40 szuper CSAPATÉPÍTŐ JÁTÉK gyerekeknek és felnőtteknek

1. **JÉGTÖRŐ JÁTÉKOK**

Cél: mozgás, pozitív érzelmi hangolás, humor, vidám légkör megteremtése

Névtanuló játék

A közösségépítés első lépcsőfoka az ismerkedés, a nevek megtanulása. Erre egy klassz játék a réges-régi ,,Elnök-Titkár" – játék mintájára játszható ritmikus névtanulás. Körbe ülünk, akár a földre, egy játszószőnyegre vagy a fűbe is lehet szép időben. A ritmust közösen adjuk: előbb egyszerre két tenyerünkkel a térdünkre csapunk, majd egyet tapsolunk, és előbb a bal hüvelykujjunkat lendítjük a bal vállunk fölé, majd a jobbot. Ezt a ritmust jól begyakoroljuk, majd kezdődhet a voltaképpeni játék: egy játékos a bal keze emelésével egy időben előbb a saját nevét mondja, majd egy másik játékos nevét rögtön utána, a jobb kéz emelésekor. Ezután jön az a játékos, akit "hívtak". Nehezíthetjük a játékot azzal, hogy a mellettünk ülőket nem hívhatjuk, és visszahívni sem lehet.

TIPP: A játékot játszhatjuk nevek helyett szimbólumokkal, kedvenc állatokkal, színekkel is – akár ön-és társismeret fejlesztése céljából. *Tantárgyak esetén idegen szavak tanulására, figyelem- és memóriafejlesztésre, tanulásnál bevéséshez, tanodai foglalkozásokhoz is javasolt.*

Csapkodós

Szintén alkalmas névtanulásra, de jégtörő, hangulatteremtő játéknak is remek. Összecsavarunk egy újságpapírt, így olyan lesz, mint egy hosszúkás tekercs. Körbe ülünk, mindenki bemutatkozik. Játszhatunk kedvenc állatokkal is, amelyet mindenki körben elmond. Egy játékos középre áll. Valaki elkezdi a játékot: hív egy másik játékost. Pl. Bandi/Oroszlán. A középen álló csapkodós feladata, hogy gyorsan a hívott játékos térdére csapjon, míg mielőtt ő hívna valaki mást. A játékban addig ő marad középen, míg rá nem tud csapni valaki térdére. Ha ez sikerült, ő is leülhet, és ő hív elsőként valakit.

Kacsintós gyilkos játék

A játék kezdetén a résztvevők körbe állnak és behunyják a szemüket. A játékvezető körbemegy és megérinti egy résztvevő vállát – ő lesz a „kacsintós gyilkos". Ezután beindítjuk a zenét. A játékosok a zenére mozogva járnak-kelnek a teremben. Közben egymás tekintetét figyelik. A „csábító" rákacsint arra a játékosra, akit ki akar ejteni a játékból. Akire rákacsint, az folytatja a sétát, magában elszámol ötig, majd hangosan megszólal: „Kiestem.". Ezután természetesen nem árulhatja el, ki a „kacsintós gyilkos". Akinek van gyanúsítottja, felteszi a kezét és rámutat az illetőre. Ha rosszul tippelt, kiesik. Megy tovább a játék. A játék energetizál, megmozgat, és jól fejleszthető vele a koncentráció.

Csábítós játék

Párokba állunk, és körbe. Lesz egy külső és egy belső körünk. A külső körben állóknak le kell hajtaniuk a fejüket, nem nézhetnek fel. Egy játékosnak nincs párja. Ő a belső körben állókkal szemkontaktust tart és közülük próbál kacsintással párt szerezni magának. Akire rákacsint, az megpróbál mögé szaladni, elszökve a háta mögött álló párjától, aki megpróbálja visszatartani. Jópofa energetizáló és csapatépítő játék.

Ismerkedős játék kicsiknek és nagyoknak

Körben állunk. Az egyik játékos mond magáról egy információt, pl. *szeretem az eperfagyit*. Egy másik játékos csatlakozik ehhez elismételve a mondatot, majd megfogja az első játékos kezét, és hozzáfűz egy új gondolatot saját magáról, pl. *olaszul tanulok*. Újra csatlakozik valaki, míg a csapat láncot nem alkot. Ha többen is csatlakoznának, a legelőször odaérő játékos lesz a következő. Ha nincs jelentkező (pl. a fenti példánál *senki más nem tanul olaszul*), akkor legyünk kreatívak! Lehet hasonló állítással csatlakozni (pl. *én szeretnék majd egyszer olaszul tanulni*), vagy kérjünk új állítást az adott játékostól!

