992.).

Ki bírja cérnával?

Ebben a játékban a rivalizálás, versengés jelenik meg a csoporttagok kö- zött, és a frusztráció és akadályoztatás élménye konfliktushelyzetben. An- nak, akinek sikerül a játék a pozitív önérvényesítés élményét adja.

Idői keretek: 15-20 perc

Eszközigény: asztal, székek, cérna, papír, toll

A játék leírása: páros játékról van szó. Hosszú cérnákat szakítunk le, ami- nek két végére hurkot kötünk. Egy-egy játékos beledugja a mutatóujját a hurokba. Szembeülnek és a cél az, hogy a cérnával elhúzzák a másik kezét az asztal széléig. Egy menet egy percre tart. Mindenki mindenki ellen ját- szik, és az eredményeket táblázatban összesítik.

A pontozásnak különböző variációi vannak, ami az átélt élményt is módo- sítja:

- Az egyik, amikor csak a győzelemért jár pont a veszteségért, és a cér- naszakításért nem. Ebben az esetben leginkább az derül ki, hogy kit hagynak nyerni (hiszen a cérna valószínűleg előbb szakad, minthogy bárki kezét el lehetne húzni általa).
- A másik lehetőség, hogy a győzelem egy pontot, a cérnaszakítás nulla pontot, a vereség pedig egy mínusz pontot ér. Ez kielezi a rivalizálást, nyerni szinte lehetetlen, hiszen jobban megéri elszakítani a másik fél- nek a cérnát, mint beletörödni a vereségbe.
- Harmadik lehetőség, hogy a nyereség két pontot, a vereség egy pontot ér, döntetlen esetén nem jár pont, a cérna elszakítása pedig két pont levonással jár. Ebben az esetben érdemes nyerni hagyni a másikat: még így is jobban jár az ember, mintha szakít, vagy döntetlent ér el.

A játék végén meg lehet beszélni, hogy a különböző feltételek mellett ki milyen stratégiát használt, hogyan próbált az összesítésben minél több pontot szerezni (Benedek, 1992.).

Felső tagozatosoknak való gyakorlatok

Aprópénz

A játék három fordulójából az első kettő az önértékelés és így a társas hatékonyság sikerét és kudarcát, a harmadik kör pedig a csoporton belüli rokonszenvi viszonyokat tükrözi. A tagok átélhetik a kudarc, a veszteség érzését és azt, hogy mennyire fontosak a többiek számára, hányszor lépnek velük kapcsolatba, így a csoporttagok egymás iránti érzései is feltárulnak.

Idői keretek: 10-15 perc

Eszközigény: 10-150 db. 1-2 forintos aprópénz, egy nagy asztal, papír, ceruza

A játék leírása: A csoporttagok az asztal körül ülnek. Az asztal közepére kiborítjuk a pénzt. A csoporttagok jeladás után annyit vehetnek el a középben levő pénzből, amennyit csak tudnak, vagy akarnak. Ezután megszámloljuk, kinek hány darab jutott és ezt felírjuk. A következő körben sorban egymás után mindenki két társától elvehet annyi pénzt, amennyit akar. Ez után újra számloljuk a pénzt, és felírjuk, kinek mennyije maradt. A harmadik körben sorban egymás után mindenki két társának adhat aprópénzt, annyit, amennyit jónak lát. Ezután újraszámoljuk a pénzt, kinek mennyi lett a végére. A végén megbeszélhetjük, ki mit gondolt, mit érzett a játék közben.

Egyéb megjegyzések: Gyerekek számára a veszteség, az, hogy elvesznek pénzt tőlük nagyon frusztráló lehet, így velük ez a játék nagy óvatosságot igényel (Benedek, 1992.).

Csináld meg!

A játék célja: A csoportközi konfliktus demonstrálása olyan helyzetekben ahol elégtelen források állnak rendelkezésre. A csoportoknak lehetőségük van egymás közt „üzletelni”, így a feladat alkalmas lehet a tárgyalási készség és a társas hatékonyság fejlesztésére is. Ezenkívül, mivel kiscsoportokban folyik a munka, így a kiscsoporton belüli együttműködés, a valahova tartozás érzése is erősödik.

