

**Oktatási Hivatal**

H-1055 Budapest, Szalay u. 10-14.

Telefon: (+36-1) 374-2100

[www.oktatas.hu](http://www.oktatas.hu)

## Módszertani feladatbank

### Ifjúsági közösségfejlesztés, csapatépítés, játékok, és világháló adta lehetőségek témakörben



Összeállították a Surranópályás kollégák: Burai István, Dr. Lengyelne Vörös Katalin, Fonódi Erika, Horváth Mónika, Koszecz Andrea, Letenyeiné Mráz Márta, Pajor Mónika, Papp Anita, Szabó Adrienne, Pólya Tamás.

EFOP-3.1.7-16-2016-00001  
Esélyteremtés a köznevelésben

  
MAGYARORSZÁG  
KORMÁNYA

**SZÉCHENYI 2020**

Európai Unió  
Európai Szociális  
Alap



**BEFEKTETÉS A JÖVŐBE**

## Tartalom

Ifjúsági közösségfejlesztés .....	3
Csapatépítés .....	18
Játékok, vetélkedők.....	40
Világháló adta lehetőségek és azok okos használata .....	47





## Terület: Ifjúsági közösségfejlesztés

Az ifjúsági közösségfejlesztés korcsoportja alatt a közösségfejlesztéssel foglalkozó szakemberek elsősorban a 15-26 éves korosztályt értik, de fontos, hogy már iskoláskorban is erősítsük az igényt a gyerekekben arra, hogy részvételen, cselekvésen alapuló módszerekkel tegyenek önmagukért és környezetükért.

Miben lehet hasznos ebben az életkorban a közösségi alapú gondolkodásmód kialakítása?

Az egyéni kompetenciák fejlődésén túl a közösségben megélt spontán élmények ellensúlyozzák azt a fajta passzivitást, kötődési érzékenységet, mely a serdülőkor természetes jellemzője.

Ez az életkori időszak ugyanakkor jó lehetőség a közösségi alapú események, tevékenységek befogadására, hiszen igénye jelentkezik az egyre táguló társas világra, felelősségvállalásra, ugyanakkor nem hagyható figyelmen kívül a tény, hogy napjaikat, szemléletüket még meghatározza az őket körülvevő közeg: családjuk, iskolájuk, lakóhelyük. Fontos, hogy együttműködőként meg tudjuk nyerni a számukra biztos háttérrel jelentő szereplőket is, segítségünkkel ők is aktív részesei legyenek a megvalósuló cselekvéseknek.

A gyerekek őszintén és bátran életkorúknak megfelelően megtudják fogalmazni az őket körülvevő iskolai, kortársi, akár társadalmat is érintő problémákat, de sok esetben nem találnak felületet arra, hogy ezt tágabb környezetükkel is közöljék, javaslatokat tehessenek változásokra. Semmilyen tapasztalattal nem bírnak azzal kapcsolatban, hogy ők maguk is formálhatják a megoldásokat. Az sem túl gyakori, hogy felnőttekkel egyenrangú szereplőként, közösen gondolkodva, cselekedve, ötleteiket hangsúlyossá téve feladatokat határozhassanak meg, szabályrendszert dolgozhassanak ki, felelősséget vállaljanak egymás között vagy kapcsolatfelvételt kezdeményezzenek felnőttekkel, esetlegesen helyi döntéshozókkal.

Folyamatos fejlesztői feladat a motiváció fenntartása, melyet pozitív visszacsatolással, az eredmények, részeredmények kihangosításával lehet elérni. A gyerekek önálló véleményének megfogalmazása és részvételi szándékaik folyamatos erősítése mellett határozott és előre jól átgondolt, egyértelmű fogalmazással szükséges a biztonságérzetük megtartása. Lehetőséget kell adnunk az esetleges hibázásra, annak játékos módon történő javítására, akár események, feladatok végrehajtásának előzetes szituációs gyakorlására is.

A felnőttek felelőssége hangsúlyos, hiszen az aktivizálást követően az eredményesség nem maradhat el, a számukra megfogalmazott szemlélet hitelessége múlhat azon, hogy egy-egy akció, cselekvés pozitív eredménnyel zárul-e. Különösen fontos az értékelések során hangsúlyozni ezt, erősíteni önbizalmukat, biztonságérzetüket, részvételi szándékukat.

A fejlesztői folyamat célja tehát:

- A tanulók képessé váljanak arra, hogy a saját korosztályuknál jelentkező problémákat felismerjék, megtudják fogalmazni, közös megoldáskeresést indítsanak be, mely cselekvésekben folytatódik.
- Fejlődjön kommunikációjuk egyrészt egymás irányába, másrészt környezetük felé.
- Kapcsolatteremtő, érdekérvényesítő képességük fejlődjön.

Néhány alapfogalom a közösségfejlesztésben, melyek bővebb kifejtése már önmagában is egy-egy tanulmány lehetne.

Közösségi beszélgetés: egy-egy téma köré szervezett olyan beszélgetés, melyeken minden résztvevő elmondhatja a véleményét.

- Közösségi felmérés: egyfajta gyűjtőmódszer a helyi igények konkretizálására. Jellemzője, hogy az érintettek végzik. (kérdőíves kikérdezés, interjúk)
- Jövőkép módszer: tervező felület, melyen a cselekvési irányokat, tervet lehet konkretizálni.

Fontos, hogy a közösség használja a helyi nyilvánosságot is (helyben szokásos felületek, akár iskolarádió) nem csak információközlésre, hanem véleményeztetésre is.

Amennyiben a gyerekekben megfogalmazódnak olyan problémák, igények, amik közösségi alapú megoldásokkal jól kezelhetők érdemes néhány gyakorlattal őket egymáshoz közelíteni, személyiségüket érzékenyíteni a téma irányába hiszen az együttgondolkodáshoz szükséges a jó bizalmi kapcsolat, az egyéni fusztrációk leküzdésének lehetősége. A későbbi munka sikeressége múlhat azon, hogy mennyire tudnak egymáshoz oldottan kapcsolódni a résztvevők, így ezt a folyamatot szeretnénk segíteni.

A módszertani adatbankban olyan gyakorlatokat találhatnak az érdeklődő szakemberek, pedagógusok, melyek segítik a gyermekeket abban, hogy tevékeny résztvevőkké válhassanak az ifjúsági közösségfejlesztés folyamataiban.

Ajánlott szakirodalom:

Filmek: Mérei Ferenc: Módszerek. Magyar Televízió

Elliot, Jane: Akinek a szeme kék. Spectrum televízió

Vercseg Ilona, Kovács Edit (2012): Ifjúsági közösségfejlesztés (animáció). „Az ifjúságsegítés rangjáért” sorozat, 7. kötet, Kecskemét

Groska-Husztli-Varga (szerk.:2006): Édes és sós. Receptek a helyi ifjúsági munkához. Közös Nevező Egyesület, Nyíregyháza

Vercseg Ilona (2004): Közösségfejlesztő leckék kezdőknek és haladóknak, Közösségfejlesztők Egyesülete, Budapest

Nagyító Középközelítések Iskolán Kívüli Képzése. Játékgyűjtemény. 2. átdolgozott kiadás. (2003) Nagyító Alapítvány Szeged Ifjúságügy. Ifjúsági szakma, ifjúsági munka. Módszertani Kézikönyv.(2008).szerk.:

Földi László, Nagy Ádám. Mobilitás Könyvek. 7. kötet. Budapest.

**Cím: Derdia****Terület:** Ifjúsági közösségfejlesztés**Kiknek szól:** 13-14 éves korosztály**Eszközigény:** Két egymástól különálló terem, A/4-es színes papír lap kb. 10-15 darab, 4-5 db olló, 4-5 ceruza, 2-3 tekercs cellulux ragasztó, 3-4 vonalzó - legyen az eszközöknek az egyik fele az egyik, másik fele a másik teremben. Videokamera**Időigény:** Játékidő: Kb. 80 perc maga a játék, plusz az értékelés 15-30 perc**Módszertani leírás:** Kommunikációs-, tolerancia-, együttműködési készség fejlesztése, feszültségoldás.

Helye a csoportfolyamatban: Közös problémamegoldás, készségfejlesztés.

Játék leírása: Van egy falu, Derdia, ami egy hegyes-völgyes vidéken, egy bővizű folyóval teli szakadék mellett fekszik. A folyón nincs híd, ezért ha a lakosok el akarnak jutni a legközelebbi piacra, akkor öt napos kerülőutat kell hogy megtegyenek. Derdia önkormányzata ezért egy külföldi mérnök céget bízott meg, hogy képezze ki a lakosokat egy híd megépítésére. A résztvevőket két csoportra kell osztani: a derdiaiakra, és a mérnökökre, valamint mindegyik csoportban kell majd egy-egy, vagy jobb esetben két-két megfigyelő. Az alábbi instrukciót kapják az egyes csoportok:

Mérnökök: Ti vagytok a mérnökök, akik egy multinacionális építőipari vállalatnál dolgoznak. A cégvezetés épp most írt alá egy komoly szerződést Derdia önkormányzatával. A derdiaiak teljesen elzárt, hegyes-völgyes vidéken fekvő faluban élnek, a legközelebbi piactól egy széles és bevizű folyó választja el őket, amely egy szakadék mélyén folyik. A folyón nincs híd, ezért ha el akarnak jutni a piacra, öt napos kerülőutat kell tenniük. Ha át tudnának kelni a folyón, csupán 2 órát venne igénybe az út. Sajnos hajójuk sincs, és nem értenek sem a hajó-, sem a hídépítéshez. A derdiai önkormányzattal aláírt szerződés szerint ki kell képeznetek a lakosságot hídépítésre. A szerződésben szereplő határidőt - 25 perc - feltétlenül tartanotok kell, más különben a cég felmondással fenyeget benneteket. A derdiaiaknak fogalmuk sincs a mérnöki munkáról de hidat papírból, a ti instrukcióitok alapján fogják felépíteni. - 40 perc áll rendelkezésetekre, hogy eldöntsétek hogyan is fogjátok meg megtanítani a derdiaiakat a hídépítésre. 40 perc leteltével egy két fős delegáció 3 percre meglátogathatja közületek a derdiaiakat, hogy a hídépítéshez felmérje a terepet és a körülményeket, valamint, hogy kapcsolatot kezdeményezzen a helyiekkel. Utána 10 perctek lesz, hogy a látogatás eredményről beszámoljatok a többieknek és a terveiteket véglegesítsétek, ezt követően a teljes mérnöki csapat Derdiába utazik, hogy hídépítés tudományát átadja a helyieknek. A híd az egyszerűség kedvéért a kiadott papírból készül el, és össze kell kötnie két széket vagy asztalt, amelyek 80 cm-re vannak egymástól. Akkor van kész a híd, ha elbírja azokat az ollókat, ragasztókat, vonalzókat, amelyekkel készítettétek. A hidat nem vágthatjátok csak úgy ti ki, hiszen meg kell tanítani a derdiai népet a hídépítésre. Nélkületek is képesnek kell lenniük azt elkészíteni. Az építés lépéseit ismételjék utánatok. A pontosság kedvéért minden részt ceruzával és vonalzóval kell megrajzolnotok és ollóval kivágnotok.

Rendelkezésre álló idő: a tervezéshez és előkészítéshez Derdia meglátogatása előtt 40 perctek van, a tanításra 25 perc.

Mérnököket megfigyelők: Te fogod megfigyelni a mérnököket. Nem beszélhetsz résztvevőkkel és a kérdéseikre sem válaszolhatsz. Készíts jegyzetet.



Megfigyelési szempontok:

- Hogyan kezdett a csoport dolgozni?
- Ki volt a kezdeményező?
- Hogyan alakult meg a delegáció?
- Hogyan tudtál csoport az időt kezelni? kifigyelte az órát?
- Volt e segítő, vezető a csoportban vagy olyan valaki, aki irányította a vitát, aki megoldást vagy konszenzust indítványozott?
- Hogyan lettek kiosztva feladatok? Dolgozott-e mindenki? Volt-e aki nem csinált és / vagy nem is mondott semmit?
- Egyéb általad érdekesnek ítélt jelenségek?

Derdia lakói: Derdia a falu, ahol éltek. A falutól teljesen elzárt, hegyes-völgyes vidéken fekszik, a legközelebbi piactól egy széles folyó választja el, amely egy szakadék mélyén helyezkedik el. A folyón nincs híd, ezért ha el akartok jutni a piacra, akkor 5 napos kerülőutat kell tennetek. Sajnos hajótok sincs, és nem értetek sem a hajó-, sem a hídépítéshez. - Derdia önkormányzata megbízott egy mérnök céget, hogy képezzen ki benneteket hídépítésre. A hidat nektek kell megépítenetek az ő instrukcióik alapján. Nektek még most fogalmatok sincs a hídépítésről. Ha ők megtanítanak benneteket, akkor a későbbiekben ti is tudtok segíteni a környékbelieknek. A híd az egyszerűség kedvéért a kiadott papírból készül el, és össze kell kötni a két széket vagy asztalt, amelyek 80 cm-re vannak egymástól. Akkor van kész a híd, ha elbírja azokat az ollókat, ragasztókat, van azokat, amelyeket készítettetek. - A derdiaiak kultúrájában az érintésnek igen-igen fontos szerepe van. Úgy nem szólíthatok meg senkit, hogyha nincs fizikai kontaktus köztetek. Érintés nélkül beszélni valakihez az egyik legilletlenebb dolog. Amennyiben egy csoport szeretne beszélgetni, elég, ha az érintések rendben kapcsolják össze tagokat. A derdiaiak, ha bárkivel találkoztak is saját szokásaik szerint üdvözlitek egymást. A módja: puszi a jobb, illetve bal vállra. Aki az üdvözlést kezdeményezi, mindig a másik jobb vállára, aki fogadja a másik bal vállára ad puszit. Bármilyen másik testrészt puszi szintén nagyon nagy illetlenség. A kézfogásnál nagyobb sértés nem létezik. Ha egy derdiaihoz úgy szólnak, hogy előtte nem üdvözölték megfelelő módon, és nem érintik valahol beszéd közben, akkor a derdiai a nem tetszésének hangos sikítással ad hangot. A derdiai férfi soha nem kezdeményez beszélgetést egyetlen férfival sem, mielőtt egy nő be nem mutatja őket egymásnak. Annak nincs jelentősége, hogy a nő derdiai-e vagy sem. A derdiaiak is magyarul beszélnek, de soha nem használják a nem szót. Amennyiben nemleges választ akarnak adni, az igen szót bólogatással toldják meg. Igen illedelmes nép vagytok, az illemszabályokat szigorúan betartjátok. A derdiaiak számára a munkában is van jelentése az érintésnek: bizonyos dolgokat csak a nők, bizonyos dolgokat csak a férfiak érinthetnek meg, a férfiak soha nem érinthetnek meg ceruzát vagy vonalzót, a nők pedig az ollót kerülnek: modortalanság hozzányúlni. A ragasztó semleges. A derdiaiak társasági emberek, különösen szeretitek a vendégeket. Emellett nagyon büszkék vagytok a saját kultúrátokra. Tisztában vagytok vele, hogy mérnöki segítség nélkül nem tudnátok megépíteni a hidat. Persze ez nem azt jelenti, hogy a mérnököket magasabb rendűnek tekintenétek. A hídépítésben szívesen veszitek a segítséget, de elvárjátok, hogy a vendégek maximálisan betartsák a derdiai szokásokat és szabályokat.

Fontos! Mivel a saját viselkedésedet természetesnek veszték, szokásaitokat nem magyarázzátok el senkinek, ennek szükségessége fel sem merül bennetek. 40 perc elteltével a mérnökök két fős delegációját fogadjátok, akik előre felméri a környezetet. Addigra mindenkinek el kell sajátítania a derdiai viselkedési szokásokat.

Derdia lakóit megfigyelők: Te fogod megfigyelni a Derdiaiakat. Nem beszélhetsz a résztvevőkkel vagy bárki mással, és nem válaszolhatsz a kérdéseikre sem. Készíts jegyzetet.

