

1. Széttöredezett négyzetek

Cél: vitát kezdeményezni a csoportmunkáról; az egyenlőtlen erőeloszlásból adódó érzelmek felderítése.

Eszközök: négyzeteket formázó kartonpapír-darabkák 5 személy részére. Ha vannak megfigyelők, akkor tájékoztató az ő számukra.

A résztvevőket 5 fős csoportokra osztjuk, úgy, hogy minden csoporthoz egy vagy több megfigyelő is tartozzon. Minden csoportnak az a feladata, hogy a rejtvényt bizonyos feltételek mellett, a játékszabályokat szigorúan figyelembe véve oldja meg. Minden csoporttag egy borítékot kap, amelyben négyzeteket formázó kartonpapír-darabkák vannak. Minden csoportnak öt egyforma nagyságú négyzetet kell kiraknia a borítékokban levő darabokból, minden csoporttag előtt egyet egyet. A játék ideje alatt tilos bárminemű kommunikáció vagy jelbeszéd. Senki sem veheti el mások darabjait, csupán sajátjait adhatja másnak illetve fogadhatja el másokét, ha azokat felkínálják számára. Ha a csoport végez a feladattal, csendben figyelheti mások munkáját.

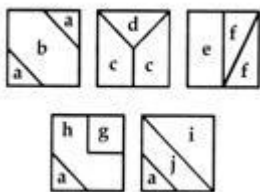
Akik kimaradnak a csoportokból, azok megfigyelőként vehetnek részt a játékban. Lesz, aki saját maga dönt amellett, hogy megfigyelő legyen. A játék általában sikerebb, ha két vagy több megfigyelő jut egy csoportra. A megfigyelőknek el kell előre magyarázni, mire figyeljenek, de adhatunk számukra megfigyelői jegyzeteket is. A megfigyelők saját csoportjukon kívül más csoportokat is figyelemmel kísérhetnek.

Beszélgetés (Ehhez ne felejtsük el bevinni a Megfigyelők jegyzeteit sem)

Minek köszönhető, hogy némely csoportok a többi előtt végeztek? Csalt-e valaki? Mennyiben segített ez? Számított-e a csalás egyáltalán? Miért igen, illetve miért nem? Hogy érezted magad látva mások tanácstalanságát akkor, mikor számodra nyilvánvaló volt a megoldás? Hogy érezte magát C? Észrevette valaki, hogy C-nek csupán egy darabkája volt? Mit tettek azok, akik kirakták maguk előtt a négyzetet? Stb. Lehetne-e ennek a játéknak a tanulságait a hétköznapi életre is vonatkoztatni?

A négyzetek elkészítése

Az öt kartonpapírból készült négyzetet az ábrák szerint vágjuk darabokra. A darabokat ceruzával jelöljük meg.



Ábra (letölthető A/4 méretben)

Öt borítékot jelöljünk meg betűkkel A-tól E-ig. A darabkákat a következőképpen osszuk szét:

- A boríték: a, c, h, i darabkák.
- B boríték: a, a, e darabkák.
- C boríték: csupán j darabka.
- D boríték: a, d, f darabka.
- E boríték: b, c, f, g darabka.

A darabkákról töröljük ki a kisbetűket és ehelyett írjuk rájuk a megfelelő boríték számát. Így a játék végeztével könnyebb lesz azokat a megfelelő borítékba visszatenni. Célszerű még feltüntetni a borítékban található darabkák számát is, elkerülve ezáltal, hogy egyik másik bennmaradjon. A borítékok tartalmát használat előtt mindig ellenőrizzük – a tevékenység ugyanis nagyon laposra sikeredik, ha valamely darabka hiányzik, vagy ha C-nek több mint egy darabkája van.

Tájékoztató a megfigyelők számára

Minden csoporttag egy borítékot kap, amiben négyzetet formázó darabkák vannak. Megadott jelre a csoport elkezd feladatát – öt egyenlő nagyságú szabályos négyszöget kell kiraknia, minden csoporttag előtt egynek kell készen lennie. Beszélgetni és mások darabkait elvenni nem szabad. Ezzel szemben saját darabjainkat másnak adhatjuk illetve másét felkínálásra elfogadhatjuk.

A játék ideje alatt figyelni kell, hogy:

- Mindenki részt vesz-e a tevékenységben?
- Hogy viselkedett az a résztvevő, aki a játékot mindössze egy darabkával kezdte?
- Észlelhető volt-e az a fordulópont, amikor a résztvevők elkezdtek együttműködni?
- Azok közül, akik négyzetüket már a játék korai szakaszában kirakták, volt-e, aki:
 - o nem törődött tovább a játékkal?
 - o felajánlotta, hogy kirakott négyzetét más valaki kedvéért szétszedi?
- Azok közül, akik négyzetüket a játék kései szakaszában rakták csak ki, volt-e, aki:
 - o izgult?
 - o kiszállt a játékból?
- Történt-e még valami, amit még érdemes lenne megemlíteni?

Ügyeljünk arra, hogy a munkalapon elegendő hely legyen a megfigyelések lejegyzésére.