Idői keretek: 30-45 perc

Eszközigény: 1 tekercs ragasztószalag, 1 olló, 1 ragasztó stift, sok-sok színes képes újság, színes papír, 4-5 nagyobb kartonlap

A játék leírása: A csoportot 5-7 fős alcsoportokra osztjuk. Az alcsoportok feladata, hogy 15-20 perc alatt minél szebb kollázsokat hozzanak létre. Az ehhez szükséges anyagok szétszórva találhatóak a teremben. A csoport-

tok összeszedhetik mindazt, amire a kollázshoz szükségük van, de egymás között is cserélhetnek. Nyilván az a csoport, amelyik először jön rá, hogy csupán 1 ragasztó, 1 olló és 1 ragasztószalag van előnyösebb tárgyalási pozícióba kerül. Utána közösen elbíráljuk a kollázsokat és megbeszéljük, milyen élmény volt a játékban részt venni, ki milyen tárgyalási helyzetbe került, ki milyen módon próbált másokat meggyőzni, használt –e valaki olyan „nem megengedhető” eszközöket, mint például a lopás, vagy milyen érzés volt rájönni, hogy a feladat elkészítéséhez szükséges fontos eszközök más csoportnak jutottak (Kroehnert, 2004.).

Csoportlezárást segítő gyakorlatok

Ajándék

A játék célja: A csoport befejezésekor a tagok visszajelzést adnak és kapnak a gyakorlat segítségével.

Idői keretek: 20-30 perc

Eszközigény: a csoport létszámának megfelelő számú A/5 vagy A/4 méretű papírlap, íróeszközök

A játék leírása: A csoportvezető közli, hogy mivel eljött az utolsó gyakorlat ideje és a csoport feloszlik, szeretné, ha mindenki valamilyen szimbolikus ajándékot vinne haza. Ezért arra kér mindenkit, hogy valamennyi csoporttársának küldjön egy – egy papírlapon valami személyre szabott, csak neki szóló ajándékot, amiről azt feltételezi, hogy a megajándékozott örülni fog neki. Ezután a kiosztott papírlapokra mindenki felírja egy-egy csoporttársának szóló szimbolikus ajándékát és aláírja, összehajtja a papírt és a tetejére ráírja a címzett nevét. Majd amikor mindenki készen van, mindenkinek a székére rakják a neki szóló ajándékokat.

Egyéb megjegyzések: Megkérhetjük a csoporttagokat, hogy adjanak visszajelzést a kapott ajándékokról, számoljanak be érzéseikről, benyomásaikról, de mindenkinek személyes joga, hogy annyit tegyen közzé, amennyit akar (Rudas, 2001.).

Akadémiai díjak

A feladat célja, hogy visszajelzéseket kapjunk a tréning lezárásakor a résztvevőktől.

Idői keretek: 15-20 perc

Eszközigény: lezárt doboz, a tetején nyílással, úrlapok, toll, kitöltetlen oklevelek

A játék leírása: A játékosok körben ülnek. A játékvezető közli, hogy most a tréning végén díjakat fognak osztani, amihez szavazatokat kér különböző kategóriákban. A kategóriákat érdemes a korábbi munkához igazítani, de ilyenek lehetnek: „A legpontosabb résztvevő”, „A legjobb kérdésfeltevő”, „A legjobb ötleteket adó” stb. A kategóriákat előre tüntessük fel az úrlapo-

kon és kérjük meg, hogy szavazzanak az adott kategóriákban, név nélkül. Utána nyissuk fel a dobozt, számoljuk meg a szavazatokat és adjuk át az oklevelet a nyerteseknek.

Egyéb megjegyzések: Vigyázzunk, nehogy valaki megsértődjön (Kroenhert, 2004.).