Megfigyelési szempontok:

- Hogyan alakultak a csoporton belüli kapcsolatok?
- Lett-e vezető?
- Ha igen, inkább saját maga lépett fel vezetőként, vagy mások választották?
- Hogyan reagáltak a csoport tagjai a mérnökök delegációjának látogatásakor?
- Hogyan reagáltak a csoport tagjai a mérnökök második látogatásakor?
- Milyen jellegű kapcsolat alakult ki a mérnökökkel (ha kialakult egyáltalán)?
- Mennyire alkalmazkodott a csoport a mérnökök viselkedéséhez?
- Mennyire és hogyan próbálták átadni, megérteni a saját viselkedési szabályaitokat?
- Egyéb általad érdekesnek ítélt jelenségek...

Mire figyeljünk:

- Senki ne hallja a másik instrukcióit.

Amennyire lehet az instrukciók ismertetése után a csoportvezetők „legyenek láthatatlanok „egyáltalán nem folyjanak bele a történésbe. Az első 40 percben csak a szabályok tévesztése esetén szóljanak bele a folyamatba, hogy azok jól rögzüljenek. Később csak megfigyelőként legyenek jelen, és ezt tudassák előre résztvevőkkel is.

A rendelkezésre álló időkeretet pontosan tartassuk be. Az értékelésnél kérjük, hogy először a megfigyelők számoljanak be a folyamatról. Amire természetesen reagálhatnak a többiek is. Ha vannak vitás kérdések használhatjuk, ha volt a videó felvételt, illetve mi magunk is megoszthatjuk tapasztalatainkat.

Megosztás: Attól függően, hogy a résztvevők milyen témát dolgoznak fel a képzés folyamán, lehet kiemelni a játék hasznosságát; kommunikáció, önismeret, tolerancia, másság, vezetői képességek, stb. és ezeket helyezzük az értékelés középpontjába. Hagyjuk a résztvevőket, hogy maguktól mondják el a játékkal kapcsolatos benyomásainkat.

Tapasztalatok: Első olvasatra talán túl bonyolultnak tűnik a játék, de amit lehet vele nyerni, amiatt nagyon megéri a fáradságot. Előfordult már, hogy egy konfliktusokkal és feszültségekkel teli csapat eljátszottuk, és mintha valami varázsvesszővel érintettük volna meg őket, úgy hatott rájuk az a játék, talán azért, mert úgy oldhatták meg a feladatot, hogy közben kicsit itt hagyták magunkból az összes felgyülemlett feszültséget. A résztvevők sokat tudnak meg magukról, lehetőség nyílik a közösségben betöltött szerepük tudatosan vállalni.

**Cím: Tekeredik a kígyó**

**Terület:** Ifjúsági közösségfejlesztés

**Kiknek szól:** 12-14 éves korosztály

**Eszközigény:** halk tér, halk zene (elhagyható).

**Időigény:** 3 perc

**Módszertani leírás:** A nagy csoportos foglalkozás lezárása. Az osztály intimitás szintjének, kohéziójának megtapasztalása.

Helye a csoportfolyamatban: Csoportkohézió erősítése, megtapasztalása.

A játék leírása: A résztvevők egymás mögé állnak, és egymás vállára teszik mindkét kezüket. A zene ütemére elindulunk. A játékvezető áll elől, és bevezeti a többieket a terem közepére, ahol kiválik a sorból, és az addig második helyen álló fiatalat megnevezve kijelenti, hogy Ő a kígyó feje, a többiek a kígyó teste. Feladatuk, hogy tekeredjenek fel úgy, mint egy kígyó.

Instrukciók:

- Álljatok egymás mögé, es tegyétek mindkét kezeteke az előtettek álló vállára!
- Évi a kígyó feje, Ti vagytok a teste! Tekeredjete fel úgy, mint a kígyó!
- Figyeljünk egymásra! Csak olyan közelségben álljunk, ami jól esik!
- Mondjátok egyszerre, ha együtt vagytok: - Együtt vagyunk!
- Most forduljatok Évi felé, fogjátok át egymás vállát, álljatok olyan szorosan, ahogy jól esik!
- Együtt vagytok? (Spontán válasz)
- Köszönöm a játékot!

Mire figyeljünk: Ne a vezető egyéniséget nevezzük a kígyó fejének.

Megosztás: Milyen érzéseket váltott ki belőled a társaid közelsége? A kígyó szorossága tükrözte-e az osztály/csoport összetartását?

Tapasztalatok: Jó visszajelzés a csoportvezetők számára a közösségről. A résztvevők különösen ritmikus zenére szívesen játsszák.



**Cím: Páros-csoportos bemutatkozás****Terület:** Ifjúsági közösségfejlesztés**Kiknek szól:** 13-14 éves korosztály**Eszközigény:** székek**Időigény:** 40-50 perc**Módszertani leírás:** Ismerkedés, bemutatkozás, feszültségoldás.**Helye a csoportfolyamatban:** Ismerkedő, bemelegítő játék.

A játék leírása: A résztvevők először párokat alkotnak szimpátia alapján, majd 3-3 percen belül mesélnek magukról. Amíg az egyik mesél, a másik csak figyel és csere. Majd a párok egy másik szimpatikus párral négyes csoportot (kvartettet) alkotnak. Feladatuk, hogy az új csoporttagoknak bemutassák párjukat 2-2 percen belül. A kiscsoportos megismertetés után választanak szószólót, aki a jelenlévőknek bemutatja a kvartet tagjait.

Instrukciók: Alkossatok egy nagy kört! Szemkontaktussal válasszatok magatoknak párt! Üljetek le egymás mellé! 3-3 percet van, hogy elmondjátok a párotoknak, hogy kik vagytok, honnan jöttetek, mi az amit fontosnak tartotok magatokról. Tehát egy rövid bemutatkozás. Válasszatok ki, hogy ki kezd. Ha letelt az idő, szólok és cseréljétek; aki idáig beszélt az fogja most a másikat hallgatni. Figyeljétek egymásra, mert nektek kell majd a párokat bemutatni. Érti mindenki a feladatot? Az első három perc indul. – Letelt az idő, váltás. – Letelt a kétszer három perc. Most a párok szemkontaktussal keressenek egy szimpatikus másik párt. Alkossatok négyes csoportokat.

Feladat: mutasd be a párodat a csoport új tagjainak két percen belül. Mindenki bemutatja a párját, tehát 4x2 percet van. Van-e kérdés? Letelt a 2 perc, váltás. (négyszer) Mindenki bemutatta a párját. Most válasszatok a csoportból szószólót, aki bemutatja a kiscsoportot nekünk. Egy-egy csoporttagot 1-1 percen belül. Hallgassuk a szószólót! (Minden csoport sorban bemutatkozik) – Köszönöm, hogy egy kicsit jobban megismerhettek titeket.

Mire figyeljünk: Hallgassák meg egymást. Ne minősítsék a másikat.

Megosztás: Nem szükséges.

Tapasztalatok: Olyan csapatnál jó indító játék ez, ahol kevésbé ismerik még egymást.

**Cím: Keresd meg azt, aki...**

**Terület:** Ifjúsági közösségfejlesztés

**Kiknek szól:** 12-16 éves korosztály

**Eszközigény:** előre elkészített kérdőívek, kartonok (amin lehet írni), tollak- résztvevőnként 1-1-1 db.

**Időigény:** 20-30 perc

**Módszertani leírás:** Ismerkedés, bemutatkozás

**A játék célja:** Hogy mind a szervezők, mind a résztvevők jobban megismerjék egymást, minél többet, többfélet tudjunk meg a jelenlévőkről.

**Helye a csoportfolyamatban:** Ismerkedő, bemelegítő játék.

**A játék leírása:** Mindenkinek kiosztjuk az előre elkészített „kérdőívet”, tollakat, kartonokat. „Keresd meg azt, aki...” instrukciót írjuk a lap tetejére, majd sorra olyan kérdéseket, amelyek segítik a közös tevékenységet. A kérdések között hagyjunk egy-két sor helyet, ahova a neveket beírhatják a résztvevők, pl.: ...szeret telefonálni, ....akinek három vagy annál több testvére van, ...aki tudja, mivel foglalkozik a ..., aki tud valamit mondani egy nemzetiségünk nyelvén stb. - annyi lapot készítsünk, ahányan részt vesznek a játékban. Majd arra kérjük a résztvevőket, hogy a megadott idő alatt (10-15 perc) minél több nevet gyűjtsenek egy-egy kérdésre.

**Instrukciók:** Az ismerkedésnek egy nem megszokott formáját kezdjük most el. A kiosztott lapokon „kérdéseket” láttok, a jelenlévők közül keressetek és írjatok minél több nevet egy-egy kérdéshez. Ha mindenki megkapta a szükséges eszközt, akkor kezdődhet az ismerkedés.

**Mire figyeljünk:** Mi (csoportvezetők) is vegyünk részt a játékban! Legyen nagy a nyüzsgés, aki nem igen mozdul meg a többiek felé, ahhoz mi lépünk oda és szólítsuk meg egy másik kérdéssel! Esetleg egy másik kérdésre áruljuk el – mi is magunkról – választ! Az idő leteltével kérjük meg a résztvevőket, hogy alakítsunk ki egy kört és üljünk le.

**Megosztás, értékelés, összegzés:** Menjünk egyesével végig a kérdéseken; keressük meg és kérjük meg azt, aki az adott kérdésre a legtöbb választ találta, hogy hangosan olvassa fel az általa összegyűjtött neveket. A többieket arra kérjük, hogy figyeljenek, és „ellenőrizték” hogy helyes-e a felsorolás. Megjegyezhetjük, hogy talán volt egy-két olyan információ ebben a feladatban, amit eddig esetleg még nem tudtunk a másiktól, ... és ez még csak a kezdet, hiszen most indul csak a program.

**Tapasztalatok:** Lehet a feldolgozandó témáról, de emberi tulajdonságokról, sőt családi háttérrel is kérdéseket feltenni. A játék végeztével mindenki tegye el az általa „kitöltött” kérdőívet.

**Cím: A mi házuk I.****Terület:** Ifjúsági közösségfejlesztés**Kiknek szól:** Serdülő korosztály (akár felnőtteknek is alkalmas)**Eszközigény:** Nagy méretű csomagolópapír, filctollak**Időigény:** 30- 40 perc**Módszertani leírás:** Csoportkohéziót erősítő gyakorlatok**Cél:** A közösségen belüli együttműködést, és az összetartozás érzését fejleszti.

**A játék leírása:** A csoport feladata, hogy közösen tervezzen egy házat, amelyben majd együtt fognak lakni. Erről készítsenek felülnézeti rajzot., ha több szintesre tervezik az épületet, akkor minden szintről. Tervezzék meg és rajzolják le a berendezést és kertet is. Utána beszéljék 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 házat, és közösen megbeszéljük, hogy hogyan jutottak megegyezésre.

**Cím: A mi házuk II.****Terület:** Ifjúsági közösségfejlesztés**Kiknek szól:** 10-18 éves korosztály**Eszközigény:** Papír, ceruza.**Időigény:** 45-60 perc**Módszertani leírás:** A közösségen belüli együttműködés, és az összetartozás fejlesztése mellett alkalmas az értékek, értékrendek tisztázására is.

**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 közösség érdekében. Érdemes arra is kitérni, hogy ilyen értékrendet tükröz a kész szabálygyűjtemény.

**Cím: Az inga nyelve (A bizalom próbái)**

**Terület:** Ifjúsági közösségfejlesztés

**Kiknek szól:** Serdülő korosztály

**Eszközigény:** Nincs

**Időigény:** 10-30 perc

**Módszertani leírás:** A játék a közösségi érzések erősítését, a társakkal szembeni bizalom növelését célozza meg. Valamint lehetővé teszi a csoporttagok egymással szembeni bizalmi szintjének megállapítását.

**Eszközigény:** nincs

**Időigény:** 10-30 perc

**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 eldőlt 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. Ha valaki nem akarja kipróbálni akarata ellenére senkit se kényszerítsünk a részvételre.

**Cím: Bizalmi esés (A bizalom próbái)**

**Terület:** Ifjúsági közösségfejlesztés

**Kiknek szól:** 11-18 éves korosztály

**Eszközigény:** nincs

**Időigény:** 10-30 perc

**Módszertani leírás:** A játék a csoportkohézió erősítését, a társakkal szembeni bizalom növelését célozza meg. Valamint lehetővé teszi a csoporttagok egymással szembeni bizalmi szintjének megállapítását

**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 elkaphassa. Jeladásra a háttal álló, karját combjához szorítva hátradől. Majd a pár tagjai cserélnek.

Megjegyzés: A csoportvezető jó, ha rendelkezik saját korábbi tapasztalattal a gyakorlatról, és lehetőleg mutassa be, hogyan lehet biztonságosan elkapni a hátraeső személyt. El kell mondani, hogy a magasság vagy súlykülönbség nem zavarja a gyakorlat sikeres végrehajtását, de kirívó súlybeli eltérést ne engedjen meg. Ha valaki nem akarja kipróbálni akarata ellenére senkit se kényszerítsünk a részvételre.

**Cím: Bogozd ki a csomót!**

**Terület:** Ifjúsági közösségfejlesztés

**Kiknek szól:** 11-18 éves korosztály

**Eszközigény:** Nincs

**Időigény:** 10-15 perc

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

**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.

Megjegyzés: Hívjuk fel a kitaláló figyelmét, hogy óvatosan „bontogassa” a „csomót”, nehogy sérülést, fájdalmat okozzon.

**Cím: Három tárgy**

**Terület:** Ifjúsági közösségfejlesztés

**Kiknek szól:** 11-18 éves korosztály

**Eszközigény:** Nincs

**Időigény:** 20 perc

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

**A játék leírása:** Mindenki kiválaszt otthon három tárgyat és ezt a találkozóra 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.

**Cím: Közös mese****Terület:** Ifjúsági közösségfejlesztés**Kiknek szól:** 10-18 éves korosztály**Eszközigény:** rongylabda**Időigény:** 20-30 perc**Módszertani leírás:** Együttesség, a közös tevékenység átélése. A tagoknak figyelniük kell egymásra. Mivel közösen hoznak létre egy produktumot, így ez a feladat elsősorban a kohéziót erősíti.**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, 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.**Cím: Társas hatékonyság fejlesztését szolgáló gyakorlat****Terület:** Ifjúsági közösségfejlesztés**Kiknek szól:** serdülő korosztály**Eszközigény:** nincs**Időigény:** 30-60 perc.**Módszertani leírás:** A játék célja, hogy a konfliktushelyzetben lehetséges három viselkedésmódot (agresszív, asszertív, szubmisszív) tisztázza, a tagoknak lehetősége legyen szerepjátékokon keresztül a különböző megoldási módokat kipróbálni.**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 (alárendelődés „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 nyomán).

**Cím: Sziget**

**Terület:** Ifjúsági közösségfejlesztés

**Kiknek szól:** Serdülő korosztály

**Eszközigény:** Papír ceruza

**Időigény:** 45-60 perc

**Módszertani leírás:** 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 fejleszti.

**A játék leírása:** A játékosok körben ülnek. A csoportvezetője arra kéri őket, hogy képzeljék el hajótörést szenvedtek és egy lakatlan szigetre kerültek.

A szigeten van ivóvíz, növények, állatok – lehetségesnek tűnik hosszabb ideig is életben maradni rajta. 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 megegyezniük, hogy viselték, hogy a csoport kedvéért számukra fontos tárgyakra kellett lemondaniuk.

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

**Cím: Ház, fa, kutya**

**Terület:** ifjúsági közösségfejlesztés- társas hatékonyság növelése

**Kiknek szól:** 12-16 éves korosztály

**Eszközigény:** A/4 formátumú papír minden párnak, alátét, íróeszközök, lehetőleg színes filctoll, páronként 1 db.

**Időigény:** 10-20 perc

**Módszertani leírás:** A gyakorlat egyrészt alkalmas a non-verbális kommunikáció és az empátia gyakorlására, másrészt arra, hogy csoporttagok átéljék a társas hatékonyságukat és azt, hogy mennyire fontos számukra mások irányítása. személyes befolyásolás tényezőiről élményt, tapasztalatot szerezzenek.