Ha közben felírjuk, melyik játékos mit említett, a játék után visszakérdezhetjük, memóriajátékként alkalmazva a jégoldó játékot. Például: *Ki szeret biciklizni szabadidejében? Kinek a kedvence az eperfagyi? Kit érdekel a Clash of clans játék*? Idegen nyelv oktatásban a játék szuper! Próbáld ki!

Mutatkozz be, ha tudsz!

Körbe ültetjük a résztvevőket. A csapat kihívása az, hogy úgy kell sorban bemutatkozniuk, (csak a keresztnevüket kell mondaniuk), hogy közben behunyják a szemüket. Kiköthetjük, hogy körben nem szabad haladni. Egyszerre csak egy valaki szólalhat meg. Ha ketten szólalnak meg egyszerre, a csapat kap egy hibapontot. Maximum 5 hibaponttal tekintjük a feladat teljesítését sikeresnek. A kihívást a csapat akkor tudja teljesíteni, ha megállapodnak egy közös stratégiában (pl. az, aki a nevét mondta, megérinti a mellette ülő térdét). Játékvariáns: összeszokott csapat kihívása az is lehet, hogy elszámolnak 50-ig lehunyt szemmel. De tőlünk játszhatjátok kémiai elemekkel, történelmi alakokkal is, Rátok bízzuk a további ötletelést!

A család mániája

Kiküldünk valakit. A bent maradók a család, akinek van egy közös "heppje". Lehet ez egy jellegzetes mozdulat, mimika, gesztus, szó (köhögés, hajsimítás, lábkeresztezés, stb.). Amikor ebben megállapodtunk, visszatér az, aki kiment előzőleg és kérdezgetni kezdi a családot (szabadidő, munka, preferenciák, stb.) A válaszadáskor kötelező használni a megbeszélt mániát, a feladat ennek kitalálása. Az egyszerű játék remekül összekovácsolja a csapatot.

Láthatatlan Törzsfőnök

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

Kisbéka, kis mókus

Körbe állunk, és adott kód szerint küldjük körbe láthatatlan ,,barátunkat". Pl. kisördögöt, kis békát dobbantással (bal láb, jobb láb), mókust tapssal. *Játékvariáns*: továbbadás viccesen: mutatóujjunkat érintjük óvatosan össze (,,E.T." módszer), derekunkat (,,néptáncos" módszer), fenekünket (virgonc módszer).

Titkos kapu

Ezt a játékot Waldorfos kollégáktól tanultuk és nagyon szeretjük! 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 tekintetekből, hogy hol a kapu. Csodálatos, érzelmes játék.

A főnök üzeni

Az angolos kollégák biztosan ismerik ezt a játékot, *Simon mondja* néven. Instrukciókat mondunk, amiket gyorsan végre kell hajtani – de csak akkor, ha előtte elhangzik ez: ,,A főnök üzeni". Például: *„A főnök üzeni, hogy állj fél lábon!"* Ekkor mindenki fél lábra áll, aki nem, az kiesik. Ha a játékvezető nem teszi az instrukció elé, hogy ,,A főnök üzeni", akkor tilos a cselekvést végrehajtani. Aki mégis megteszi,

kiesik. Feszültségoldó, vicces játék. Tipp: írj listát a cselekvésekről, hogy gördülékenyen menjen a játék!

Kard-pajzs

Körbe állunk, mutatóujjunk a ,,kardunk", vízszintesen felfelé tartott tenyerünk a ,,pajzsunk". A játék kezdetén kardunkat a mellettünk álló résztvevő pajzsára helyezzük, és a játékvezető ,,MOST" felkiáltására igyekszünk felkapni, miközben társunk kardját ,,pajzsunkkal" (tenyerünkkel) megszorítjuk. Kiváló összehangoló, koncentrációt erősítő játék.

Legyél a szobrom!

Idegen nyelvi foglalkozáson is játszhatjuk. Párokat alkotunk. Kártyákra tárgyakat, cselekvéseket írunk fel. A párok egyik tagja a szobor, a másik a szobrász. A szobrász húz egy kártyát, és beállítja játékostársát, aki kitalálja, hogy milyen cselekvést vagy tárgyat formáz.