Jutalomcsekk

A játék alkalmas a csoport befejezésekor a részvétel eredményességének tudatosítására, és lehetővé teszi, hogy összehasonlítsák egymás véleményét a csoportmunkában való részvételre vonatkozóan.

Idői keretek: 20-30 perc

Eszközigény: valódi vagy játékcsekk, esetleg csekket imitáló papírlap a csoport létszámával megegyező számban, valamint ugyanannyi boríték

A játék leírása: A csoportvezető arra kéri a tagokat, hogy a csoport befejezésekor mindenki gondolja végig, mennyire sikerült a kezdéskor megfogalmazott célokat elérniük. Ezért mindenkit arra kér, hogy egy önmagának szóló képzeletbeli csekk kitöltésével értékelje saját hozzájárulását a csoportmunkához, valamint azt, hogy mennyit tanult a csoportfolyamatból. A csekk értéke 0 forinttól 100 ezer forintig terjedhet. Ha valaki úgy gondolja, hogy keveset adott, illetve kapott, annak megfelelő kis összeget utaljon ki magának. Ha úgy gondolja, hogy a hozzájárulása és a nyeresége nagy, akkor nagy összeget írjon a papírra. Hagyjunk néhány perc időt, hogy mindenki eldönthesse, mekkora összeget ír a csekkre, majd a csekket bearakják a borítékba és ki-ki ráírja a nevét. A csoportvezető összekeveri a borítékokat, és találmra húz egyet belőlük. Akié a kihúzott boríték, az beleül a forró székre (egy középen álló székre), felnyitja a borítékot és közli a többiekkel, hogy mekkora összeget adott magának. Ezután a csoport és a „forró széken” ülő között beszélgetés indul, mely során érdemes kitérni, arra, hogy a többiek mennyire tartják reálisnak a csekkre írt összeget, miképp lehetett volna nagyobb jutalmat elérni. Majd minden csoporttag sorra kerül (Rudas, 2001.).

Plecsnik

A gyakorlat célja a csoport befejezésekor szimbolikus ajándékot kapjon minden csoporttag, és ennek segítségével - szimbolikus formában - visszajelzést kapjon és adjon.

Idői keretek: 30-45 perc

Eszközigény: fehér színű kartonlap (kb. 5x10cm) minden résztvevőnek, különböző színű filctollak, ragasztó szalag és gombostű

A játék leírása: A csoport három fős kiscsoportokra oszlik. A triád egyik tagja félrevonul a másik kettőtől, akik egy olyan kitüntetést terveznek a harmadiknak, ami jól szimbolizálja tulajdonságait, személyiségét, gondolkodását, bemutatja csoportbeli viselkedését, A félrevonult harmadik közben megpróbálja elképzelni, milyen kitüntetést terveznek neki a többiek, és elképzelését feljegyzi egy papírra. Ha a kitüntetés készen van, egy másik csoporttag vonul félre, s ugyanez történik, mint az első esetben, végül a harmadik személynek is elkészítik hasonló módon a kitüntetést. Ha kész vannak, mindhárom tag kézhez kapja kitüntetését. A triádon belül tisztázzák, ki mit és miért kapott, és ez mennyire felelt meg előzetes elképzeléseiknek, fantáziáiknak, és együttesen megpróbálják tisztázni, hogy ezek egybeesése vagy eltérése a valóságos kitüntetéstől mire vezethető vissza. Ezután összegyűlik a teljes csoport, mindenki kitűzi a plecsnijét és körbejár kb. 2-3 percig, hogy mindenki mindenkiét láthassa. Majd megbeszélik az érzéseiket, benyomásaikat, a tanulságokat.

Egyéb megjegyzések: A végén ki lehet térni arra, hogy esetleg ki milyen és mennyiben más plecsnit készített volna egyik-másik társának a csoportból (Rudas, 2001.).

Véleménydoboz

A feladat célja, hogy visszajelzéseket kapjunk a tréning lezárásakor a résztvevőktől.