**A játék leírása:** A csoport párokra oszlik (ha a létszám páratlan, akkor vagy az egyik csoporttagot megfigyelőnek kérjük fel, vagy a csoportvezető beszáll a játékba). Minden pár két tagja egymással szembefordulva foglal helyet, térdük összeér, rajta elhelyezve a papírlap az alátéttel, és a filctollat mindketten megfogják. A csoportvezető arra kéri a résztvevőket, hogy mindenki hunyja be a szemét és képzeljen el egy tetszés szerinti tájat, benne egy házzal, a ház mellett egy fával, mellette, kutyaival. Engedjék szabadon képzeletüket. Kb. 2-3 perc múlva a csoportvezető arra kéri a párokat, hogy szavak nélkül, teljes csendben rajzoljanak, a filctollat együtt fogva, egy képet, amin van egy ház, egy fa és egy kutya. Amikor minden pár elkészült a feladattal, a képeket közszemlére tesszük. A párok beszámolnak

érzéseikről, tapasztalataikról, elemzik a produktumot, és közösen megbeszélik, milyen élményeket szereztek a non-verbális kommunikációval, az empátiával, egymás befolyásolásával kapcsolatban.

Egyéb megjegyzések: Elképzelhető a játék úgyis, hogy a csoportvezető nem ad meg előre témát, hanem a párokra bízta mit rajzolnak. Lényeges, hogy ebben az esetben sem beszélhetik meg egymással a párok, hogy mit és hogyan fognak rajzolni.

Általában nagyon oldott hangulatú játék, nagy nevetések kísérik a kész rajzokat, így nehezebb feladatok után feszültségoldónak is alkalmas. (Rudas, 2001).

**Cím: Szívszakadva**

**Terület:** Ifjúsági közösségfejlesztés

**Kiknek szól:** Serdülőknek és felnőtteknek.

**Eszközanyag:** Papír, íróeszköz, a résztvevők számának megfelelő mennyiségű feladatlap

**Időigény:** 60-80 perc

**Módszertani leírás:** Társas hatékonyságot célzó gyakorlat. 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.

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:

Egyike vagy a Városi Kórház Igazságügyi Bizottsága tagjainak, és életbevágó döntést kell hoznod. Egyedül kell fontossági sorrendet meghatároznod az öt, mesterséges szívre váró beteg között. Az Igazságügyi Bizottságnak (a csoportnak) egyetértésre kell jutnia.

1. Egyéni besorolás: egyedül dolgozva kell besorolnod a mesterséges szívre váró betegeket (1.: első a sorban, 5.: utolsó a sorban).
2. 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 véleményedet, az előtted szóló érveit vagy érzéseit értékelned kell, még akkor is, ha azok nem egyeznek meg a tieddel.
3. George Mutti

Kora: 61 év, foglalkozása: alvilági kapcsolatokkal gyanúsítható (maffia)

Leírása: házasságos, 7 gyereke van, nagyon gazdag, az operációt követően nagyobb összeget fog felajánlani a kórháznak.



Peter Santos

Kora: 23 év, foglalkozása: egyetemista.

Leírása: nőtlen, keményen tanul, segít eltartani nélkülöző családját, tanulmányai befejeztével rendőr szeretne lenni.

Ann Doyle

Kora: 45 év, foglalkozása: háztartásbeli

Leírása: Özvegy, három gyermeket tart el, kisjövedelmű, nincs megtakarítása.

Johnny Jaberg

Kora: 35 év, foglalkozása: ismert színész

Leírása: elvált, mindkét gyermekét a volt felesége neveli, hajléktalanszálló létrehozására tett adományt.

Howard Wilkinson

Kora: 55 év, foglalkozása: Kalifornia állam szenátora.

Leírása: nő, egy gyermeke 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).





## Terület: Csapatépítés

A csapat akkor épül igazán, ha lehetőség van rá, hogy kihívásokat teljesítsen. Nagyon fontos a csapat összhangja, és együttműködése. Fontos, hogy a feladatot úgy teljesítsük, hogy a csapat minden tagja hasznosnak érezze magát.

A csapatépítés különböző területeit lehet megkülönböztetni

1. Ismerkedés, módszerek, technikák.
2. Bizalomfejlesztő módszerek, a csoportkohéziót, a csoport összetartozást erősítő gyakorlatok.
3. Érzések kifejezését, empátiás készséget fejlesztő módszerek, gyakorlatok.
4. Kommunikációs módszerek, technikák.
5. Konfliktuskezelő és készségek fejlesztését segítő gyakorlatok.

### 1. Ismerkedés, módszerek, technikák

Az ismerkedési technikák arra valók, hogy a csoport egymást nem-, vagy kevésbé ismerő tagjai megismerjék egymást. Fel kell hívni a figyelmet, hogy a csoportban elhangzott dolgok maradjanak a csoportban, illetve, hogy nem minősítjük a hallottakat.

#### **Cím: Adj hozzá egy mozdulatot**

**Terület:** Csapatépítés

**Kiknek szól:** 10 éves kortól

**Milyen területet fejleszt:** Kommunikáció, kezdeményező készség, kreativitás, memóriafejlesztés, koncentráció.

**Eszközigény:** Nincs

**Időigény:** 15-20 perc

**Módszertani leírás:** Ezt a játékot a bemutatkozó kör helyett használhatjuk. Cél: hogy a jelenlévők a neveket memorizálják, a kezdeti gátak oldódjanak.

**A játék leírása:** A résztvevők körben állnak. A csoportvezető kezdi a kört, megmondja a nevét és mutat egy mozdulatot. A következő mondja az előző nevét, mutatja az előző mozdulatát, majd mondja a saját nevét és a saját mozdulatát. Addig játszunk, míg a kör véget nem ér.

**Cím: Labdalánc**

**Terület:** Csapatépítés

**Kiknek szól:** 8 éves kortól

**Milyen területet fejleszt:** Tanulási készség, koncentrációs készség, emlékezőkészség.

**Eszközigény:** Egy kis méretű gumilabda (szükség szerint székek).

**Időigény:** 15-20 perc

**Módszertani leírás:** A labdalánc módszert az ismerkedés elején a névtanuláshoz, és a jégtöréshez használhatjuk. Cél: A gátak feloldódnak, a neveket a résztvevők memorizálják.

**A játék leírása:** Első körben a résztvevők körben ülnek vagy állnak és mindenki egymást követően bemondja a nevét. Következő kör alkalmával a résztvevők egy labdát dobálnak úgy, hogy aki dobja a labdát, az mondja annak a nevét, akinek dobja a labdát. Ezt a kört néhányszor megismételjük, hogy a nevek rögzüljenek.

**Cím: Állj sorba**

**Terület:** Csapatépítés

**Kiknek szól:** 10 éves kortól

**Milyen területet fejleszt:** Metakommunikáció, koncentrációs készségek, emlékezőkészség, bizalomfejlesztés, egymás elfogadása.

**Eszközigény:** Annyi szék ahány résztvevő van.

**Időigény:** 15-20 perc.

**Módszertani leírás:** Az állj sorba módszert a névtanuláshoz használhatjuk. Cél, hogy az ismeretlen társak okozta gátak feloldódnak, a neveket a résztvevők memorizálják.

**A játék leírása:** A résztvevők körben ülnek/állnak, mindenki bemutatkozik, megmondja a saját keresztnévét. A játékvezető a következő körben azt a feladatot adja a csoportnak, hogy mindenki fogjon meg egy széket, és a csoport tagjai álljanak be egymást követő sorba a székekre ABC szerint úgy, hogy hangosan nem beszélhetnek, és nem is tárogathatnak egymásnak. Egyszerre egy széken maximum két fő állhat.

**Cím: Tépj amennyire szükséged van**

**Terület:** Csapatépítés

**Kiknek szól:** 10 éves kortól

**Milyen területet fejleszt:** Szelektációs képesség, előadói készség, vállalkozó készség, döntéshozó képesség.

**Eszközigény:** Egy tekercs wc papír (szükség szerint több is).

**Időigény:** 20-30 perc

**Módszertani leírás:** A játékot a csoportfoglalkozás elején játsszuk. Cél, az ismerkedés, információk megosztása.

**A játék leírása:** A résztvevők nagy körben ülnek, és a csapatvezető egy wc papír tekercset indít el. Minden résztvevő annyi kockát szakít le amennyit akar. Mikor körbeért a tekercs azt a feladatot adja a vezető, hogy mindenki annyi információt mondjon el magáról, ahány kockát leszakított (pl. 10 éves, 4. osztályos, hol lakik, van testvére stb...). A játékot nehezíthetjük, ha feladatként azt kapják a résztvevők, hogy annyi pozitív dolgot mondjanak magukról ahány kockát leszakítottak (érdekes).

**Cím: Alliteráló név**

**Terület:** Csapatépítés

**Kiknek szól:** 10 éves kortól

**Milyen területet fejleszt:** kommunikáció, kezdeményező/vállalkozókészség, megfigyelő képesség, koncentráció, egymásra figyelés.

**Eszközigény:** nincs

**Időigény:** 20-30 perc

**Módszertani leírás:** A körben ülők elmondják egymás után sorban a keresztnévüket, vagy azt a megszólítási formát, amit megszoktak, amit valójában szeretnek. Az első kör után, hogy ismételjük a neveket, mindenki hozzátesz egy képzeletbeli foglalkozást, ami az ő nevével azonos betűvel kezdődik. Ha jól ment, a harmadik körben még egy képzeletbeli települést is hozzátehetünk, szintén olyat, ami a névvel alliterál. Például: Margit vagyok, marokszedő, Makóról jöttem.

**Cím: Vacsoravendégek****Terület:** Csapatépítés**Kiknek szól:** 10 éves kortól**Milyen területet fejleszt:** A csoport alakulási szakaszában játszható, ismerkedési játék.**Eszközigény:** nincs**Időigény:** 10-15 perc**Módszertani leírás:** A résztvevők körben ülnek és válaszolnak a következő kérdésre: „Ha lehetősége lenne egy vacsoravendégségre három híres embert meghívni kit választanának?” Miért? Fontos, hogy az indokoknál pozitív vagy érdekes tulajdonságok kerüljenek elő.

Egyéb megjegyzések: Érdeemes előre megegyezni, hogy csak élő, vagy már régen meghalt híres emberek is szóba jöhetnek-e. (Kroenhert, 2004.)

**Cím: Kiegészítő párbjáték****Terület:** Csapatépítés**Kiknek szól:** 10 éves kortól**Milyen területet fejleszt:** Megismerkedés, önismeret, a csoport alakulásának kezdetén; a feszültség csökkentése**Eszközigény:** Papír, ceruza**Időigény:** 15-20 perc**Módszertani leírás:** A résztvevőket párokba rendezzük, és arra kérjük őket, hogy fejezzék be a következő mondatokat, majd a csoport előtt olvassák fel!

- Mindketten...
- Mindkettőnknek van...
- Mindketten szeretjük...
- Mindketten szeretünk...
- Egyikőnk sem tud...
- A jövőben valószínűleg mindketten...

**Cím: Három állítás egy hamis**

**Terület:** Csapatépítés

**Kiknek szól:** 10 éves kortól

**Milyen területet fejleszt:** Ismerkedés, önismeret

**Eszközigény:** Papír, ceruza

**Időigény:** 15-20 perc

**Módszertani leírás:** Mindenki írjon magáról egy kis papírra két igaz és egy hamis állítást. A csoportvezető szedje össze a papírokat és olvassa fel személyenként. A csoportnak először ki kell találni ki írta az állításokat. Ha kiderült, ki kell találni melyik a hamis állítás.

**Cím: Milyen lenne?**

**Terület:** Csapatépítés

**Kiknek szól:** 10 éves kortól

**Milyen területet fejleszt:** Ismerkedés, önismeret

**Eszközigény:** Papír, ceruza

**Időigény:** 15-20 perc

**Módszertani leírás:** Mindenki húz egy cédulát, melyen egy kategórianevet talál, pl. cipő, táj, ház, szín, étel... Sorra mindenkit meg kell kérdeznie, hogy ő milyen cipő/táj/ház... lenne.

Miután mindenkivel beszélt, elmondják tapasztalataikat: nehéz volt-e a feladat, kaptak-e meglepő válaszokat, esetleg felolvashatják a legszellemesebbeket/legtalálóbbaikat.

**Cím: Forró szék**

**Terület:** Csapatépítés

**Kiknek szól:** 10 éves kortól

**Milyen területet fejleszt:** Ismerkedés, önismeret

**Eszközigény:** Nincs

**Időigény:** 30-40 perc

**Módszertani leírás:** A résztvevőket tetszőleges módszer szerint párokba rendezzük. A párokat arra kérjük, hogy 2-2 percben mutatkozzanak be egymásnak, mondjanak el minden olyat, amit fontosnak tartanak magukról. A két perc letelte után cseréljenek és a párok másik tagja mutatkozzon be. A bemutatkozások alatt csak az egyik fél beszéljen, a másik figyeljen a párjára, visszajelzéseket adhat, kérdéseket feltehet, de ne ő alakítsa a bemutatkozást.

Miután letelt a két-két perc a csoport elé kihelyezünk egy széket és arra kérjük a párokat, hogy mutatkozzanak be. A bemutatkozás módja, hogy a pár egyik tagja a székre ül, a másik mögé áll és az előtte ülő társa vállaira teszi mindkét kezét, majd egyes szám első személyben bemutatkozik a párja nevében, mintha ő lenne a széken ülő. A széken ülő résztvevő nem szólalhat meg, nem reagálhat hangosan az elhangzottakra. Majd csere következik.

Az összes pár bemutatkozása után megbeszéljük a gyakorlatot, kinek milyen érzés volt, hogy tudott figyelni, milyen volt az egyik és milyen a másik szerep.



## 2. Bizalomfejlesztő módszerek, a csoportkohéziót, a csoport összetartozást erősítő gyakorlatok.

A bizalomfejlesztő módszer célja, a már egymást ismerő csoporttagok közötti kapcsolat erősítése.

### **Cím: Találkozás**

**Terület:** Csapatépítés

**Kiknek szól:** 10 éves kortól

**Milyen területet fejleszt:** Koncentrációs készségek, bizalom erősödése, térérzékelés fejlesztése, tapintás fejlesztése, egymásra figyelés.

**Eszközigény:** Nincs (igény esetén kendők).

**Időigény:** 25-30 perc.

**Módszertani leírás:** Cél, amikor a csoport tagjai közötti gátak feloldódnak, megismerik egymást, de szavak nélkül tapintással, és ez által fejlődik a tagok egymás iránti bizalma.

Mindenki csukott szemmel, lassan, beszéd nélkül mozog. Amikor a résztvevők találkoznak valakivel, köszöntsék a másik játékost egy gyengéd érintéssel, de még mindig szavak nélkül, és menjenek tovább.

Közben a játékvezető utasításokat ad:

- álljanak meg valaki előtt és vizsgálják meg a ruhája anyagát,
- keressenek egy olyan játékost, akinek van fülbevalója,
- keressék meg azt a személyt, akinek rövid a haja.

A játék végén fontos az értékelés, az érzések megbeszélése!

### **Cím: Érints meg valamit a jobb kezeddal!**

**Terület:** Csapatépítés

**Kiknek szól:** 10 éves kortól

**Milyen területet fejleszt:** A csoportkohéziót, a csoport összetartozását erősíti

**Eszközigény:** Papír, ceruza

**Időigény:** 15-20 perc

**Módszertani leírás:** A játékvezető mond egy színt, amelyet a játékosoknak adott testrészükkel kell megérinteniük. Pl. "Érints meg valami kéket a jobb könyököddel!" Ekkor mindenki keres valami kék színű holmit a társán (pulóvert, nadrágot, cipőfűzőt), megérinti a jobb karjával, és várja a következő instrukciót. Mókás, hangulatos bemelegítő vagy energetizáló feladat. Nehezítésként kiadhatjuk a játékvezetést egy diáknak is!