Variáció: Az előbbi vitapontok helyett a következőket is használhatjuk:

1. Mi történt? (A megfigyelők beszámolnak a látottakról.)
2. Hogy érezted magad, amikor megkaptad az utasításokat?
3. Milyen érzés volt:
 - o csendben dolgozni?
 - o a C borítékot kapni?
 - o mások miatt saját négyzetedet szétszedni?
 - o nem látni a megoldást?
 - o látni mások tévedéseit de nem szólni?
 - o elsőként befejezni a feladatot?
 - o utolsóként befejezni a feladatot?
4. Mit tettél volna szívesen, ha nem lettek volna korlátozások?

5. Mi volt végülis az, ami lehetővé tette, hogy a feladatot befejezd?

Megjegyzés: Ezt és a következő gyakorlatot használhatjuk bevezetőként a problémamegoldásba.

(A gyakorlat forrása: Ways and Means, Kingston Friends Workshop Group, 1988)

2. Rosszul értelmezett üzenetek

Cél: bevezetés a kommunikációelméletbe, a nonverbális kommunikáció gyakorlása, a sikertelen kommunikáció következményeinek tudatosítása.

KULCSSZAVAK: NONVERBÁLIS KOMMUNIKÁCIÓ, INFORMÁCIÓÁRAMLÁS, FÉLREÉRTÉS

Öt-hat fős kiscsoportok alakulnak. A tagok egytől ötig, illetve hatig kapnak sorszámot, ez a szereplés sorrendjét jelzi. Az 1-es számú résztvevő kigondol egy hétköznapi tevékenységet és elmutogatja (pl. megvajazza a kenyeret). A 2-es számú igyekszik megérteni, és anélkül, hogy elárulná, amire gondolt, mutogatással folytatja a cselekvést (pl. lekvárt ken a vajaskenyerekre és szendvicset készít). A 3-as számú tovább mutogat (pl. körbeadhatja a szendvicseket), s ugyanezt teszik a következők is. (Az adott példát folytatva 4-es számú megeszi a szendvicseket, az 5-ös pedig elmosogatja a táányérokot.) Fontos szabály, hogy a gyakorlat közben senki sem szólhat a másikhoz, és metakommunikációs eszközökkel sem árulhatja el egyetértését vagy egyet nem értését.

Ha minden csoport befejezte a feladatot, meg kell beszélni, hogy mi volt az első számú játékos mondandója, és mennyiben kötődtek, vagy nem kötődtek ehhez a többiek.

Variációs lehetőség

Egy erre vállalkozó résztvevő a teljes csoport előtt mutogatja el a kezdő tevékenységet. A csoportból bárki, aki úgy gondolja, hogy felismerte azt, feláll és folytatja a következő mozzanattal. Aki ezt felismeri, szintén feláll és folytatja az eseménysort. Addig kell folytatni, amíg mindenki részt nem vett. A feladat végén hasonlítsuk össze az elképzeléseket és legyünk felkészülve a meglepetésekre.

A kapcsolódó beszélgetés témái

- Miért nevezzük a feladatot „Rosszul értelmezett üzenetek”-nek?
- Mi történt a játék folyamán?
- Megesik, hogy az üzeneteket az életben is rosszul értelmezzük?
- Milyen következményekkel járhat ez?
- Mit tehetünk ennek elkerülése érdekében?

3. Követni az utasításokat

Cél: a verbális és a képi kifejezés különbségeinek megtapasztalása, az ebből eredő kommunikációs nehézségek szemléltetése és az áthidalás módozatainak megvitatása

Eszközök: három egyszerű kép, amelyek közül az egyiket a feladat szemléltetésére használjuk. A másik két képről annyi másolat készül, hogy a csoport felének jusson. Tábla vagy tacepao, amelyre rajzolni lehet. Kréta, illetve filctoll

KULCSSZAVAK: KOMMUNIKÁCIÓS ZAVAROK, NYELVI KÓDRENDSZER, KÉPI KIFEJEZÉS, INFORMÁCIÓTORZULÁS, VEZETŐ, EGYÜTTMŰKÖDÉS, FÉLREÉRTÉS

Az, akinél a kép van olyan utasításokat ad, amelyek alapján párja újra tudja rajzolni a képet. A feladatot legjobb először nagy rajzlapon szemléltetni. A rajz részeit nem szabad sem egyenesen megnevezni sem pedig hasonlatot használni pl. „rajzolj egy lábat” vagy „olyan mint egy fogantyú”. Annak, aki az utasításokat adja, nem szabad látnia a készülő rajzot. Ha a rajz elkészült, megnézheti azt és a kívánt cél elérése érdekében újabb utasításokat adhat – de hasonlatokat továbbra sem használhat. Ezek után kiosztjuk a másik két kép másolatait a csoportnak, akik hasonlóképpen elkezdik a feladatot. Ha valaki rájönne, hogy mit is rajzol, ezt nem szabad elárulnia; várjuk meg, míg mindenki végez, és ekkor vessük össze a rajzokat egymással. A párok ekkor felcserélik a szerepeket. Ha kedvük van rá, maguk is kitalálhatnak egy képet. Fiatalabb gyerekek esetében jobb, ha az utasításokat előzőleg megfogalmazzuk. Azt tanácsoljuk, hogy a képek minél egyszerűbbek legyenek.