Barlang, szamócabokor

Kooperatív játék. Körben állunk. A kerettörténet szerint egy barlangba és egy szamócabokorba kell menekülünk, úgy, hogy közben nem engedhetjük el egymás kezét. A barlangot és a bokrot egy-egy összecsomózott kötél/kendő szimbolizálja, ezekbe kell egymás után belebújnunk. Cél a bal-jobb irányok és testséma tudatosítása, a szociális kompetenciák fejlesztése, az egymás iránti bizalom erősítése.

Team work

Egy lapot adunk a csapatnak, többszínű tollakkal. A csoport max. 5 fős legyen! A tagok feladata közösen rajzolni, amit kérünk. Munkamódszer: a csoporttagok sorban egymás után dolgoznak, különböző színű tollakkal – egyénileg mindig ugyanazzal a színnel. Egyikük megkezdi a rajzot, a következő folytatja, így megy a kör. A téma lehet: egy különleges futurisztikus épület, egy autó, egy dinó, stb.

2. **ENERGETIZÁLÓ, MOZGÁSOS JÁTÉKOK – amikor fel kell ébresztened a csapatot…**

Csipeszfogó

Beszerzünk egy jó nagy adag ruhaszárító *műanyag* csipeszt, több színben. (*Kipróbáltuk a fából készült csipeszeket is, de azok nem olyan strapabírók. Marad a műanyag!*) A résztvevőket két csapatra osztjuk. Mindenki felcsíptet a ruhájára tíz tíz darab csipeszt. A feladat az, hogy a játékosok adott idő alatt a legtöbb csipeszt összegyűjtsék – saját magukra csíptetve! Az időlimitet adjuk meg előre és mérjük! Játszhatunk úgy is, hogy egy-egy csapatkapitányra gyűjtöget mindenki, úgy még izgalmasabb.

Érints meg valami kéket a jobb kezeddel!

A tanítványaink imádják ezt a játékot. Amellett, hogy jó hangulatot teremt, remekül gyakorolhatók vele a testrészek és a színek! A játékvezető mond egy színt, amelyet a gyerekeknek 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 szókincsfeladat. Nehezítésként kiadhatjuk a játékvezetést egy diáknak is!

Pizza

Többféle módon játszható, mókás energetizáló játék. Körbe állunk. Mindenki jobbra fordul, és a játékvezető instrukcióinak megfelelően ,,pizzát készít". Az alapanyag a saját játékostársunk! Először kinyújtjuk a tésztát: megdögönyözzük a mellettünk álló hátát. Elsimítjuk, meglapogatjuk a ,,pizzatésztánkat", szalámit teszünk rá (öklünkkel óvatosan megveregetjük), majd jöhet a reszelt sajt és a fűszerek (gyengéd csipkedés)! Bevállalós játékvezetők játszhatják a gusztustalan verziót is: készíthetünk trutyit mindenféle undok hozzávalóval: penészes sajttal, romlott naranccsal… Masszírozás keretmesével. Garantált a felébredés!

Görög üdvözlet

Körbe állunk. Először égnek emelt kézzel az égben Zeuszt üdvözöljük, majd sorban a görög isteneket, Poszeidónt, Hérát, Hádészt – megfelelő mozdulatokkal kísérve. Ne felejtsük el társainkat sem üdvözölni: a mellettünk állókat hátba veregetjük, vagy kezet fogunk velük, a távoliaknak odaintünk. Afféle bemelegítő torna keretmesébe ágyazva, kis történelmi tanulással egybekötve!

Bambusz-küldetés

A résztvevők két sorba állnak egymással szemben. Lehetnek az egyik oldalon a nyári-tavaszi, a másikon az őszi-téli születésű játékosok. Mindenki hajlítsa be a könyökét és nyújtsa előre a mutatóujját. Az ujjak így egymás mellé kerülnek. Ha ez megvan, a játékvezető (esetleg segítővel) rátesz az ujjakra egy hosszú bambuszrudat. A feladat az, hogy a játékosok úgy tegyék le a földre, hogy ne essen vagy csússzon le. Ha a bambuszrúd leesik, a csapat felrobban.