Idői keretek: 15-20 perc

Eszközigény: lezárt doboz, a tetején nyílással, papír, toll

A játék leírása: Arra kérjük a résztvevőket, hogy a tréninggel kapcsolatos érzéseiket, pozitív és negatív kritikáikat írják fel egy papírra név nélkül és dobják be a dobozba. A végén felnyitjuk a dobozt, és megbeszéljük a leírtakat.

Egyéb megjegyzések: Fontos, hogy a csoportvezető kellő önismerettel és frusztrációs toleranciával rendelkezzen a negatív vélemények kezeléséhez. Ne sértődjön meg, és ne váljon ellenségessé, bármilyen visszajelzés esetén sem (Kroenhert, 2004.).

Vélemények

A feladat célja, hogy visszajelzéseket kapjunk a tréning lezárásakor a résztvevőktől.

Idői keretek: 15-20 perc

Eszközigény: csomagolópapír, filctoll

A játék leírása: A csomagoló papír tetejére írjuk fel a kérdéseinket. Általában érdemes befejezendő mondatként megfogalmazni. Pl: „A tréningben az volt a leghasznosabb számomra, hogy...”, „A tréningben az volt a legértékesebb számomra, hogy...”, „A következő javaslatokat tenném, egy későbbi tréningre vonatkozóan, hogy...”, „A tréningben az tetszett/nem tetszett, hogy...”. Majd menjünk ki rövid időre a teremből, és hagyjuk, hogy a csoporttagok nélkülünk írják fel a papírra a gondolataikat. Visszatérésünk után összegezzük a felírtakat, reflektáljunk az esetleges kritikákra, dicséretekre.

Egyéb megjegyzések: Fontos, hogy a csoportvezető kellő önismerettel és frusztrációs toleranciával rendelkezzen a negatív vélemények kezeléséhez. Ne sértődjön meg, és ne váljon ellenségessé, bármilyen negatív visszajelzés esetén sem (Kroenhert, 2004.).

Kreativitást fejlesztő gyakorlatok

Pentominó

A játék célja: Logikai-matematikai kreativitás fejlesztése

Idői keretek: 30 perc

Eszköz: papírból készített pentominók, sakktábla

A játék leírása: Két-két játékosnak egy 12 db-os pentominósorozata (öt, tetszőlegesen összeillesztett négyzet) van, amelyekkel egy sakktáblán megpróbálnak úgy helyezkedni, hogy a másoknak ne legyen mozgástere a táblán. A pentominók egyetlen négyzete se fedheti egymást. A játék addig tart, amíg már nem találnak öt üres kockát, ahova a formák beillenének (Fisher, 2000.).

„Bumm!”

A játék célja: Logikai-matematikai kreativitás fejlesztése

Idői keretek: 15 perc

Eszköz: nincs

A játék leírása: Közös, csoportos számolás: 5 (vagy bármely szám) és többszöröse esetén „bumm”-ot kell mondania a tanulónak, pl. 1-2-3-4-bumm-6-7-stb.(Kaposi, 2002.).

Háromszavas versikék

A játék célja: Nyelvi kreativitás fejlesztése, bemelegítés a szabadabb versíráshoz.

Idői keretek: 15 perc

Eszköz: papír, ceruza, képek

A játék leírása: A téma vagy kép kiválasztása után egy papírlapot három részre osztunk, a bal oszlopba pedig felírunk főneveket, amelyek kapcsolódnak ehhez. A középső oszlopban egy jelzőt illesztünk hozzá, a jobb oldalon pedig egy igét kapcsolunk (Fisher, 2000.).

Vad válaszok

A játék célja: nyelvi kreativitás fejlesztése

Idői keretek: 45 perc

Eszköz: papír, íróeszköz

A játék leírása: Minden játékos három papírt kap. Az egyikben egy kérdés van, a másikon egy főnév, a harmadik üres, erre kerül a válasz. A cél, hogy az első papíron szereplő kérdésre adandó válaszba belekerüljön a második cetlire írt szó. A kérdéseket és főneveket a játékosok találják ki, majd összekeverik, és mindenki húz magának egy kérdést, és egy főnevet (Fisher, 2000.).