A kapcsolódó beszélgetés témái

- Könnyű/nehéz volt-e a képeket helyesen lerajzolni? Miért?
- Érthető, pontos információkat kaptál/adtál?
- A jó információk mindig pontos képet eredményeznek?
- Volt-e úgy, hogy a társad nem tudott megérteni annak ellenére, hogy számodra teljesen világos volt, amit mondtál?
- Megesik-e velünk valami hasonló, ha valakinek valami fontosat szeretnél elmondani?
- Ilyen helyzetben mit tehetünk?
- Milyen félreértések adódhatnak kommunikációs nehézségekből a családban, az osztályban, az iskolában?

4. Kómába esett hangya

- Pedagógiai cél: segítőkészség és csoportmunka fejlesztése
- Helyszín: szabadter, vagy nagy terem (például tornaterem, aula)
- Résztvevők száma: 8 - 60
- Résztvevők életkora: 9 év felett
- Játékidő: kb. 5-10 perc
- Kellékigény: a játéktér kijelöléséhez szükséges eszközök
- A játék menete:

- Határoljuk be, majd ismertessük a résztvevőkkel a játékteret. A játéktér kijelölése megtörténhet akár szóban is (pl. a négy fa által behatárolt területen játszunk), vagy kijelölve (pl. kötéllal). A játéktérben belül valahol ki kell jelölni egy „kórházat” (2m x 2m nagyságú terület) is. Ismertessük a játékszabályokat. Jelöljünk ki fogó játékosokat. Célszerű a játékosok számának kb. tíz százalékának megfelelő számú fogójátékost választani. Amennyiben ez nem egész szám, akkor felfele kerekítsünk (Pl. 36 játékosból 4 fogót választunk). A fogójátékosok kiválasztása történhet önkéntes vállalás alapján is. A fogójátékosok feladata, hogy megfogja a többi játékost (a hangyákat). A többi játékos feladata pedig, hogy elszökjön a fogójátékosoktól. Ha a fogó játékos hozzáér valamelyik játékoshoz (hangyához), akkor az azon a helyszínen, azonnal kómába esik (a hátára fekszik és minden végtagját a levegőbe nyújtja). A kómába esett hangya csak úgy kerülhet vissza a játékba, ha a még egészséges társai közül pontosan négyen odamennek hozzá és a négy végtagjánál fogva beviszik a játék elején kijelölt kórházba. A kórházban azonnal meggyógyul, és ismét játékba állhat. A fogó játékos nem foghatja meg azokat a játékosokat, akik éppen egy kómába esett hangyát visznek.
- A játék befejezése, lezárása: A játéknak akkor van vége, ha a fogójátékosok kómába ejtettek annyi hangyát, hogy a maradék hangya már nem tudja őket elvinni a kórházba (kevesebben vannak, mint 4).

5. Menekülés a lávából

- Pedagógiai cél: ismerkedés, csapatmunka fejlesztése, egyéni és csoport kompetenciák fejlesztése
- Résztvevők száma: 10-25 fő
- Résztvevők életkora: 6 - felső korhatár nincs
- Játékidő: 15-25 perc
- Helyigény: terem (pl. tornaterem, vagy aula)
- Játék menete:
- Egy képzeletbeli lávafolyamon kell átkelnie a csapatnak, gerendák (pad) és téglák (zsámoly) segítségével. A felhasznált gerendákat az átkelés után fel kell szedni. A megoldás egy logikai folyamat, a kivitelezés pedig ügyességet igényel.
- A játék befejezése, lezárása: az a csapat nyer aki, hamarabb eljut a kijelölt célig.

6. Ki vagyok?

- körbeülünk, mindenki elmondja a saját keresztnévét, de a vezetékeve helyett egy jó tulajdonságot mond magáról a keresztnéve kezdőbetűjével. az első ember csak a saját nevét mondja, de a mellette lévő már az övét is megismétli. a kör végére az összes nevet fel kell sorolni.
- pl. 1. játékos: Okos Olivér, mellette ülő: Okos Olivér, Rendes Réka, 3. játékos: Okos Olivér, Rendes Réka, Bájos Blanka, stb.

- segíthetünk a soron következő játékosnak, ha elakad
- könnyítés: bármilyen betűvel lehet mondani tulajdonságot, nem kell a keresztnév kezdőbetűjével

7. Megszólítás játék

- körbeadunk egy labdát, plüss játékot, és akinél az van, ő megköszöni azt, annak, akitől kapta, majd továbbdobja valakinek, akit megszólít.
- pl. én dobom Petinek. Peti elkapja és mondja: Köszönöm, Évi. Peti dobja Petrának. Petra elkapja és mondja: Köszönöm Peti. Petra dobja Julinak, stb.
- nehezítés: egyszerre több dobálnivaló kerül a körbe