Japán harcos

Ezt a játékot az élménypedagógia legnagyobb mesterétől, Bányai Sándortól tanultuk – és imádjuk! A játékban jellegzetes *Sssa!* felkiáltással a ,,harcosok" jelképesen egymást támadják, illetve védik. A támadás kitörő testtartásban, előrenyújtott kezekkel történik, mintha pisztolyt fognánk valakire. Akire rámutattunk, gyorsan felemeli a kezét, miközben a mellette állók két oldalról elé tartják a karjukat védelmezőn ugyanolyan pisztoly tartással. Ezután az ,,támadhat", akit megtámadtak, majd megvédtek. Hogyan? Kitörő állás, ,,sssa" felkiáltás, valakire rámutat. Cél: a figyelemkoncentráció, a mozgáskoordináció, a reflexek, a gyorsaság fejlesztése, a testséma tudatosítása, az irányok és az egyensúlyérzék fejlesztése. A játék emellett csapatépítő jellegű bizalomjáték, ahol cél egymás segítése, védelme. (A játék forrása: A www.kalandokesalmok.hu képzése, személyes tapasztalati tanulással.)

3. **AZ ÉRZELMI INTELLIGENCIA és az EMPÁTIA FEJLESZTÉSE**

Bizalomjáték (Navigátor)

Kooperatív játék kicsiknek és nagyoknak. Párokat alkotunk. Bekötött szemű társát egy gyermek végigvezeti a termen, akár akadályok (pl szék, asztal) közt. Szabály: az egyik gyermek csak társa könyökét foghatja és szóban navigálhatja őt: ,,Most egy kicsit fordulj jobbra! Menj egyenesen néhány lépést…". Cél: társak közti bizalom építése, bal-jobb irányok, térbeli tájékozódás, egyensúlyérzék, figyelemkoncentráció fejlesztése.

Csukott szemmel is megtalállak!

A gyerekek körben állnak, lehunyják a szemüket, majd maguk elé nyújtott karral lassan elindulnak egymás felé. Akit elsőként megérintenek, az lesz a párjuk. A játékot úgy is játszhatjuk, hogy előre megbeszéljük a párokat, akik maguk közt egy jellegzetes állathangot kiadva megkeresik egymást a teremben. Cél: auditív lényegkiemelés, differenciálás fejlesztése, térbeli orientáció, a testséma tudatosítása, egyensúlyérzék fejlesztése, önbizalom, figyelemkoncentráció, empátia kialakítása.

Ments meg, január!

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. Igen szép, empátiát, érzelmi intelligenciát, közösséget fejlesztő játék.

Tökéletes nap

Csapatokat alakítunk (csoportalakító módszerek a **Tippek kooper csoportra alatt!**). A keretmese szerint a csapatok elitalakulatok, akiknek minden pénze és lehetősége megvan arra, hogy

megszervezzék egy különleges személy számára a Tökéletes napot. A csapatoknak kis cetliket adunk a különleges személyről: pl.*„Egy idős néni, aki a belvárosban egyedül él.” „Egy nemlátó 8 éves kisfiú.” „Egy igen szegény ötgyermekes család.”* Adjunk időt a csapatoknak ötletelésre, jegyzetelésre, majd sorban mutassák be a projekteket, amelyeket a többiekkel közösen értékelünk.

Ebédelj velem, ha tudsz!

A táborozóinkat ebédhez ültetjük, majd közöljük velük, hogy különleges kihívás vár rájuk: egymásra figyelve, összehangolva kell ebédelniük. Ezután körbemegyünk és egy madzaggal összekötjük az egymás mellett ülők kezét, a jobb kezeket a ballal. Vicces ebédelés lesz! :)))

4. **A PARTNERI KAPCSOLAT KIALAKÍTÁSA**

Cél: a diákokkal partneri kapcsolat kialakítása, aktív bevonásuk az élményszerű tanulási folyamatba.

Légy a Segítőm!

Nekünk azzal sikerült néhány ördögfióka gyerkőcöt meghódítanunk, hogy felkértük, legyenek ők a Segítőink. Ehhez menő name taget gyártottunk vagy még menőbb kalapot adtunk rájuk. A gyerekek felelősséget éreztek a programért, és ha kellett, reguláztak társaikat – nálunk ez az egyszerű trükk pazarul bevált! A gyerekek alig várták, hogy segíthessenek, nekünk pedig sokkal könnyebb dolgunk volt a szervezéssel! Akár kooper órán is bevetheted.

Őrangyaljáték

Kis cetlikre felírjuk a résztvevők nevét és egy kalapból kisorsoljuk, ki kinek az őrangyala lesz az adott napon. A védencek nevét titokban tartjuk. Az őrangyal úgy védi társát, ahogy jónak látja. A program végén **Pókháló játékkal** beszéljük meg, ki érzett védelmet, és ki kire tippel, mint őrangyalára. **Mestertipp**: tegyük be a saját nevünket is a kalapba!