Szokatlan használat

A játék célja: nyelvi kreativitás fejlesztése

Idői keretek: 15-20 perc perc

Eszköz: papír, íróeszköz

A játék leírása: Egy adott tárgyat (nem a megszokott módon) mire lehet használni? A tárgyat kézbe lehet adni: pl. hurkapálca, gémkapocs, de elég megnevezni is (pl. téglá). Adott idő alatt (3 perc) minél többet kell összegyűjteni (Kaposi, 2002.).

Csoportos versírás

A játék célja: nyelvi kreativitás fejlesztése

Idői keretek: 15 perc

Eszköz: kép, papírok, íróeszköz, tábla

A játék leírása: A háromszavas versikék után kis csoportokban, meghatározott témáról vagy képről, egy példasorra csoportonként 1-1 rímelő sor születik, melyeket egymás alá írnak a csoportok (Fisher, 2000.).

„Mit ad Ön a citerámért?”

A játék célja: nyelvi kreativitás fejlesztése

Idői keretek: 15 perc

Eszköz: nincs

A játék leírása: Az adott hangszer/tárgy betűivel sorban a gyerekek egy-egy szót mondanak: cica – ibolya – taliga.... stb. (Kaposi, 2002.).

Közös történetmesélés

A játék célja: Nyelvi készségek fejlesztése, szociális készségek (meghallgatás, odafigyelés, kivárá, szabálytartás, együttműködés) fejlesztése

Idői keretek: 15-20 perc

Eszköz: nincs

A játék leírása: Valaki elkezd egy történetet (célszerűen a tanár kezdheti), mindenki sorban hozzátesz valamit, folytatja úgy, hogy a történet konzekvens legyen. Adatokkal, dátumokkal lehet nehezíteni (Kaposi, 2002.).

Papírzene

A játék célja: zenei és kinezetikus kreativitás fejlesztése

Idői keretek: 30 perc

Eszköz: újságpapírok

A játék leírása: Néhány újságlap és papírok segítségével a csoportoknak zenét kell szereznük, elő kell adniuk, majd értékelniük. A hangokat bárhogyan előcsalogathatják az „eszközökből”, a lényeg, hogy a végére ezek összeálljanak folyamatos „zenévé”, amelynek címet is adnak (Fisher, 2000.).

Szupermestermű

A játék célja: vizuális-térbeli kreativitás fejlesztése

Idői keretek: 45 perc

Eszköz: nagy papírlapok, színes tollak, ceruzák, kréták

A játék leírása: 4-6 fős csapatok kapnak egy rajzkészletet és egy nagy alakú rajzlapot. A közös munka úgy kezdődik, hogy valaki minden csapat papírjára rárajzolja ugyanazt a kezdő motívumot. A csapat első játékosa hozzátesz néhány vonást, majd sorban minden csapattag ezt teszi, a szabály az, hogy mindenkinek úgy kell kiegészítenie a rajzot, hogy az teljesen más legyen, mint az előző játékos változatában. Munka közben semmilyen formában nem kommunikálhatnak a képről. Utána címet is adnak a műnek (Fisher, 2000.).

„Szájról szájra” (1. változat)

A játék célja: Auditív emlékezet és figyelem fejlesztése

Idői keretek: 30 perc

Eszköz: nincs

A játék leírása: Egy rövid, felolvasott történetet kell elmondani a csoporttagoknak. Az első tanulónak felolvassuk, ő emlékezetből elmondja, átadja a 2. tanulónak, aki elmondja a 3. tanulónak stb. Azt követően, hogy az utolsó tanuló felidézi, mit hallott, újra felolvassuk a történetet. Megbeszélés követi: Mi változott? Mi tűnt el? Milyen információ maradt meg? Mi torzult? stb. A feladat elvégezhető *akvárium módszerrel* is nagyobb csoportban. Ekkor az 1. csoport tagjai adják tovább a történetet, a 2. csoport tagjai jegyzetelnek a megbeszélés szempontjai alapján (megmaradt, elveszett, torzult). Itt is az eredeti történet megismerésével, majd megbeszéléssel zárunk.