**Cím: Vak kígyó****Terület:** Csapatépítés**Kiknek szól:** 10 éves kortól**Milyen területet fejleszt:** Máság elfogadása, tolerancia, bizalom fejlesztés, másokra figyelés, kommunikációs készség, együttműködés.**Eszközigény:** 1 db kötél, és minden résztvevőnek egy-egy kendő.**Időigény:** 25-30 perc**Módszertani leírás:** A vak kígyó játékot a csoporton belüli bizalom fejlesztéshez használjuk. Célunk, hogy a csoporton belül a tagok között a bizalom az együttműködés erősödjön.

A csapat tagjai sorban állnak karnyújtásnyira egymástól. A csapatvezető mindenkinek beköti a szemét, és megkéri a játékosokat, hogy egyik kezükkel fogjanak meg egy kötelet. Az első ember lesz a kígyó szeme, akiről leveszi a kendőt és ő vezeti a csapatot. A csapatvezető megmutatja a szemnek a terepet, de szóbeli utasításokat nem ad, csak vigyáz, hogy a játékosok ne kerüljenek veszélybe. A kígyó szeme adhat instrukciókat a csapat többi tagjainak, de dönthet úgy is, hogy szóbeli segítség nélkül vezeti végig a tagokat a terepen. A kígyó szemét néhány percenként (2-3) cserélni kell, ilyenkor aki a kígyó szeme volt, a sor végére kerül és felteszi a kendőt. Figyeljünk, hogy mindenki legyen a kígyó szeme.

Fontos: előfordulhat, hogy valakinek hirtelen ki kell lépnie a „vak” szerepéből mely azonnal megtehető (ezt a játék elején meg kell beszélni)! A játék végén fontos az értékelés, az érzések megbeszélése!

**Cím: Három majom****Terület:** Csapatépítés**Kiknek szól:** 12 éves kortól.**Milyen területet fejleszt:** Gyors helyzet felismerési képesség, kommunikáció készség, együttműködés, non-verbális csatornák használata, kreativitás, egymásra figyelés, türelem, gyors problémamegoldó képesség.**Eszközigény:** egy szék, egy tárgy.**Időigény:** 30-40 perc.**Módszertani leírás:** A játék célja a csoporton belüli együttműködés erősítése. A játéknak három szereplője van: vak, süket, néma. A néma szerepét egy csoport is játszhatja, a vak és a süket csak egy-egy játékos lehet. A néma csak mutogathat, a vaknak be kell kötni a szemét, a süket lesz a közvetítő a néma és a vak között. A játékteret a vezető három részre osztja. A játékvezető elrejt valamit, melyet a vaknak meg kell találnia, a többiek instrukciói alapján. A tér másik felében helyezkedik el a néma (egy személy, de lehet egy csoport is), vele szemben ül le egy székre a süket, a mögötte lévő területen mozog a vak. A süket, csak a némára figyelhet. A süketnek a néma mutogatása alapján el kell irányítani a vakot az elrejtett tárgyhoz. A néma látja a vak mozgását, és ez alapján kell elmutogatni a süketnek a helyes irányt, hogy ő megfelelően tudjon kommunikálni a vak felé.

A játék akkor ér véget, amikor a vak megtalálja a tárgyat. A játék végén fontos az értékelés, a megélt élmények átbeszélése. A játékosoknak szerepek szerint tehetünk fel kérdéseket.

**Cím: Azt szeretem Benned....**

**Terület:** Csapatépítés

**Kiknek szól:** 10 éves kortól

**Milyen területet fejleszt:** A csoportkohéziót, a csoport összetartozását erősíti.

**Eszközigény:** papír, ceruza

**Időigény:** 15-20 perc

**Módszertani leírás:** „Azért szeretem....-t, mert...” felirattal kap mindenki egy papírt. A kipontozott helyre mindenki beírja a nevét, és a jobb oldali szomszédjának adja a papírt. Ő a következő sorban leírja, miért szereti az illetőt, behajtja, majd továbbadja. A papírokat csak akkor szabad kihajtogatni, ha mindenki visszakapta a sajátját. Nem kell felolvasni, de ha valaki meg szeretné osztani a többiekkel, megteheti.

**Cím: GOOFIE**

**Terület:** Csapatépítés

**Kiknek szól:** 10 éves kortól

**Milyen területet fejleszt:** A csoportkohéziót, a csoport összetartozását erősíti.

**Eszközigény:** Nincs

**Időigény:** 15 perc

**Módszertani leírás:** Álljunk fel laza csoportban, csukjuk be a szemünket és kezdjük el vándorolni körbe-körbe. Ha találkozunk valakivel, rázzuk meg egymás kezét és kérdezzük meg: „Goofie?”. Ha egy kérdő „Goofie?” -t kapunk válaszul, akkor nem volt szerencsénk, nem találkoztunk vele. Csukott szemmel keressünk tehát tovább. Mialatt mindenki kéz rázogatva körbevándorol, és Goofie után kérdezősködik, a játékvezető az egyik játékos fülébe súgja, hogy ő Goofie. Mivel Goofie tud látni, ezért ez a játékos kinyithatja a szemét. Goofie azonban sajnos néma, ezért ha vándorlásaink közben olyasvalakivel találkozunk, aki megrázza ugyan kezünket, kérdésünkre azonban néma csend a válasz, akkor örülhetünk, mert végre megtaláltuk régóta keresett Goofie-nkat.

Most végre kinyithatjuk a szemünket, megfoghatjuk Goofie kezét, mert mi is részévé váltunk. Goofie csak a két végén képes növekedni, ezért ha két kéz ragadja meg kezünket, ez azt jelenti, hogy Goofie-val valahol a közepén találkoztunk. Tapogatózzunk tehát valamelyik irányba tovább, amíg valaki nem figyelmeztet bennünket, hogy a sor végére értünk. Ha az utolsó keresgélő is csatlakozott Goofie-hoz, a játék véget ért. Talán valamivel közelebb is kerültünk egymáshoz. Célkitűzés: Ha össze szeretnénk hozni egy társaságot, mélyebb kapcsolatot szeretnénk kialakítani egymás között, és emellett még jól is akarjuk érezni magunkat, játsszunk Goofie-t! Goofie egy kedves, barátságos lény, aki állandóan növekszik, mert mindenki vonzódik hozzá, és része szeretne lenni.

**Cím: Jóságos manó****Terület:** Csapatépítés**Kiknek szól:** 10 éves kortól**Milyen területet fejleszt:** A csoportkohéziót, a csoport összetartozását erősíti.**Eszközigény:** papír, ceruza**Időigény:** 15 perc

**Módszertani leírás:** Mindenki felírja a nevét egy cédulára. Összehajtva berakjuk egy dobozba, és ebből húz mindenki egy nevet, amelyet nem árulhat el. A cédulát meg kell őrizni. Ezután következik a játék magyarázata: mindenki annak a jóságos manója lesz, akinek a nevét húzta. Egy hétig vigyáz a „védencére”, jelét adja törődésének, segíti, megvédi. Különösen törődik vele. Célszerű, hogy a csoportvezetőnek legyen egy listája a jóságos manóról és társaikról, hogy meglehessen figyelni a heti eseményeket. Egy hét múlva megbeszélés. Ki mit érzett, rájött-e, hogy ki volt az ő jóságos manója. Célkitűzés: Az empátia, az érzelmek és a felelősség egyeztetése. A segítő attitűd kialakítása.

Pedagógiai javaslat: Az érzelmi feszültség, a rokonszenv-ellenszenv tudatosítása és kezelése, a tevélegesen szeretet, törődés tudatos gyakorlása.

Különösen ajánlott pl. adventi időszakban.

**Cím: Fordított székfoglaló****Terület:** Csapatépítés**Kiknek szól:** 10 éves kortól**Milyen területet fejleszt:** A csoport alakulási szakaszában játszható, csoportkohéziót erősítő játék.**Eszközigény:** Résztevők számával megegyező szék.**Időigény:** 10 perc

**Módszertani leírás:** A játékot a hagyományos székfoglalónak megfelelően kezdjük, de azt kérjük a résztvevőktől, hogy úgy üljenek le a székre, hogy a lábuk ne érje a földet. Amikor az első kör után minden csoporttag leült egy székre, felállítjuk őket és egy széket kiveszünk a játékból. A feladat továbbra is az, hogy egyik játékos lába se érje a földet, valamennyien legyenek a székeken. A játék során egyetlen játékos sem esik ki, viszont a csökkenő számú szék miatt együtt kell működniük, hogy mindenki a székeken lehessen.

A székeket addig vesszük ki, ami úgy ítéljük meg, hogy balesetmentesen meg tudják a játékosok oldani a feladatot.

**Cím: Egyszerűen csak nevetni**

**Terület:** Csapatépítés

**Kiknek szól:** 10 éves kortól

**Milyen területet fejleszt:** A csoportkohéziót, a csoport összetartozását erősíti.

**Eszközigény:** Papír, ceruza

**Időigény:** 10-15 perc

**Módszertani leírás:** Akkor játszuk, ha nagyon jó kedvre akarunk derülni. Mindenki súg a bal szomszédjának egy szép ajándékot, a jobbnak, pedig egy ajándék felhasználhatóságát. Ezután mindenki elmondja, mit kapott ajándékba, és mit kell vele tennie. Pl. szép szempillantást kaptam, és be kell kereteznem.

**Cím: Láthatatlan törzsfőnök**

**Terület:** Csapatépítés

**Kiknek szól:** 10 éves kortól

**Milyen területet fejleszt:** A csoportkohéziót, a csoport összetartozását erősíti.

**Eszközigény:** Nincs

**Időigény:** 10-15 perc

**Módszertani leírás:** Egy résztvevő kimegy a teremből. Odabent kijelölünk egy Törzsfőnököt. A többiek minden egyes mozdulatát utánozni fogják. A kint lévő játékost behívjuk. Ő megpróbálja kifizetni, ki a Törzsfőnök, kit utánoz mindenki más. A játék igazán szórakoztató felnőtteknek is, különösen, ha táncmozdulatokkal kísérjük.

**Cím: Újságon a csapat**

**Terület:** Csapatépítés

**Kiknek szól:** 10 éves kortól

**Milyen területet fejleszt:** Mivel a játék a közelség élményét adja, mind fizikailag, mind a közös erőfeszítés révén, így az együttesség, az összetartozás élményét adja.

**Eszközigény:** Nagyméretű napilap lapjai

**Időigény:** 15-20 perc

**Módszertani leírás:** A csoportot –létszámtól függően – kisebb csoportokra osztjuk. (5-6 fő, lényeg, hogy mindegyik csoport ugyanannyi főből álljon). A csoportok feladata, hogy egy újságlapra ráálljanak, úgy, hogy a sarka se lógjon le senkinek. Ha sikerül, ketté hajtjuk 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).

### 3. Érzések kifejezését, empátiás készséget fejlesztő módszerek, gyakorlatok

**Cím: Emóciók**

**Terület:** Csapatépítés

**Kiknek szól:** 10 éves kortól

**Milyen területet fejleszt:** Az érzelmek nem verbális kifejezése, és ezek felismerése.

**Eszközigény:** Papírkártyák

**Időigény:** 15-20 perc

**Módszertani leírás:** 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.)

**Cím: Titkos kapu**

**Terület:** Csapatépítés

**Kiknek szól:** 10 éves kortól

**Milyen területet fejleszt:** Az érzelmek nem verbális kifejezése, és ezek felismerése.

**Eszközigény:** Nincs

**Időigény:** 15-20 perc

**Módszertani leírás:** Egy játékos kimegy, ő lesz az eltévedt vándor. A többiek körben állnak, ők a varázserdő fái. Megállapodnak abban, hogy hol lesz a varázserdő kijárata, hol van a kapu. Ahol a kapu van, ott a két egymás mellett álló játékos lesz a két kapuőr. Bejön a kiküldött játékos és lassan körbejár, mindenki szemébe belenéz. Beszélni tilos, fejet rázni, bólogatni tilos. Csak a tekintet beszél. Aki nem kapu, az azt jelzi a testbeszédével, tekintetével, hogy ott nincs kijárat, kár próbálkozni. Elutasítóan, ridegen kell néznie. (Ez sem mindig könnyű ám! :) A két „kapuőrnek” bizalmat sugározva kell néznie, hívogatnia a vándort. A feladat kitalálni a tekintetéből, hogy hol a kapu. Csodálatos, érzelmes játék.

**Cím: Ne dobj ki!**

**Terület:** Csapatépítés

**Kiknek szól:** 10 éves kortól

**Milyen területet fejleszt:** Az érzelmek verbális kifejezése, a meggyőzés, érvelés fejlesztése

**Eszközigény:** Tárgyakat felsoroló kis lapocskák

**Időigény:** 15-20 perc

**Módszertani leírás:** Írjunk fel tárgyakat egy-egy kis cetlire. Pl. számítógép, íróasztal, pohár, stb. Minden résztvevő kap egy cetlit. A keretmese szerint nagytakarítást végzünk és néhány tárgyat ki kell dobnunk otthonról. A résztvevők lesznek a tárgyak, akiknek meg kell győzniük "gazdájukat", hogy ne dobja ki őket. Érvelniük kell, hogy miért fontosak a számára. Pl. Ha szomjas vagy, csak rám számíthatsz, ne dobj ki! A "gazda" lehet egy másik diák vagy kolléga. A gazda végül dönt, kit tart meg – de persze megtarthat mindenkit!

Szabály: a tárgy nem mondhatja ki, micsoda ő!

**Cím: Ments meg január!**

**Terület:** Csapatépítés

**Kiknek szól:** 10 éves kortól

**Milyen területet fejleszt:** Empátiát, érzelmi intelligenciát, közösséget fejlesztő játék.

**Eszközigény:** Nincs

**Időigény:** 15-20 perc

**Módszertani leírás:** Mindenki körben elmondja, melyik hónapban született. A játékvezető gyorsan hónapokat sorol – sorban vagy összevissza. Az, aki az adott hónapban született, lassan kezd leguggolni. Ha egészen leguggol, kiesett. Társai úgy „menthetik” meg, hogy megérintik.

**Cím: Ebédelj velem ha tudsz!**

**Terület:** Csapatépítés

**Kiknek szól:** 10 éves kortól

**Milyen területet fejleszt:** Empátiát, érzelmi intelligenciát, közösséget fejlesztő játék.

**Eszközigény:** Ebéd

**Időigény:** 30-40 perc

**Módszertani leírás:** A csoportot ebédhez ültetjük. Elmondjuk, hogy különös feladat vár rájuk. Együtt, összhangban, egymás mozdulataira, egymásra figyelve kell elfogyasztaniuk az ebédet. Ezek után egy madzaggal az egymás mellett ülő gyermekek kezét összekötjük a jobb kezet a ballal, minden ebédelő gyermeknél. Az ebéd különösen jó hangulatban fog telni!

**Cím: Tulajdonságok piaca****Terület:** Csapatépítés**Kiknek szól:** 10 éves kortól**Milyen területet fejleszt:** Empátiát, önismeretet fejlesztő játék.**Eszközigény:** post it, tollak vagy filcek**Időigény:** 15-20 perc**Módszertani leírás:** A résztvevők a tulajdonságok piacán vevők és eladók egyszerre.

Különböző színű post it lapokra felírják, hogy mely tulajdonságaikat adnák el és mely tulajdonságokat vásárolnák meg, mit mire cserélnének. Az eladó tulajdonságok lehetnek olyanok, amelyektől azért szabadulna meg valaki mert nem szereti azt, de olyan is lehet, amelyet úgy ítél meg, hogy másoknak is bőven jutna belőle. Az adok és veszek post iteket kihelyezik a falra majd azok megismerését követően elindul csere-bere. Miután mindenki adott és vett, közösen megbeszéljük, hogy kinek mit sikerült venni és adni, valamint az, hogy az adott negatív vagy pozitív tulajdonságok mennyire lehetnek igazak a tagokra.