5. **CSAPATÉPÍTÉS**

A csapat akkor épül igazán, ha lehetősége van rá, hogy összetett kihívásokat teljesítsen. Összetettnek tekinthető a kihívás, ha a csapat teljes összehangoltsága, együttműködése szükséges a feladat teljesítéséhez. Fontos, hogy a feladatot úgy alkossuk meg, hogy a csapat minden egyes tagja hasznosnak érezhesse magát.

Cél: intenzív, különleges élmények szerzése, segítség adása és elfogadás, új szerepek megtapasztalása csoporton belül.

KUKUCS! ITT IS VAN EGY JÓ BENT JÁTSZHATÓ JÁTÉKUNK OSZTÁLYKIRÁNDULÁSRA ÉS PARTIKRA: Gengszteres játék

Éld túl a hajótörést!

Csapattagok száma X 10 db műanyag csipeszre lesz szükségünk. Minden játékos magára csíptet 10 darab egyforma színű csipeszt és egy lapra áll. A lapokat a teremben egymástól karnyújtásnyi távolságra, összevissza helyezzük el. A játékosok zenére foglalnak el egy-egy szigetet (ami nekik szimpatikus). Játékvezetőként elmondjuk, hogy itt mindenki hajótörött, egy-egy kis lakatlan szigeten. Mielőtt a hajóról elmenekültek volna, mindenki vitt magával valami túlélő holmit: van akinél víz van (kék csipeszek), van, akinél szárított hús (piros csipesz) van, akinél meleg ruha (rózsaszín csipesz), stb. A feladat az, hogy mindenki megmeneküljön, méghozzá úgy, hogy *minden típusú túlélő*

felszerelésből beszerez egyet-egyet. Elmozdulni a szigetről nem szabad. A karokat kinyújtani szabad. Túlélő felszereléshez csak úgy lehet hozzájutni, ha a társaktól udvarolva, egy kis kedveskedéssel szerezzük meg az áhított felszerelést. Ha a felszerelés a vízbe esik, a cápa (játékvezető) elviszi, és a csapat nem teljesíti a feladatot (tehát dobálni nem érdemes). Adjunk a csapatnak egy percet a stratégia megbeszélésére és 5 percet a feladat teljesítésére! Mi várható? Kis káosz, ahogy mindenki lélekszakadva igyekszik beszerezni a felszerelést. A teljesítés csak úgy sikerülhet, ha a tagok segítenek, ,,postáskodnak" egymásnak, de erre maguktól kell rájönniük, mi NE áruljuk el!

NEKÜNK EZ Az EGYIK KEDVENC CSAPATÉPÍTŐ JÁTÉKUNK, TALÁLD MEG ITT: NASA túlélő

Kecske és káposzta

Agyjáték, nem mozgásos kihívás, asztalnál, vagy a szabadban, a fűben ülve is játszható. A csapatnak közösen kell rájönnie a megoldásra.

A feladvány a következő:

A feladat az, hogy egy kis szigetről egy valaki átvigyen a folyón egy farkast, egy kecskét és egy káposztát a túlpartra. A ladikod kicsi. Csak Te ülhetsz benne, és melléd vagy csak a farkas, vagy csak a kecske, vagy csak a káposzta fér el. Ha azonban magára hagyod a farkast a kecskével, vagy a kecskét a káposztával, akkor az egyik megeszi a másikat. Ne feledd, hogy ez a veszély csak akkor fenyeget, ha magukra hagyod őket! Ha Te is jelen vagy, nem bántják egymást! Hogyan oldanád meg a dilemmát úgy, hogy sikerüljön átvinni a túloldalra épségben a farkast, a kecskét és a káposztát is?

MEGOLDÁS:

A kecskével kell kezdeni, hiszen a farkast ott hagyhatjuk a káposztával. Átvisszük a kecskét, majd visszatérünk a szigetre, fogjuk a farkast, átvisszük a túlpartra. Őt otthagyjuk, de magunkkal visszük a kecskét az innenső partra. Ott kirakjuk a kecskét és átvisszük szépen a farkashoz a káposztát. Végül irány vissza a kecskéért, és őt is vihetjük a túlpartra! Reméljük, érthető volt.