A történet: „A Kovács házaspárnak két gyermeke van. A fiú most érettségizett, a lányuk ősztől dolgozni fog. A nyarat együtt töltik Nyugat-Európában. Egy új BMW autóval szerettek volna utazni, de nem tudták megvenni, mert a házukat tavasszal viharkár érte, és a megtakarításuk jelentős részét a tető javítására kellett fordítani, emiatt egy Suzukit vettek. Először átmentek Ausztrián, közben néhány napot Tirolban töltöttek. A svájci-francia határt Bázelen lépték át. Fő céljuk Párizs, ahol a tegnap emlékeit és a mai életet akarják megnézni. Az óceánhoz idén nem jutnak el, de egy hetet még a Balatonnál akarnak pihenni.” (Rudas, 2004.).

„Szájról szájra” (2. változat)

A játék célja: vizuális emlékezet és figyelem fejlesztése

Idői keretek: 30 perc

Eszköz: papírlapok, színes tollak, ceruzák, kréták

A játék leírása: (Az osztályt kisebb, 4-5 fős csoportokra osztjuk): Minden csoportból kap valaki egy képet, amit adott ideig (1 perc) nézhet, majd a képet visszavesszük, és ő átadja az információkat, a látottakat a következő csoporttagnak, aki meghallgatja, majd a következőnek adja tovább. Az utolsó csapattag a kapott információk alapján lerajzolja (nem a kivitelezés, hanem az információ a lényeg). Ha elkészült a rajz, megkapják az eredeti képet, ezt követi a közös megbeszélés. Lehet páros gyakorlat is, ebben az esetben a párok egyik tagja kapja a képet, ugyanúgy egy adott ideig nézheti, majd a képet elveszük; ezt követően a másik rajzol a társától kapott információk alapján. Itt is a kép bemutatásával, majd megbeszéléssel zárunk (Rudas, 2004.).

Nyelvi kreativitást fejlesztő gyakorlatok

Forrás: Misinszki Lászlóné: Nyelvi játékok, rejtvények Gazdagító program 3-4-5. osztályosok részére (www.oki.hu)

Alsó tagozatosoknak való feladatok

- 1. Pótold a szót elöl vagy hátul egy betűvel úgy, hogy értelmes szót kapj! Nézd meg a mintát, majd folytasd!**

él	él
dél	élő
.....

- 2. Fordítsd le! A megfejtés mindenütt egy szó!**

Mennycseppek ellen felemelt nyeles, feszes, lepellel fedett szerkezet.

Gyermekem gyermeke.

Szerkezet, melyen lesed, lesz-e zene. Ehelyett nyekereg.

- 3. Rakd helyes sorrendbe az alábbi betűket, s megfejtésül értelmes szavakat fogsz kapni!**

AALPK, AASPK, EELPK, ÓATU

- 4. Mi van fából? Húzd alá!**

kofa, pofa, almafa, fa, fapados, sátorfa, faburkolat, násfa, fal,

fagyöngy, körtefa, tölgyfa, fapapucs, fakutya, faház, jópofa, fakanál,

faeke, falábú, kapufélfa, nótafa, kapufa

5. Az alábbi szavakban 1-1 betű elhagyásával új értelmű szavak jönnek létre. Melyek ezek?

megafon, karcolás, ügyelet, kugli, óriás, szekrény, ablak, kendő, aszfalt, terhel, bolyt

6. Csali mese

Ferkó a mesében ötször füllentett. Keresd meg ezt!

De jó volt, amikor nyár volt, és mi csónakkal útra keltünk. Baján szálltunk vízre hajnalban, és estére lecsurogtunk Dunaújvárosig. Közben napoztunk és gyönyörködtünk a tájban. De szépek voltak is a fák a Duna és a Tisza összefolyásánál. Ebédelni kikötöttünk, és a Dunából frissen kifogott tonhalból készítettünk halászlévet. Nagyon finom volt. Délután elhajóztunk Dobó István vára mellett. Úgy elfáradtam, hogy hiába vettem elő este a sátorban Fekete István Kincskereső kisködmön című könyvét, az első két oldal után elaludtam. Ezt a kirándulást jövőre is megismételjük!