**Cím: Ismerj fel a kezemről!****Terület:** Csapatépítés**Kiknek szól:** 10 éves kortól**Milyen területet fejleszt:** Empátiát, önismeretet - tapintás játék.**Eszközigény:** Egy darab kendő**Időigény:** 10-15 perc**Módszertani leírás:** A játékot többféleképpen is játszhatjuk.

Az első verzióban körbe állnak a résztvevők és egy valaki bekötött szemmel a kör közepébe áll. Azt kérjük tőle, hogy a felé nyújtott kezek közül válasszon ki egyet és próbálja leírni a tapintás alapján, hogy milyennek érzi a kezét. Kicsi, nagy, hideg meleg, kemény, puha, van-e gyűrű, óra, fiú vagy lány. Ha a csapat jobban ismeri egymást, ki is találhatja ki a kéz gazdája. Egy játékos több kezet tapintson végig, addig, amíg kedve van, majd cseréljenek, addig míg mindenki kipróbálta, aki ki akarta.

A második verzióban először mindenki próbálja meg a lehető legtöbb társa kezét megismerni tapintás útján. Következő lépésként egy játékos szemét bekötjük, majd egymás után kezet fognak a többiek vele. A feladata az hogy írja le milyen a kézfogás és ki lehet a kéz gazdája.

Mindkét feladat után beszéljük meg a tapasztalatokat!

#### 4. Kommunikációs módszerek, technikák

A kommunikációs módszerek azok, amelyeket információ átadási helyzetekben alkalmazhatunk.

**Cím: Szemek kapuja**

**Terület:** Csapatépítés

**Kiknek szól:** 10 éves kortól.

**Milyen területet fejleszt:** Metakommunikáció, kezdeményező/vállalkozókészség, kreativitás, egymásra figyelés, koncentráció, együttműködés.

**Eszközigény:** Nincs

**Időigény:** 10-20 perc

**Módszertani leírás:** A szemek kapuja játék célja a nonverbális kommunikáció fejlesztése. Ebben a játékban a kommunikáció csak szemkontaktussal valósul meg.

A csoport körben áll, egy résztvevő kimegy a teremből. A csoport tagjai megegyeznek melyik két szereplő lesz a kapu, amin a jelenleg kívül lévő embernek át kell mennie, a „kapuk“ egymás mellett állnak. Behívják a kívül lévő embert, beáll a körbe, és az a feladata, hogy a körből a kapun keresztül menjen ki, de először ki kell találnia, hogy hol a kapu. Ezt csak a szemekből lehet kitalálni. A kör tagjai közömbösen néznek, kivéve a két kaput, akiknek csalogatni kell szemükkel a kör közepén lévő játékost. Mindenkinek semleges az arckifejezése, a játék közben beszélni nem szabad. A játék végén a résztvevőkkel át lehet beszélni, hogy ki hogyan érezte magát a szerepében.

**Cím: Kastély**

**Terület:** Csapatépítés

**Kiknek szól:** 10 éves kortól

**Milyen területet fejleszt:** kommunikáció, információ gyűjtés/szűrés, fogalmazó készség, együttműködés.

**Eszközigény:** Nincs.

**Időigény:** 15-20 perc

**Módszertani leírás:** A kastély játékot a kommunikáció tanulásánál használhatjuk. A résztvevők szorosan egymás mellett körben állnak egy csapattag kimegy a teremből. A körben állók kitalálnak egy jelszót, majd behívják a kívül lévő társukat. A feladat, hogy a bejött játékos kitalálja a jelszót, mert, csak így léphet be a kastélyba.

Módosíthatjuk a játékot úgy is, hogy a lányok és a fiúk külön csapatokat alkotnak, és egy – egy résztvevőnek ki kell találni a jelszót a saját csapatában, hogy bejuthasson a kastélyba. Utána a fiúknak ki kell találni a lányok jelszavát, hogy bejuthassanak a lányok kastélyába, illetve fordítva is, a lányoknak is ki kell találni a fiúk jelszavát, hogy bejuthassanak a fiúk kastélyába.



**Cím: Üzenet szavak nélkül****Terület:** Csapatépítés**Kiknek szól:** 10 éves kortól**Milyen területet fejleszt:** metakommunikáció, koncentrációs készségek, emlékezőkészség, együttműködés, előadói készség,**Eszközigény:** Annyi szék ahány résztvevő van.**Időigény:** 15-20 perc.**Módszertani leírás:** Az üzenet szavak nélkül játék célja a nonverbális kommunikáció gyakorlása, a sikertelen kommunikáció következményeinek tudatosítása.

A résztvevők körben ülnek. Egy vállalkozó játékos a csoport előtt elmutogat egy kezdő tevékenységet, melyet a csoport bármelyik tagja ha felismerte, akkor feláll és folytatja egy következő mozdulattal, majd aki ezt is felismerte szintén feláll és hozzá tesz még egy mozdulatot. Addig kell folytatni, amíg mindenki rész nem vett a játékban. Játék közben a résztvevők csak mutogatnak, nem beszélhetnek egymással. A feladat végén át kell beszélni az elképzeléseket. (Legyünk felkészülve a meglepetésekre.)

Példa a játékra: 1. játékos: - megvajazza a kenyereket, 2. játékos: - lekvárt ken a kenyerekre, 3. játékos – körbe kínálja a jelenlévőket, 4. – játékos – tányért vesz elő, 5. játékos – elveszi a kínált ételt, 6. – játékos – megeszi a kenyeret, 7. – játékos – elmosogatja a tányérokat.....

**Cím: Az egész világ így csinálja****Terület:** Csapatépítés**Kiknek szól:** 10 éves kortól**Milyen területet fejleszt:** A nem verbális kifejezőkészség fejlesztése.**Eszközigény:** nincs**Időigény:** 20-30 perc**Módszertani leírás:** A játékosok körben ülnek. Egy játékos kimegy. A többiek megegyeznek egy határozószóban, például, 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 megfelelően, 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 kísérsni. (Perhman)

**Cím: Azt mondtam, hogy arc?**

**Terület:** Csapatépítés

**Kiknek szól:** 10 éves kortól

**Milyen területet fejleszt:** A nem verbális kommunikáció erejének demonstrálása.

**Eszközigény:** Nincs

**Időigény:** 20-30 perc

**Módszertani leírás:** A tagok körben ülnek. A csoportvezető megkéri őket, hogy tegyenek le mindent, tollat, papírt és nézzenek rá. Mikor mindenki ránéz, kérje meg a résztvevőket, hogy az összezárt öklüket tegyék az arcukhoz. Közben, mintha demonstrálni akarná a feladatot a csoportvezető az álla alá illeszti az öklét. Majd azt kéri, hogy senki se mozdítsa meg a kezét, hanem nézzenek így körbe. Valószínűleg a csoport egy jó része az arca helyett az álla alá teszi az öklét. Ezt megbeszélés követheti, a verbális és a nem verbális kommunikációs csatorna szerepéről, és arról, hogy mitől függ az, hogy ellentmondó információk esetén melyiket vesszük figyelembe. (Kroehnert, 2004)

**Cím: Fekete-fehér, igen-nem**

**Terület:** Csapatépítés

**Kiknek szól:** 10 éves kortól

**Milyen területet fejleszt:** A verbális kommunikáció kifejezőképességének fejlesztése, annak megtapasztalása, hogy bármilyen korlátozás mennyire megnehezíti a verbális kommunikációt.

**Eszközigény:** Nincs

**Időigény:** 20-30 perc

**Módszertani leírás:** 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)

**Cím: Hotelportás****Terület:** Csapatépítés**Kiknek szól:** 10 éves kortól**Milyen területet fejleszt:** A nem verbális jelzések használatának és felismerésének fejlesztése.**Eszközigény:** Nincs**Időigény:** 20-30 perc

**Módszertani leírás:** 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 portás – 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. (Bús, 2003)  
Egyéb megjegyzések: Más szituációt is kitalálhatunk, mint például étterem pincérrel stb.

**Cím: Információtorzulás****Terület:** Csapatépítés**Kiknek szól:** 10 éves kortól**Milyen területet fejleszt:** A verbális kommunikáció kifejezőképességének fejlesztése, annak megtapasztalása, hogy bármilyen korlátozás mennyire megnehezíti a verbális kommunikációt.**Eszközigény:** Nincs**Időigény:** 20-30 perc

**Módszertani leírás:** A feladat az, hogy öt tanuló kimegy az osztályból, és majd ott várja a feladatadást. Eközben az osztállyal összeállítunk egy tetszőleges (akár tréfás) öt mondatos szöveget. Ezt leírjuk egy lapra a későbbiekben bizonyítékul. Egyenként hívjuk be a folyosóról a tanulókat. Az elsőnek megmondjuk, hogy nagyon figyeljen a felolvasott szövegre, mert az lesz a feladata, hogy a másodikként bejövőnek továbbadja a hallottakat. A másodiknak és a többieknek ezután, azt az instrukciót adjuk, hogy nagyon figyeljen az előző tanulóra, mert tovább kell adnia. Nagyon jól követhető (az egyébként csendben szemlélődő osztálynak) az információ torzulása. Annak ellenére megváltozik a tartalom és a lényeg, hogy a feladat meghatározásnál mindenkinek felhívtuk a figyelmét a pontosságra. Jól alkalmazható a gyakorlat a tévhit tisztázására, és akkor, amikor valótlan híreszteléseket tapasztalunk.

**Cím: Egyirányú és kétirányú kommunikáció**

**Terület:** Csapatépítés

**Kiknek szól:** 12 éves kortól

**Milyen területet fejleszt:** A verbális kommunikáció kifejezőképességének fejlesztése, annak megtapasztalása, hogy visszajelzések és a szakszerűség hiánya mennyire megnehezíti a verbális kommunikációt. Az egyirányú és kétirányú kommunikáció különbségének vizsgálata.

**Eszközigény:** A beszélőnek két lerajzolható ábra, a résztvevőknek A/4-es papírlapok és tollak.

**Időigény:** 30-35 perc

**Módszertani leírás:** Az önként jelentkező beszélő vagy demonstrátor azt a feladatot kapja, hogy az két A/4-es lapon szereplő ábrát rajzoltassa majd le a csoport többi tagjával. A megbeszélés a terem kívül zajlik, anélkül, hogy a többi résztvevő hallaná azt. Az ábrákon 7-7 darab négyzet látható, különböző elrendezésben, de egymáshoz és a laphoz viszonyított helyük csúcs, oldal, elfogatás szavakkal tökéletesen leírható.

Az első ábra ismertetése háttal a többieknek zajlik úgy, hogy a csoport tagjai nem kérdezhetnek és hangosan sem reagálhatnak a beszélő mondataira. Olyan helyzetet kell teremtenünk, mintha a beszélő egy rádiósutóiból beszélne az csoport többi tagjához. Miután ismertette az ábrát és úgy gondolta, hogy a csoport kész a csoport felé fordul, és úgy rajzoltatja le a második ábrát, hogy a csoporttagok kérdezhetnek, jelezhetnek, aktívan részt vehetnek a megértés folyamatában.

A két megszámozott papíron szereplő ábrákat végül összehasonlítják a beszélőnél lévő eredményekkel és megbeszélik a tapasztalatokat.



## 5. Konfliktuskezelő és készség fejlesztését segítő gyakorlatok

Azokat a módszereket nevezhetjük konfliktuskezelőnek, amelyekkel csoporton belüli problémákat próbáljuk megoldani.

**Cím: Adj király katonát!**

**Terület:** Csapatépítés

**Kiknek szól:** 10 éves kortól

**Milyen területet fejleszt:** Két csoport közötti versengés, rivalizálás, konfliktus megtapasztalása.

**Eszközigény:** Nyílt tér

**Időigény:** 20-30 perc

**Módszertani leírás:** 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 szorosan fogják egymás kezét. Ha sikerül elszakítania a láncot, egy játékosnak vele kell mennie, ha nem neki kell ott maradnia. Aztán csere, arra vigyázzunk, ne durvuljon el a játék (Benedek, 1992)!

**Cím: Gyümölcskosár**

**Terület:** Csapatépítés

**Kiknek szól:** 10 éves kortól

**Milyen területet fejleszt:** Ebben a játékban a rivalizálás, versengés mellett, a frusztráció és akadályoztatás élménye jelenik meg konfliktushelyzetben. Annak aki sikeres a játékban, az a pozitív önérvényesítés élményét adja.

**Eszközigény:** eggyel kevesebb szék, mint ahányan a résztvevők vannak

**Időigény:** 15-20 perc

**Módszertani leírás:** A csoporttagok körben ülnek, egy valaki középen áll. Mindenki kap egy gyümölcsnevet. Amikor a középen álló elkiáltja magát: pl. „A szilva 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. Akinek 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)

**Cím: Kinevetős****Terület:** Csapatépítés**Kiknek szól:** 10 éves kortól**Milyen területet fejleszt:** Ez a játék az önuralmat, a másokra hangolódást fejleszti, illetve sok nevetéssel járó, vidám játék.**Eszközigény:** eggyel kevesebb szék, mint ahányan a résztvevők vannak**Időigény:** 3-5 perc**Módszertani leírás:** Egymással szemben helyezkedik el a két csapat. Az egyik a komolyak csapata. Nekik nem szabad nevetniük, még csak mosolyogniuk sem. A másik a vidámok csapata. Feladatuk, hogy a komolyakat megnevettessék. Ennek érdekében a jó ízlés határain belül, a másik csapat játékosainak megérintése nélkül, minden eszközt igénybe vehetnek. Aki a komolyak közül elnevette magát, kiáll a sorból. Ha a komolyak valamennyien elnevelték magukat, akkor a vidámok győztek. Ezután csere; a vidámoknak hirtelen mag kelt komolyodniuk és fordítva. Versenyszerűen is játszható: melyik csapatnak sikerült előbb megnevettetni a másik csapat mindegyik tagját; mérni kell az időt.**Cím: Törj be a körbe****Terület:** Csapatépítés**Kiknek szól:** 12 éves kortól**Milyen területet fejleszt:** A kirekesztettség megtapasztalása, az információ hiányon alapuló konfliktuskialakulás**Eszközigény:** Nincs**Időigény:** 15-25 perc**Módszertani leírás:** A csoportból 3 résztvevőt megkérünk, hogy egy kicsit vonuljunk ki a teremből. A többiekkel megbeszéljük, hogy az ő dolguk az, hogy álljanak szorosan egymás mellé arccal az általuk formált kör felé. A másik három fővel ezután még külön közöljük, hogy az ő feladatuk az, hogy jussanak be a társaik által formált kör közepére.

Az első kör után megismételjük a gyakorlatot azzal a különbséggel, hogy a kört alkotó résztvevők arccal kifelé nézzenek.

Több instrukciót nem adunk. Megbeszéljük a két kör után, hogy mi történt. Valószínűleg az első körben a körben állók összezárnak és nem engedi be a külső tagokat, akik egyre agresszívebben próbálnak bejutni, valószínűleg erőszakos módon. A második körben a csoport tagja láthatják egymás arcát, így sokkal személyesebb lesz az interakció is. A két kör után megbeszéljük a tapasztalatokat, hogy ki hogyan és miért úgy reagált.

Felhasznált irodalom:

Nagy Ádám dr. – Antal Ágnes – Holczer Mónika: Ifjúságügy-Módszertár 100 Nonformális módszer és szituáció megoldása Iszt Alapítvány Excenter Kutatóközpont.

Andrea Mewaldt-Zilvinas Gailius Ifjúsági csoportvezetők gyakorlati kézikönyve Nagyító Alapítvány-2004

Barcsik Magdolna Saját jegyzet

Rudas János Delfi örökösei 2007.