7. Hány értelmes szót tudsz leolvasni a következő összetett szavakból?

LÉGITÁRSASÁG	NÉVELŐ
HÓDMEZŐVÁSÁRHELY	GÉPLAKATOS
ALAGÚTÉPÍTÉS	HADSEREGTÁBORNOK
IRODALOM	

8. Melyik tóban lehet fürödni? Húzd alá!

TOTO, LOTTÓ, FERTŐ-TÓ, ARAL-TÓ, SÓSTÓ, KOLTÓ, TÓSZEG,
TÓVIDÉK, TÓTH, TÓPART, VALLATÓ, POROLTÓ, VONTATÓ,
HÁTRAMOZDÍTÓ, IRTÓ

9. Mi van fából? Húzd alá!

kofa, pofa, almafa, fa, fapados, sátorfa, faburkolat, násfa, fal,
 fagyöngy, körtefa, tölgyfa, fapapucs, fakutya, faház, jópofa, fakanál,
 faeke, falábú, kapufélfa, nótafa, kapufa

10. Egy-egy betű megváltoztatásával készíts szóláncot céltól célíg!

bab - bor, búza - dara, mag - mák, sarj - birs

Felső tagozatosoknak való feladatok

- 1. Az alábbi 11 szó mindenikéből vegyél ki egy betűt, úgy, hogy a maradék szó is értelmes legyen. A kivett betűket olvasd össze sorban, így egy tizenkettedik szót fogsz kapni. Írd le az így kapott szót! A kapott tizenkettedik szóból is vegyél ki egy betűt, így egy tizenharmadik szót fogsz kapni! Írd le a kapott szót!**

KÍSÉRET
 PEREC
 PLATINA
 SZÉKHELY
 ÜGYELET
 HAJTÓ
 FELESÉG
 PÁRTA
 MÉRLEG
 KERET
 BUNDA

2. Alkoss egy mondatot, vagy több mondatból álló szöveget, amelynek minden szava ugyanazzal a betűvel kezdődik!

E

Elindul egy ember. Első elemitől egyetemig egyhuzamban eminens. Edzett, energikus, erélyes, eleven eszű, erős (ennek ellenére elbájoló) egyéniségű, eltökélt.

3. Alkoss értelmes szavakat a szavak első vagy utolsó betűjének elhagyásával!

mohamedán templom - festő szerszáma: Mecset – ecset.

jégen siklik – vízben tempózik: csúszik – úszik.

körülbelül – füzet: cirka – irka.

honfitársunk – elefánt dísz: magyar – agyar.

szándékozó – szőlőinda támasza: Akaró – karó.

szanaszét – éjféltajt: széjjel – éjjel.

csinosít – házat emel: szépít – épít.

kacag > mókus > gabonát földbe szór: nevet – evet – vet.

peres ügyekben dönt > könyvek szerzője > fába vés: bíró – író – ró.

sóvárgó > ágynemű > vágyakozó: elepedő – lepedő – epedő.

fejfedő > alsó rész > tárgy sima felülete: kalap – alap – lap

4. Állati! Szerkessz igéket, állatneveket felhasználásával!

Aki nyersen, harsányan bolondozik. (marhászkodik)

Kicsinyesen akadékoskodik. (kukacoskodik)

Elzsibbad, megmerevedik (a lába). (megmacskásodik)

Tekervényes vonalban halad, kanyarog. (kígyózik)

Elcsen, elemel. (meglovasít)

Egész testével ránehezedik. (rátehénkedik)

Csámpásan jár. (kacsázik)

Betegen, szomorúan gunnyaszt. (darvadozik)

Cifra ruhában tetszeleg. (pávászkodik)

Lassan, pepecselve készülődik. (bolhászkodik)

Bemagolt szöveget gépiesen ismételtet. (szajózik)

5. Találd ki, milyen szavakat rejtenek a nyomtatott betűk!

A jó tanár nemcsak tanít, hanem NE is. (nevel)

Mindig van a retiküljében egy kis műanyag FŰ. (fésű)

A gyanúsított SE letartóztatásba került. (előzetes - előz E-t S)

Holnap LD okvetlenül felhívlak! (délután)

Ígérem, még ma LY a távirat. (elmegy - L meg Y)

A műkorcsolyázó párosnak nagyszerűen megy az SM. (emelés)

A muskátli ÉŐ növény. (évelő)

Nem jó, ha a vezető LÉ a hatalmával. (visszaél)

KŐ este mindig lehalkítom a tévét. (késő)

Azt ígérték, még ma LK a gyereket. (elhozzák - L, hozzá K)

6. Az eszperente nyelv neves íróink kedvenc szórakozása volt. Csak egyetlen magánhangzót használtak fel, ez pedig az „e” volt. Kösd össze a szavakat az eszperente nyelven megfogalmazott jelentéssel!

szófogadó	mellette melegedsz telente
kályha	kellemetlen kevert szer, melyet beteg vesz be
orvosság	engedelmes
esernyő	szerkezet, mely reggel csengetve felkelt
fejtörő	mennycseppek ellen felemelt nyeles, feszes, fekete lepellel fedett szerkezet
ébresztőóra	rejtelmes jelek, melyeket meg kell fejtened

7. Keresd meg és írd le a szavakat eszperente nyelven!

gólyák = _____

lépcső = _____

hajnal = _____

tájkép = _____

emeletes verebek	emeletre ezen egyenesen mehetsz fel
reggel kezdete	festett hegyek, berkek, fellegek

8. Írd az ábrába a szótöredékeket úgy, hogy értelmes szavakat kapj eredményül!

A szótöredékek: AD, AR, ÁD, ÁR, CS, KOB, LAG, NY, B, T

A	L				
	A	L			
		A	L		
			A	L	
				A	L

Irodalomjegyzék

- Bagdy E. – Telkes J. (1990): Személyiségfejlesztő módszerek az iskolában. Tankönyvkiadó, Budapest
- Balogh L. (2012): Komplex tehetségfejlesztő programok. Didakt Kiadó, Debrecen
- Benedek L. (1994): Játék és pszichoterápia. Animula kiadó, Budapest
- Bús I. (szerk.) (2003): Játékok a személyiség- és közösségfejlesztés szolgálatában. PTE Illyés Gyula Főiskolai Kar, Szekszárd
- Fisher, R. (2000): Tanítsuk gyermekeinket gondolkodni játékokkal. Műszaki Könyvkiadó, Budapest
- Grätzer J. (1977): Sicc. Szórakoztató időtöltések, cseles csalafintaságok. Móra Ferenc Könyvkiadó, Budapest
- Grétsy L. (2016): Nyelvi játéink nagykönyve. Tinta Könyvkiadó
- Gyarmathy É. (2010): Beilleszkedési zavarok és az alulteljesítő tehetség (Képzési segédlet). Magyar Tehetségsegítő Szervezetek Szövetsége, Magyar Géniusz Projektiroda
- Kagan, S. (2001): Kooperatív tanulás. Ökonet Kft., Budapest
- Kaposi L. (2002): Játékkönyv. Színházi Füzetek/IV. Kerekasztal Nevelési Központ, Budapest
- Kroehnert, G. (2004): 103 játékos tréninggyakorlat. Z-Press Kiadó
- Misinszki Lné: Nyelvi játékok, rejtvények Gazdagító program 3-4-5. osztályosok részére (www.oki.hu)
- Perhman, M. (é.n.): Nagy játékciklopédia. Alexandra kiadó, Pécs
- Rudas J. (2004): Delfi örökösei – Önismereti csoportok – elmélet, módszer, gyakorlat. Új Mandátum Könyvkiadó, Budapest



KIADVÁNY PEDAGÓGUSOKNAK