[www.tanuljmaskepp.hu/csapatepito-jatekok/](http://www.tanuljmaskepp.hu/csapatepito-jatekok/)

[http://fszk.hu/wp-content/uploads/2016/08/Diaktamogato\\_3.pdf](http://fszk.hu/wp-content/uploads/2016/08/Diaktamogato_3.pdf)

<http://krisz.org/csoport-dinamikai-jatekok/>





## **Terület: Játékok, vetélkedők**

**Cím: Labirintus**

**Terület:** Játékok, vetélkedők

**Kiknek szól:** 3-10 év

**Milyen területet fejleszt:** Téri tájékozódás- nagymozgások

**Eszközigény:** gyermekenként 1 gombolyag fonal, 1 WC-papír henger

**Időigény:** 5-30 perc

**Módszertani leírás:** A téri tájékozódás a nagymozgásokon keresztül fejleszthető a leghatékonyabban, mely elengedhetetlenül fontos az olvasás-írás megtanulásához. Ezt a játékot akár télen, akár nyáron a szabadban is lehet játszani, a felnőttek jelenléte még mókásabbá teszi az együtt töltött időt.

Adjunk egy-egy gombolyag fonalat a gyermekek kezébe, a végét kössük az asztal lábához vagy egy fához. A gyermekek tekerjék, fűzzék, bújtasák, forgassák a bútorokon, illetve ha a kertben játszunk a növényeken keresztül-kasul a motringot, míg be nem hálózzák. A gombolyagot dobálhatják egymásnak is, így még izgalmasabb lesz a játék. A feladat lehet hogy A pontból ki tud eljutni a legegyszerűbben B pontba, illetve ha egy-egy gurigát fűzünk a fonal végére, ki tudja végigvezetni. A játék lezárásaként a fonalat visszagombolyítjuk!

Forrás: Sárosdi Virág (2016): Finommotorika fejlesztése ceruza nélkül. Gyereketető Kft., Veresegyháza

**Cím: Mi változott?**

**Terület:** Játékok, vetélkedők

**Kiknek szól:** 3-10 év

**Milyen területet fejleszt:** koncentráció, memória

**Eszközigény:** -

**Időigény:** 5 perc

**Módszertani leírás:** Három – négy gyermek ül egymással szemben a padlón, illetve székeken és alaposan megfigyelik egymást. Kiválasztunk egy gyereket, aki kimegy a helységről. A többiek közül egy gyermeken megváltoztatjuk a ruházatot, frizurát, kiegészítőket. Például valaki feltűri a pulóver ujját, leveszi a cipőjét vagy az addig összefogott haját kiengedi. (Csupán a testtartás megváltoztatása nem számít változásnak.)

A megbeszélte jelre visszatérőnek meg kell állapítania, hogy ki és miben változott. A feladatot nehezíthetjük azzal, hogy több gyermeken változtatunk meg 3-4 dolgot.



**Cím: Tedd, amit mondok!**

**Terület:** Játékok, vetélkedők

**Kiknek szól:** 6-20 év

**Milyen területet fejleszt:** koncentráció, memória, szociális képesség, finommotorika

**Eszközigény:** papírlap, ceruza/ fakocka vagy síkidomok

**Időigény:** 5 perc

**Módszertani leírás:** A párok egymásnak háttal ülnek, nem látják egymást, de beszélgetni tudnak. A pár egyik tagja kap egy rajzot, a másik egy üres lapot. A pár egyik tagja pontos utasításokat fogalmaz meg a társának úgy, hogy mindkettejük előtt azonos rajz alakuljon ki.

A játékot fakockákkal vagy síkidomokkal is játszhatjuk.

**Cím: Pingvinek a jégen**

**Terület:** Játékok, vetélkedők

**Kiknek szól:** Fiataloknak

**Milyen területet fejleszt:** Szociális kompetencia, együttműködési képesség, mozgáskoordináció, finommotorika, figyelem, gondolkodás...

**Eszközigény:** A4-es lap (létszámtól függően 20-30 db)

**Időigény:** 1-2 óra

**Módszertani leírás:** 5-6 fős egyenlő számú csoportokat alkotunk, majd a csoportok sorban állnak párhuzamosan egymással. A csoportok 1-1 pingvin kolónia. Aki kimarad úgynevezett rabló lesz.

Mindenki kap 1-1 lapot, aki elől áll az 2 darabot. Ezek lesznek a jégtáblák.

Ezután kijelölünk egy célt pl.: Antarktisz. A feladat az lesz, hogy el kell érni a célt, de csak a jégtáblákon lehet lépegetni. (valahova lerakja, s rálép). Ha valaki leesik, az a csapat előlről kezdi az utat. A csoport megbeszéli indulás előtt a taktikát. A feladatot nehezíti, hogy vannak rablók, akik ki-ki vesznek 1-1 jégtáblát, vagy letépnék 1-1 darabot a papírból nehezítve a feladatot. Az győz, aki először eléri a célt.

**Cím: Mesés családi vetélkedő**

**Terület:** Játékok, vetélkedők

**Kiknek szól:** Családoknak (2 felnőtt+ 2 gyerek)

**Milyen területet fejleszt:** Szociális kompetencia, együttműködési képesség, általános ismeretek, mozgáskoordináció, finommotorika, figyelem, emlékezet, gondolkodás...stb.

**Eszközigény:** jelmezek, zsömle, bója, asztal, alma, medence, kosár, bab-lencse, feladatlap, puzzle...

**Időigény:** 1-2 óra

**Módszertani leírás:** Helyszín: pl futballpálya, füves terület. 4 fős csapatok (családok) pályázhatnak.

Díjazás: Az önkormányzat által felajánlott vásárlási utalványok.

A vetélkedőn felhasznált mesék: Piroska és a farkas, Hamupipőke, Csipkerózsika, Jancsi és Juliska, Hófehérke, Shrek A családok a nevük kitézése után felállnak a kijelölt helyükre és megkapják a feladatokat. A feladatokhoz tartozó mesét minden alkalommal ki kell találni kép, szöveg, eszköz alapján.

A kitalálásért 1-1 pont jár. A feladatokért járó pontokat mindenki számára látható táblázatban vezetik.

Feladatok:

1. Piroska és a farkas

Kérdés: Melyik mese jut erről a kosárról az esetekbe?

Feladat: Beöltözés Piroskának (szoknya, kendő, kötény, kosár-üveg, cipó), kosárral a kézben elfutni a bójáig, megkerülni, visszafutni, leöltözni. Következő családtagok ugyanezt végigcsinálják.

Pontozás: érkezési sorrendben történik.

2. Hamupipőke

Kérdés: Letakart bab és lencse kitapintása, kitalálása. Melyik mese jut róla esetekbe?

Feladat: 1-1 csésze összekevert bab-lencse szétválogatása családirag.

Pontozás: elkészülés sorrendjében.

3. Csipkerózsika

Kérdés: A Csipkerózsika szó betűi összekeverve az asztalon. Rakjátok ki belőle a következő feladat meséjének címét!

Feladat: Egy-egy altatódal szavait borítékban kapják meg a versenyzők, ezt megfelelő sorrendben ragasszák fel egy lapra. A dal elénekléséért plusz pont jár.

Pontozás: elkészülés sorrendjében, éneklésért.

4. Jancsi és Juliska

Kérdés: Melyik mesében útjelző a kenyérmorzsa?

Feladat: Egy kosárban zsömlék vannak, ezeket kell a megjelölt útvonalon kirakni egészen a bójáig, a versenyző üres kosárral szalad vissza a többiekhez, átadja a kosarat, a következő családtag pedig felszedi az előzőleg lerakott zsömléket, megkerüli a bóját, visszaszalad, átadja a teli kosarat, aki úgy, mint az első lerakja. A 4. ember pedig szintén felszedi.

Pontozás: Az utolsó családtag beérkezési sorrendje.

5. Hófehérke

Kérdés: Alma felmutatása. Melyik mese jut erről az almáról az esetekbe?

Feladat: Egy kisebb vízzel teli medencében almák vannak. Csapatonként egy-egy fő játszik. Hátrakötött kézzel, szájjal kell minél több almát kiszedni a medencéből egy tálba.

Pontozás: Ahány almát gyűjtöttek, annyi pont.

#### 6. Shrek

Kérdés: Nagy zöld, mocsárban élő lény. Ki az?

Feladat: Puzzle kirakása, ami a mese szereplőit tartalmazza, szereplők megnevezése. (Shrek, Szamár, Szőke herceg, Fióna, Csizmás, Süti, Pinokkió...)

Pontozás: Kirakási sorrend, minden jól megnevezett szereplő plusz egy pont.

#### 7. Levelek

Utolsó feladat: Borítékban levelek vannak, a leveleket a játékvezető olvassa fel. Ki kell találni az elhangzottak alapján, melyik meséről van szó.

1. levél: Kedves Gyerekek! Nagy bajban vagyunk a testvéremmel. Nem találjuk a hazafelé vezető utat. Attól tartok, eltévedtünk. Nagyon éhesek vagyunk, segísetek rajtunk! (Jancsi és Juliska)
2. levél: Sziasztok Gyerekek! Ma van a születésnapom. Rátaláltam egy ismeretlen szobára és valami furcsa tárggyal megszúrtam magam. Hirtelen nagyon álmos lettem, nem tudjátok mi történt velem? (Csipkerózsika)
3. levél: Kedves gyerekek! Nagyon nagy bánatunk van. Meghalt az a kedves gyönyörű lány, aki gondot viselt ránk. Gonosz mostohájára gyanakszunk, szerintünk ő mérgezte meg. Soha nem felejtjük el szépségét és jóságát. ( Hófehérke)
4. levél: Segítség! Nagyon sötét van ennek az állatnak a gyomrában. Alig kapok levegőt, olyan szűk helyem van.
5. levél: Kedves Gyerekek! Nagyon nehéz a sorsom. Mostohatestvéreim állandóan parancsolnak nekem. reggeltől estig dolgozom, mégsem visznek el a bálba. Kölest kell válogatnom a hamuból most is. Ki tudna rajtam segíteni?

A feladatok teljesítése után következik a pontok összesítése és a díjak átadása saját, megvalósult ötlet alapján.

**Cím: Neuron****Terület:** Játékok, vetélkedők**Kiknek szól:** Fiatalok**Milyen területet fejleszt:** Szociális kompetencia, együttműködési képesség, mozgáskoordináció, finommotorika, figyelem, gondolkodás.**Eszközigény:** Szék, kisebb tárgy, pénzérme**Időigény:** 15-20 perc**Módszertani leírás:** A csoportot két csapatra osztjuk. A két csapat két párhuzamos sorba áll be, kézen fogva, egymásnak háttal. Csak a két első ember fordul egymással szembe, a két sor között álló játékvezető felé. A sor másik végén egy szék áll, egyforma távolságra a két csapat utolsó emberétől, rajta egy könnyen felkapható kis tárgy. A játékvezető a sor elején feldob egy pénzérmét, amit csak a két első ember lát. Ha írást dob, nem történik semmi. Ha fej, akkor az elsők megszorítják a mellettük álló kezét, és így végig fut a jel a soron. Ha az utolsó kezét is megszorították, felkaphatja a tárgyat a székről. Ilyenkor a gyorsabb csapat utolsó embere a sor elejére jön. Ha valamelyik csapat elrontja, pl. írásnál is indít, akkor az első ember megy hátra utolsónak. Az a csapat győz, amelyik először áll vissza az eredeti sorrendjébe.Forrás: [www.nyitottkor.hu](http://www.nyitottkor.hu)**Cím: Sapkás evés****Terület:** Játékok, vetélkedők**Kiknek szól:** Alsó tagozat**Milyen területet fejleszt:** Szociális kompetencia, együttműködési képesség, mozgáskoordináció, finommotorika, figyelem**Eszközigény:** Tányérok, kanalak, gyümölcsle, dobókocka, sapka**Időigény:** 15 perc**Módszertani leírás:** Minden csapatból kiáll egy gyerek, egy asztalnál elkezdnek dobókockával dobni. Aki hatost dob, az a fejére tesz egy sapkát, átszalad a másik asztalhoz, és egy kiskanállal elkezdi „enni” a tálba odakészített gyümölcslevet. Közben a többiek folyamatosan dobnak. Ha valaki ismét hatost dob, átszalad az evő játékoshoz, lekapja a sapkát, a saját fejére teszi, és saját tányérjából ő eszi az üdítőt. A másik visszatér a csapathoz. Akinek hamarabb elfogy a gyümölcsleve, az nyer.

**Cím: Fűrge ujjak kézműves kreatív verseny**

**Terület:** Játékok, vetélkedők

**Kiknek szól:** 8 éves kortól

**Milyen területet fejleszt:** kézügyesség, kreativitás, csapatmunka, közösségi szemlélet, alkalmazkodó képesség, szociális kompetencia, önbizalom, sikerélmény, környezettudatos szemlélet

**Eszközigény:** a választott témának megfelelően, ragasztópisztoly, karton, színes papír, olló, rajzeszközök

**Időigény:** szervezés 1-2 hét, lebonyolítás 3-4 óra

Saját ötlet alapján, 3 alkalommal megszervezve, lebonyolítva.

**Módszertani leírás:** A vetélkedő az újrahasznosítás jegyében jött létre. A lebonyolítást megelőzi egy több hetes szervező munka: csapatok, iskolák meghívása, téma kidolgozása, eszközök beszerzése, helyszín biztosítása, vendégek fogadása, elhelyezése, vendéglátása.

A versenyre 4 fős csapatok jelentkezhetnek 1 felnőtt kíséretével, aki segíti és koordinálja a csapat munkáját a helyszínen, előzetesen pedig felkészíti őket a meghirdetett feladat elvégzésére.

A téma bármi lehet, nálunk a következők voltak: pet-palackok újbóli felhasználása, májusfa készítés, népi motívumok napjainkban. A lényeg, hogy újraértelmezzék a témát, újrahasznosítsák az esetlegesen kidobásra szánt tárgyakat.

A szervező alapdolgokat biztosít: olló, ragasztó, papírok, a többi eszközt a csapatok hozzák magukkal, attól függően, hogy mit készítenek.

A vendégcsapatokat a szervezők fogadják és vezetik be egy-egy terembe, ahol elhelyezhetik személyes tárgyaikat, reggelizhetnek. Majd bevezetik őket a mi esetünkben a tornaterembe, ahol a verseny zajlik. Miután a csapatok elfoglalták a kijelölt helyüket, köszöntik őket, bemutatják a zsűrit, és egy a témához illő műsorral megnyitják a versenyt. A csapatokat csak a kísérőjük segítheti. Az alkotásra 1-2 órát kapnak, az elkészült munkákat kiállítják, zsűrizés után kihirdetik a végeredményt. Mivel normál képességű, középsúlyos, alsós és felsős korosztály is jelentkezett a versenyfelhívásra, több kategóriában is hirdettünk győzteseket, hogy senki ne térjen haza üres kézzel. Ötletes, kreatív alkotások születtek minden alkalommal.

**Cím: Sportpoharazás****Terület:** Játékok, vetélkedők**Kiknek szól:** Bárkinek**Milyen területet fejleszt:** kognitív képességfejlesztése, tanulmányi nehézségek kezelése (diszlexia, diszkalkulia, diszgráfia), szem-kéz koordináció, reakcióidő, összpontosítás, csapatépítés, jobb és bal agyfélteke aktivizálása, kétoldalúság kialakítása, szellemi és fizikai edzettség fokozása, az agyműködés serkentése, finomkoordináció fejlesztése, az ideg-és mozgatórendszer kapcsolat hatékonyságának növelése, kevesebb számítógép használat és TV-nézés, családi programok, csapatépítés.**Eszközигény:** Sportpohár**Időigény:** Bármennyi**Módszertani leírás:** 30 éve alakult ki az Egyesült Államokban egy fizioterapeuta ötletéből Bob Fox testnevelő tanár továbbfejlesztésével. Nemzetközileg népszerű játék és sport a világ 36 országában. Több, mint 40 ezer iskolában és intézményben használják. Készségfejlesztő játék, sport és szabadidős tevékenység.

A szabadidősport lényege, hogy a speciális műanyag poharakat minél rövidebb idő alatt kell sorba rakni, valamint rendezni.

A résztvevők előre meghatározott sorrendben különböző gúákat építenek fel, vagy az idővel, vagy pedig egy társukkal versenyeznek. A piramisok három, hat, vagy tíz pohárból állnak. Nagy előnye, hogy minden korosztálynál alkalmazható, egyénileg és csapatban is.

Óvodai alkalmazás területei:

Kognitív funkciók észlelés, figyelem, emlékezet, gondolkodás és problémamegoldás játékos feladatokkal. Mozgásfejlesztés nagy és finommotoros új és élményszerű tevékenységek az óvodai testnevelésben. Beszédkészség értés, produkció tanult feladatok alkalmazásával és manuális feladatok (extra stimuláció) hozzáadásával. Szociális érettség az együttműködés és önbizalom fejlődése kreatív játékokkal. Iskolai alkalmazás:

Tantermi gyakorlatok kognitív feladatok alkalmazásával az olvasás-írás/számolási készség fejlesztésére, sorozatok tanulására. Testnevelés órai felhasználás: fizikai képességfejlesztés, váltóversenyek, játékok. Mindennapos testnevelés akár a tanteremben is! Szünetekben, táborokban alkalmazható. Napközis program. Szakkör és versenyprogram. Fejlesztő pedagógiai program.



## **Terület: Világháló adta lehetőségek és azok okos használata**

### **Cím: A Kahoot!**

**Terület:** Világháló adta lehetőségek és azok okos használata

**Kiknek szól:** Általános iskolai felső tagozatos tanulók, középiskolások

**Milyen területet fejleszt:** Együttműködési készség, informatikai kompetencia, pozitív versenyszellem, nyelvi kompetenciák

**Eszközigény:** Játékosok részére (laptopok, asztali számítógépek, tabletek vagy okos telefonok), tanár (interaktív tábla - kivetítő)

**Időigény:** 5-15 perc (függ a kérdések számától), alkalmazható játékosított tudás felmérésre

**Módszertani leírás:** A program online, a <https://kahoot.com> oldalon érhető el.

Lehetőséget ad feladatsorok, úgynevezett "kahoot-ok" összeállítására, valamint ezek megoldására szintén online módon, az internet segítségével.

4 féle feladattípust tartalmaz. Ezek közül kettő olyan, ahol pontozásra is van lehetőség.

A feladattípusok egymással nem keverhetők egy feladatsoron belül. Egy kahoot csak egyetlen feladattípusból állhat. Az alkalmazás nagy előnye, hogy a feladatsor megoldható okos telefonról, tabletről és laptopról is. Lehetőséget ad csoportmunkára is.

A játék háttérprogramja csak angol nyelven érhető el, azonban különösebb nyelvtudás nélkül is nagyon könnyen készíthető vele kvízzjátékok, amit a diákok akármilyen böngészőn keresztül, saját okoseszközzel (pl. okostelefonnal, tablettel...), regisztráció nélkül is elérhetnek. Ha a tanulók nincsenek beregisztrálva, akkor az eredmények nem kerülnek eltárolásra, csak közvetlenül a játék befejezése után lehet azokat letölteni. Ha gyakran használják a játékot, a tanulók letölthetik a szolgáltatójuk webáruházából a Kahoot applikációt (ennek segítségével gördülékenyebb lehet a játék folyamata), de 16 éves kor alatt korlátozott a tevékenységük a kahoot oldalon. (Pl. nem oszthatják meg a munkájukat). Az adott kvíz kérdéseinek számát a tanár adhatja meg. Minden egyes kérdést ki lehet bővíteni rövid videóval, képekkel, ábrákkal is. Minden kvízelemre pontokat és időkorlátot lehet beállítani.

A tanulók a játékba úgy tudnak bekapcsolódni, hogy látják a tanár kivetítőjén a feladat azonosítóját és a neten a kahoot.it. oldalon az azonosító szám ismeretében tudnak csatlakozni a játékhoz.

Egy-egy válasz után a diákok a saját eszközükön és az interaktív táblán is látják, hol tartanak a játékban. A legtöbb pontot az kapja, aki gyorsan és pontosan válaszol. A válaszok és a pontok a tanár oldalán kérdésenként elmentve jelennek meg, a statisztika a játék végén elmenthető, elemezhető, használható akár szummatív értékelésre is.

A kahoot használatához minimum 2 db, internetes hozzáféréssel rendelkező informatikai eszköz szükséges. Az egyikre kerülnek kivetítésre a feladatok, a másik eszközön csak négy különböző színű téglalap látható. Ezek közül azt a téglalapot kell kiválasztani, amely szín a tanári kivetítőn a helyes választ tartalmazza.

Az alkalmazás fut Apple iOS, Android és Windows rendszereken is.

A Kahoot használata jó lehetőséget ad a tanóra színesítéséhez, a korszerűbb ellenőrzési módok alkalmazására.

Amire azonban érdemes odafigyelni, hogy a technológia használata nem cél, hanem eszköz. A Kahoot „kvízeket” lehet játékosan is használni, és egy olyan ellenőrzési visszajelzésre ami gyors és érdekesebb a tanulók számára, de nem ajánlott a kizárólagos használata, bár sok szempontból kényelmesebb lehet a tanárnak.

Fontos, hogy a tananyag legyen jó, a tanár részéről ugyanúgy szükséges a felkészültség, és a tanulók részéről az aktivitás.

Forrás:

"Bevezetés a Kahoot! oldal használatába - lépésről - lépésre /Bánné Mészáros Anikó/

[http://rpi.reformatus.hu/sites/default/files/hir\\_kepek/On-](http://rpi.reformatus.hu/sites/default/files/hir_kepek/On-line%20feladatk%C3%A9sz%C3%ADt%C5%91%20Kahoot%20oldal%20haszn%C3%A1lata_20171005_BMA_0.pdf)

[line%20feladatk%C3%A9sz%C3%ADt%C5%91%20Kahoot%20oldal%20haszn%C3%A1lata\\_20171005\\_BMA\\_0.pdf](http://rpi.reformatus.hu/sites/default/files/hir_kepek/On-line%20feladatk%C3%A9sz%C3%ADt%C5%91%20Kahoot%20oldal%20haszn%C3%A1lata_20171005_BMA_0.pdf)

[http://medvekatalin.hu/wp-content/uploads/2017/07/Medve\\_Katalin\\_KAHOOT.pdf](http://medvekatalin.hu/wp-content/uploads/2017/07/Medve_Katalin_KAHOOT.pdf)

### **Cím: A ludas köztünk van - digitális oknyomozó projekt**

**Terület:** Világháló adta lehetőségek és azok okos használata

**Kiknek szól:** 11-14 éves korosztály

**Milyen területet fejleszt:** Anyanyelvi kommunikáció, Természettudományos kompetencia, Digitális kompetencia, Hatékony, önálló tanulás

**Eszközigény:** Interaktív tábla, laptopok, táblagép, tesztlapok

**Időigény:** 10x 45 perc

**Munkaforma:** Egyéni, tanulócsoport, tanulócsoportok közötti, egész osztály

**Módszertani leírás:** A ludas köztünk van - digitális oknyomozó projekt egy kerettörténet formájában dolgozza fel Fazekas Mihály Lúdas Matyi című művét. A diákok 4 fős csoportokban teljesítik a napi kihívásokat. A megszerzett tudás birtokában a projekt végén kell eldönteniük, hogy ki vagy kik és miben voltak ludasak a történet során.

Az oknyomozó projekt egy keretjátékon alapul, ami szerint Lúdas Matyi egy ma élő leszármazottja elégtételt szeretne a rossz hírbe hozott Lúdas Mátyás számára, ezért kutatócsoportokat kér fel a tények felderítésére, az események rekonstruálására. A kutató munka vége egy perújrafelvételi tárgyalás, ahol fény derül több homályos dologra, és a kinevezett ülnökök meghozzák a végső döntést, és kiderül, hogy ki a ludas ebben a történetben valójában.

A tanulók által felvett szerepek:

A diákok a projekt munka során kutatócsoportokban dolgoznak, amelyeknek az összetételét a tanár határozza meg előre. Minden csoportban kell 1-2 mediátor diák, aki motiválja a többieket és irányítja a munkát. Az is fontos szerepet kap, hogy az egy csapatba kerülő tanulók képesek legyenek a közös



produktív munkára. A gyengébb képességű tanulókat segíti ez a csoportelosztás, így ők is hatékonyabban dolgoznak.

A projektfolyamatban a tanár a motivátor ill. a mentor szerepét tölti be. Mind a két szerep nagyon fontos, mert a ha diákok még nem dolgoztak projektmunkában most kell megtanulniuk ennek a lépéseit. A rájuk háruló napi feladatok és a feszes munkatempó megköveteli a biztató és segítő pedagógus szerepét.

A projektzáró foglalkozáson a diákok egy bírósági tárgyalás szereplőit képviselik. Minden csoport választ egy ülnököt, a többi gyerek pedig a 4 tanú szerepét játssza el. A tanár a tárgyalást levezető elnök. Ezen kívül a csoportokban külön "szakértői" megbízatást is kap egy-egy diák.

Összegezve: a kutatócsoportok az eredeti történet alapos megismerése után kihívásokat teljesítenek, ami során számos Lúdas Matyi korához kapcsolódó információhoz jutnak. Ezeket értékelik, dolgozzák fel, osztják meg egymással.

A módszertani ötlet részletes bemutatása:

### 1-2. foglalkozás

A tanulók megismerik a projekthét témáját és a projektcsoportjukat, majd nevet választanak maguknak. Ezt követően meghatározzák, hogy mit jelent számukra a "ludas valaki valamiben" kifejezés, és egy elmetérkép segítségével felidézik az életükből az ehhez kapcsolódó eseményeket.

A ráhangolás után megismerik a diákok a kerettörténetet, ami szerint Lúdas Mátyás egy ma élő leszármazottja birtokába került egy bírósági jegyzőkönyv, amelyben az áll, hogy Matyit elítélte a bíróság Döbrögivel szemben tanúsított magatartása miatt. A családi legendáriumban azonban egy pozitív hősként szerepel Mátyás, ezért szeretné kideríteni a leszármazottja, hogy mi is az igazság. Négy független kutatócsoportot bíz meg, hogy derítse ki, hogy ki a "ludas" valójában ebben a történetben.

Az első kihívás a megfigyelőképesség próbára tétele. Az eredeti szövegváltozat megismerése után a csoportok kitöltenek egy-egy tesztet, aminek a feladatait előre tanulmányozhatták. Ezt követi a csapatverseny az online teszt programon keresztül (Socrative, Kahoot). Minden csapat nyomom követheti az interaktív táblán a saját és a többi csapat haladását.

A verseny végén értékelés, gyors visszajelzés kérése az órákról.

### 3. foglalkozás

Események ismételése, (pl. a Kahoot alkalmazás segítségével).

Az oknyomozás Fazekas Mihály kihallgatásával folytatódott. Hiszen minden rossznak ő volt az előidézője ennek a botrányos műnek a megírásával. De ki is ez a Fazekas Mihály valójában? Erre a kérdésre keresik a választ a szakértőcsoportok.

Feladatlap - kihallgatási jegyzőkönyv elkészítése. Fel kell venni a kihallgatott személy adatait és írásban rögzíteni a tényeket. (Internet használat az adatok gyűjtéséhez, Word-be beírni, a kész jegyzőkönyvet e-mailben kell továbbítaniuk a tanár számára.)

A második csoportfeladat utasítása szerint Fazekas Mihálynak válaszolnia kell a Lúdas Matyi keletkezésével kapcsolatos kérdésekre. Az elkészült feladatról fénykép dokumentációt kellett készíteni. Az utolsó feladat: a diákoknak el kell olvasniuk Fazekas: Előljáró-Beszéd című írását, és az alapján kellett eldönteniük, hogy a szomszéd által terjesztett pletyka igaz vagy hamis. (Learningapps alkalmazás használata.)

#### 4. foglalkozás

a, "Elő a farbával!" Az első feladat egy szólás megfejtése, amely tartalmát tekintve szorosan kapcsolódik a projekttemához. (Internet használata, a megoldás elküldése emailben a tanárnak.)

b, "Én most mindet kitálalok!" - című feladat: a csapatok kapnak 10 képet, amely különböző jeleneteket tartalmaz a műből. Ezeket kellett helyes sorrendbe tenni, felragasztani egy A3-as lapra, majd fényképeket készíteni róluk.

Ez után a csoportok 2 különböző feladatot kapnak: az 1-2 csapat Matyi, a 3-4. csapat pedig Döbrögi szemszögéből kellett, hogy elmesélje a történetet E/1. személyű monologikus formában. A képekhez 1-2 mondatos szöveggönyvet írtak, majd az elkészült anyagot felmondták okos telefonra.

c, Szövegejl! - másik 2 párnak hirdetési szövegeket kell írni a virtuális üzenő falra a megfelelő utasítások figyelembevételével! Minden csoportnak egy állatot és egy tárgyat kellett hirdetni.

d, Az óra végén közösen megnézni, megbeszélni az elkészült hirdetéseket.

Forrás: [https://tka.hu/tudastar\\_kereso](https://tka.hu/tudastar_kereso)

További foglalkozások leírása az alábbi linken olvasható:

<https://tka.hu/tudastar/dm/413/a-ludas-koztunk-van-digitalis-oknyomozo-projekt>

#### **Cím: Zsebünkben a világunk!**

**Terület:** Világháló adta lehetőségek és azok okos használata

**Kiknek szól:** általános iskolai felső tagozatos tanulók, pedagógusok

**Milyen területet fejleszt:** informatikai kompetencia,

**Eszközigény:** Tanulók saját okostelefonjai, flipchart vagy csomagoló papír, filcek, post it cetlik, ceruzák tollak

**Időigény:** 45 perc

#### **Módszertani leírás:**

**Motiváció – Bevezetés:** Ma már minden gyerek zsebében ott lapul egy okos telefon, amelyen rengeteg applikáció fut. Ezeknek az applikációknak a használatát jellemzően nem tanítják sehol, a gyerekek mégis használják. Tulajdonképpen informális tanulás útján sajátítják el az alkalmazások használatát. Egy műhelymunka során előfeltevésünk az volt, hogy a tanulók számos alkalmazást használnak készségszinten, így eleve adott az alap arra, hogy felfedezzék, hogy a zsebükben lapuló okostelefon egy komplett médiacentrum, amely tudatos használat útján nemcsak médiatartalom fogyasztásra, hanem tartalomelőállításra is alkalmas. Ehhez azonban fel kell ismerni a meglévő képességeket és tudást és azt magasabb szintre emelve tudatos médiahasználóvá- és alkotóvá kell válni.

**Cél:** A tanulók- és a pedagógusok ismerjék fel, hogy a mindennapokban használt okostelefon egy komplett médiacentrum, amelyet alkotó módon tartalom előállításra lehet használni. Így egy korszerű iskolaújság akár egy multimédiás blog is lehet egy közösségi médiafelületen.

A tanulók és a pedagógusok számára tudatosuljon, hogy az iskolaidőn kívül megtanult okostelefon applikációk jelentős informális tudásszerzést jelent, amelyre az iskola alkotó módon építhet, így a tanulók technológiai érdeklődését és motivációját a tanulási folyamat szerves részévé lehet tenni.

**Módszer:** A tanulók körbe ülnek egy (vagy több) asztal köré.

Bemutató játék (pl. kis labdát, plüss figurát dobva egymásnak mondják keresztnévüket elétéve a keresztnévük kezdőbetűjével egy rájuk jellemző tulajdonságot. Pl. Türelmes Tamás)

A bemutató után megbeszéljük az összejevetel célját.

- digitalizáció fogalma, mit jelentenek számukra az informatikai eszközök, miket ismernek, miket használnak ők és a családtagjaik...
- mit jelent az applikáció fogalma.....
- okos telefonjuk mióta van, mikor, mire használják...

A beszélgetést vezető személy (tanár) kioszt post it cetliket, amelyekre mindenki felírja az okos telefonján használt applikációit. (Saját telefon használat.)

Közös összegzés:

A tanulók kiteszik a kifüggesztett papírra a postit cetliket a ráírt applikációk neveivel.

Nézzük meg közösen, hogy melyek a leggyakrabban használt applikációk, mire valók, mit lehet használni a tanulás során is, milyen csoportba lehet sorolni őket melyek a szórakoztató programok, vagy kommunikációs "segítő" stb. (A cetliket át lehet csoportosítani a megbeszéltek szerint.)

Az összegzés során tudatosítjuk, hogy ezeknek az applikációknak a használata nem formális keretek között valósult meg, vagyis igen jelentős az iskolán kívüli tudásszerzés. (Az okos telefonokat használó tanulók sok applikációt ismernek, amelyek használatát vagy önállóan, vagy társaik segítségével, vagy az interneten található leírásokból tanulnak meg.) A példán keresztül a tanulóknak tudatosul, hogy nemcsak az iskolában lehet új ismeretekhez jutni, hanem voltaképpen életünk minden momentumában alkalmas új ismeretek elsajátítására, vagyis tanulni jó, izgalmas, játékos folyamat.

A pedagógusokban pedig tudatosul, hogy a gyerekek magukat is képesek tanítani, illetve az így megszerzett tudás beintegrálható a mindennapi pedagógiai folyamatba.

### **Cím: Az én iskolám**

**Kiknek szól:** Általános iskolai alsó és felső tagozatos tanulók, pedagógusok

**Milyen területet fejleszt:** Informatikai kompetencia, médiatudatosság

**Eszközigény:** Okostelefon, tablet (telepített videó szerkesztő programmal)

**Időigény:** Minimum 6 x 45 perc (lehetőség szerint összevont órák 2x45 percben vagy délutáni foglalkozások keretében)

**Kapcsolódó tartalom:** Telefon a kamerám / módszertani adatbank /

**Módszertani leírás:** A módszer segítségével a gyerekek saját maguk mutatják be kreatív módon iskolájukat, akár segítve annak népszerűsítését is, hisz egy jól sikerült bemutató anyag segítheti az

intézményválasztás előtt álló szülők döntését is. Emellett a filmek felhívják a pedagógusok, intézményvezető figyelmét a fejlesztendő, javítandó területekre is.

**Motiváció – Bevezetés:** Az okostelefonok a mindennapok részévé váltak. Az iskola Házi rendjétől függően az intézményekben is jelen vannak, sokszor a tiltás ellenére is. A mai telefonok már nagyon jó minőségű kamerával és megfelelő hardverrel rendelkeznek ahhoz, hogy mások számára is élvezhető minőségű képeket, videókat készítsenek velük. Ezeket használva, építve a gyerekek kreativitására, csoportmunka keretében filmeket készítenek az iskolai mindennapjaikról, a „miért szeretek itt lenni - ide járni” kérdéskört újszerűen feldolgozva.

**Cél:** A gyerekek kreativitására építve, okos eszközök használatával az iskolát népszerűsítő kisfilmek, Vlogok létrehozása. Fontos, hogy maga a létrehozás folyamata, a csoportmunka, a kreativitás és a digitális kompetencia fejlesztése a cél, ha nem készül az „internetre is feltölthető” mércét megütő film, akkor is elérjük a foglalkozás célját.

**Módszer:** Tapasztalatok alapján érdemes csapatmunkában végezni a feladatot. 1-1 csapat maximum 4-5 fős legyen így, ha valaki nem szeretne szerepelni a kamera előtt, operatorként vagy épp rendezőként, vágóként is segítheti a munkát. A csapattagok kiválasztása lehet véletlenszerű, de akár irányított is. (PI: Minden csapatban legyen 1 ember, aki vágott már videót, minden csapatban legyen 1 ember, aki biztosan nem akar szerepelni stb.)

Fontos a forgatások megkezdése előtt a keretek tisztázása. A feladat az iskolát népszerűsítő film forgatása. Formája lehet megrendezett jelenetek sora, (gyerekek találhatnak ki jeleneteket, amik során bemutatják az iskolát, különböző helyszíneket, eljátszanak egy tanórát vagy egy rendezvényt), lehet akár VLOG, ahol kamerával a kézben sétálnak és beszélgetnek stb. Ezeket az ötleteket csak akkor vesszük be, ha valamelyik csapat a feladat megkezdése után megakad, vagy nincs saját ötlete.

Hangsúlyozzuk, hogy egy olyan film készítését kérjük, ami bemutatja az iskolát, akár segít a szülőknek abban, hogy miért érdemes ide írattatniuk a gyermeküket, milyen programok, rendezvények vannak az iskolában, nekik mi a kedvenc helyszínük, akár kedvenc pedagógusuk, legkedvesebb emlékük az iskolából stb.

Fontos, hogy hagyjunk időt arra, hogy kidolgozzák a forgatás menetét, próbáljunk meg külső szemlélőként a feladatban részt venni, csak 1-1 irányított kérdéssel vagy témafelvetéssel irányítsuk a csapatokat, vonuljunk kicsit háttérbe.

A csapatok használhatják a forgatásokra való felkészülés során a Surranópálya „Ötlettől a Megvalósításig” kiadványt, amely mankó lehet részükre a feladatok kiosztásában, felelősök megjelölésében is. A rendelkezésre álló idő függvényében határozzuk meg, hogy a kiadvány mely oldalait dolgozzák fel.

A forgatás során ajánlott, hogy a gyerekek saját eszközzel forgassanak. Természetesen, ha az iskola rendelkezik saját kamerával, fényképezővel, tablettel, azok az eszközök is használhatóak. Tapasztalatok alapján azonban nagyban megkönnyíti a munkát, ha saját telefonnal rögzítik az eseményeket. Így akár az iskolai foglalkozáson kívül is találkozhatnak és dolgoznak az anyagon, másrészt nincs foglalkozások idejéhez kötve a vágás, szerkesztés. /Lásd: Telefon a kamerám – módszertani adatbank. PI: Iskolai kamera esetén le kell menteni a felvételeket és számítógépet kell biztosítani a vágáshoz, vagy meg kell oldani az elkészült nyersanyagok saját telefonokra való másolását./

Érdeemes a csoportok munkáját folyamatosan nyomon követni, de csak a szükséges esetben közbeavatkozni. (Bántó tartalom, nem valós tények közlése stb.).

Az elkészült filmeket mindenképp közösen, az összes csapat részvételével vetítsük le, fontos, hogy minden filmről beszéljünk pár szót, kérdezzük meg az elkészítésében résztvevő gyerekeket, mi volt a koncepció, hogyan osztották el a feladatokat, hogyan zajlott a forgatás-vágás, elégedettek-e, mi az amit most másként csinálnának. Kérdezzük meg a nézőket is, ők milyennek ítélik a filmet, beiratkoznának-e, ha ők látják ezt a filmet?

Fontos, hogy bármilyen is lett a film, mindenképp keressünk benne pozitív, dicsérhető elemeket, ösztönözzük a gyerekeket további munkára.

Lehet, hogy elsőre nem készül olyan film, ami megüti a „feltölthető az internetre is” mércét, érdemes a feladat elvégzése után pár hónappal, akár májusban a tanév végéhez közeledve újra nekifogni a forgatásnak.

### **Cím: Ismerd meg a csoportod!**

**Terület:** Világháló adta lehetőségek és azok okos használata

**Kiknek szól:** Általános iskolai alsó - felső tagozatos tanulók, pedagógusok

**Milyen területet fejleszt:** Informatikai kompetencia, médiatudatosság

**Eszközigény:** Szabad terület, ahol körbe tudnak ülni székekre a gyerekek

**Időigény:** 20 perc

**Módszertani leírás:** A módszer segítségével megismerjük a gyerekek internet, okostelefon, média használati szokásait, függőségi viszonyait, témában való jártasságukat. A játékot használhatjuk foglalkozások elején, különösen hasznos lehet, ha új csoporttal kezdünk el dolgozni.

**Motiváció – Bevezetés:** A gyerekek szabadidejük egyre nagyobb részét töltik a számítógép és az okostelefon használatával. Ez lehet akár játék, közösségi oldalak, programok használata. Hogy pontosan mennyi időt töltenek el ezekkel a tevékenységekkel, pontosan miket használnak, mit gondolnak erről a témáról, jól felmérhető ezzel a játékkal.

**Cél:** Megismerjük a csoport számítógép, okostelefon, média használati szokásait.

**Módszer:** Megfelelő helyszínt válasszunk. Szükséges annyi hely, hogy a gyerekek körbe tudjanak ülni a székekre. A játék vezetője a körön kívül helyezkedik el. Állításokat tesz fel, akire igaz az állítás az elhagyja a helyét és leül egy másik játékos helyére, akire szintén igaz volt az állítás és felállt a székről. A játékot játszhatjuk úgy is, hogy nem a pedagógus tesz fel állításokat, hanem a játékosok számánál eggyel kevesebb ülőhelyet biztosítunk.

A játék célja, hogy minél hamarabb ülőhelyet találjon a kérdés feltevője.

A kérdések sorrendjét érdemes felépíteni, könnyebb, átlagos tevékenységekre vonatkozó kérdésektől haladni a bonyolultabb, a témához kapcsolódó állítások felé, így a gyerekek sem érzik annyira direktnek a kérdéseket.

Egy-egy kérdésnél, amit fontosnak tartunk, megállhatunk és egy-egy gyereket megkérdezhetünk a kérdéssel, válaszokkal kapcsolatban vagy beszélgetést is generálhatunk.

Feltehető kérdések-állítások szabadon bővíthetőek.

Az keressen új helyet aki .....

- ma reggel reggelizett?
- szemüveges, cipőt visel, pólót, kabátot, sapkát, sminket....
- hallgatott ma reggel rádiót?
- szokott Tv-t nézni?
- néz 2/4/6/8 óránál több időben Tv-t? Ugyanez rádióra is.
- olvas újságot?
- olvasott az utóbbi 1 hétben könyvet?
- akinél most itt van a telefonja?
- használ Facebook-ot, Instagram-ot, Snapchat-et, Tinder-t (korosztálytól függő kérdés)?
- szokott legalább napi 1/2/4/5/6/8 órát számítógépezni, telefonozni?
- szokott számítógéppel játszani? Ki játszik PUBG, Fortnite stb. játékokkal? (tetszőleges játékokkal helyettesíthető)
- ismeri Sebestyén Balázst, Majkát, Baló Györgyöt... ?(tetszőleges nevekkal helyettesíthető)
- Magyarország Miniszterelnöke? Ki Magyarország Köztársasági elnöke?
- tegnap nézett együtt a családdal Tv-t?
- legalább egy nap ..... percet beszélget a szüleivel? 10 perc, 30 perc, 1 óra, 3 óra.....
- használ Messengert, Vibert stb...?
- kibírná legalább ..... percig telefon nélkül? 10 perc, 30 perc, 1 óra, 3 óra, 1 nap, bármennyi.....?

Amikor kezdjük érezni, hogy „kifogy” a játék érdemes átváltani beszélgetésre, hogy érezték magukat a játék alatt, melyik kérdés volt a legérdekesebb, melyik csoportválaszon lepődtek meg a legjobban stb. A játék segítségével könnyen felmérhetjük a csoport tudásszintjét, megismerjük a feldolgozandó témához kapcsolódó tudásukat.

### **Cím: Telefon a kamerám**

**Terület:** Világháló adta lehetőségek és azok okos használata

**Kiknek szól:** Általános iskolai alsó, felső tagozatos tanulók, pedagógusok

**Milyen területet fejleszt:** Informatikai kompetencia, médiatudatosság

**Eszközigény:** Okostelefon, tablet (telepített videó szerkesztő programmal)

**Időigény:** Minimum 2 x 45 perc (lehetőség szerint összevont óra)

**Módszertani leírás:** A módszer segítségével a gyerekek saját maguk válhatnak operatőrre, rendezővé és akár főszereplővé egy személyben. Megismerkednek az okostelefon „okos” felhasználási lehetőségeivel.

**Motiváció – Bevezetés:** Az okostelefonok a mindennapok részévé váltak. Az iskola Házirendjétől függően az intézményekben is jelen vannak, sokszor a tiltás ellenére is. A mai telefonok már nagyon jó minőségű kamerával és megfelelő hardverrel rendelkeznek ahhoz, hogy mások számára is élvezhető minőségű képeket, videókat készítsenek velük. Operációs rendszertől függően a Play Áruházban

(Android) és Apple Store-ban (IOS) nagyon sok videó szerkesztő program elérhető. A programok egy része teljesen ingyenesen használható, más részük bizonyos funkciókat korlátoz, előfizetéshez köti a teljes használati lehetőséget. Ajánljuk pl. a Power Director nevű programot (Android rendszerre), ami az ingyenesen használható funkciókkal teljes mértékben használható kezdő videósok számára. Természetesen ezen kívül bármilyen program használható erre a célra, a lényeg, hogy az ingyenes verzió is megfelelő funkciókkal rendelkezzen.

**Cél:** A gyerekek a telefont ne csak játékokra, üzenetek küldésére vagy közösségi oldalak használatára tartásuk maguknál, hanem használva a telefonok kameráját, saját tartalmakat hozzanak létre. Fontos azonban, hogy ezek ne legyenek bántó, sértő videók, erre külön fektessünk hangsúlyt.

**Módszer:** Az első foglalkozás előtt szánjunk legalább 60 percet arra, hogy a programot megismerjük, legalább alapszinten mi is tudjuk használni.

Az első foglalkozás során telepítsük fel a telefonokra az applikációt. Ekkor érdemes beszélni a gyerekeknek az ingyenes és fizetős programok használatáról és arról, hogy mire kell figyelniük a játék - program használat közbeni fizetős tartalmaknál.

Fontos, hogy a gyerekeket emlékeztessük, hogy csak olyan tartalmak készülhetnek, amik nem sértik a személyiségi jogokat, nem bántóak, megalázóak, sértőek másokra nézve. (bővebb információ: <http://nmhh.hu/internet hotline/tudastar> ).

A szerkesztő program bemutatása előtt mérjük fel, hogy ki foglalkozott már videó szerkesztéssel. Ha van a csoportban ilyen gyermek, bátran vonjuk be őt is a program bemutatásába, kérdezzük meg ő milyen programot használt, mik a hasonlóságok, eltérések.

A programmal való ismerkedés során törekedjünk az egyszerű bemutatásra, a tapasztalatok alapján a gyerekek ha megkapják az alap információkat:

- hogyan kell videót rögzíteni a programmal,
- hogyan lehet vágni az elkészült videót,
- milyen effektek használhatóak,
- hogyan lehet hangot beilleszteni,
- hogyan lehet feliratot, szöveget beilleszteni,
- hogyan tudnak menteni és később folytatni a szerkesztést,
- hogyan tudják a kész videót renderelni és feltölteni,

gyakorlatilag maguk fogják a program használatát elsajátítani. A pedagógus szerepe a foglalkozás során, hogy a felmerülő technikai jellegű kérdéseket megválaszolja, illetve irányítsa egy-egy feladat feladásával, téma kiválasztásával a gyerekeket az első filmek elkészítésében.

Téma ötlet: lásd „Az én iskolám” / Módszertani feladatbank /

Fontos kihangsúlyozni a foglalkozás végén is, hogy csak olyan tartalmakat készítsenek és töltsenek fel Internetre, amikben nincs másokat bántó, sértő tartalom, illetve saját magukat sem hozzák kellemetlen, támadható helyzetbe a videóban látható jelenetek, beszélgetések okán.

Érdekes zárásként az elkészült filmek közül közösen megnézni párat, kielemezni a csoportokkal.