Robbanó sakktábla

Keresünk egy olyan helyet, ahol a padlót négyzet alakú csempe/járólap borítja, óriási sakktábla-szerűen (nem kell, hogy fekete-fehér színű legyen, egyszínű is tökéletes:). A lényeg a négyzetrácsozottság. Kijelölünk egy 8X5-ös területet, ezt egy madzaggal körbe is keríthetjük. Ez a ,,veszélyes zóna". A keretmese szerint robbanó aknákkal teli a terep. A kihívás az, hogy minden résztvevő egymás után biztonságosan átjusson egyik helyről a másikra szoros időprésben, tíz perc alatt. Játékvezetőként felrajzoljuk a négyzetrácsos terepet magunknak és bejelölünk rajta nyíllal egy ,,biztonságos utat". Minden, ami azon kívül esik, *aknamező és robban*. Kijelöljük a *Start* és a *Cél*mezőket.

A játék menete a következő: elindul az első játékos, óvatosan lépeget a négyzetekre. Ha a rajzunk szerint aknára lépett, felkiáltunk, akna! És a játékos visszatér a kiinduló helyre. A következő játékos már látta, mely mezők biztonságosak, és csak azokra lép, kitapasztalva tovább is az utat. Ha hibázik, visszatér a kiinduló mezőre. A csapattagok hangosan irányíthatják, segíthetik egymást. A játékosok korlátlan számban próbálkozhatnak. A cél az, hogy mindenki átjusson az időlimiten belül.

Kötélháromszög gyakorlat

Táborokra, osztálykirándulásra, csapatépítő tréningre ajánljuk. A csoportnak egy megfelelő hosszúságú kötelet/madzagot adunk a kezébe, úgy, hogy kis kört alkotnak. A feladatuk az, hogy egy egyenlő szárú háromszöget hozzanak létre úgy, hogy

- a madzag kifeszül
- mindannyian fogják a kötelet
- legalább 3 csoporttárs szemét kendővel bekötjük a feladat teljesítése közben.

- Az időlimit hat perc.

A feladat megoldását okvetlenül előzze meg két perces stratégiai megbeszélés, amelybe a Játékvezető NEM szól bele! A látszatra egyszerű kihívás nem alacsony szintű, komoly együttműködést kíván meg.

Bolygófoglaló

A földre annyi lapot teszünk, ahány résztvevőnk van, plusz 1. Ezek a bolygók. A résztvevők az űrutazók, akik szeretnének minden bolygót bejárni. Van azonban egy ellenség, egy idegen lény (a játékvezető, majd később egy önként jelentkező játékos), aki szintén szeretne elfoglalni egy bolygót (az éppen üreset). Az elfoglalás egyszerűen úgy történik, hogy a szabad bolygóra két lábbal rálépünk. A gyerekek feladata ezt közösen megakadályozni. Szabályok: egyszerre két bolygón tilos állni (pl. terpeszben). Az idegen lényt bántani, visszahúzni, rángatni tilos. A feladatot a csapat csak akkor képes teljesíteni, ha együttműködő stratégiában egyeznek meg. Különben a játékvezető fog sorban győzni.

Híd a szakadék fölött

Magas szintű kooperatív játék. A kerettörténet szerint a játékosok egy hídon sorakoznak fel a szakadék fölött. A hidat egy földre fektetett madzag szimbolizálja. A hídon felsorakozott játékosoknak úgy kell helyet cserélniük, hogy senki se ,,zuhanjon" le. A sorrend nagyobb gyerekek esetében lehet a születési hónap (januártól decemberig) vagy a keresztnevek első betűje. A játék célja a bal-jobb irányok és a testséma tudatosítása, az egyensúlyérzék fejlesztése, a sorrendiség, térorientáció, térbeli elrendezés tudatosítása, egymás iránti bizalom építése. A nagyobbaknak szóló nehezített verziók (**Mocsárjáték**) remek csapatépítő feladatok, mert fejlesztik a segítségnyújtás és -elfogadás kompetenciáit, a kreativitást, a problémamegoldást. **Sorrendiség szempontja nagycsoportos ovisoknak:** A. nagyság szerint B. betűkártyák alapján abc-sorrend C. öltözőszekrények sorrendje D. szemek színe szerint E. kiosztott számkártyák alapján. Képek itt: **http://www.tanuljmaskepp.hu/taborok-2/angol-elmenytabor/**

A játéknak rengeteg változata változik, a facilitátor az időkeret és a résztvevők fizikai állapota, összeszokottsága, együttműködési készsége alapján dönt a nehézségi fokozatról. A játék az egyik legnépszerűbb a fiatal serdülő korosztály körében, és számtalan tantárgyi fejlesztési lehetőséget rejt magában. Érdemes megtanulni!

néhány tantárgyi tipp:

Történelem: a hídon a 3. kihívásnál a felsorakozás szempontja lehet a kronológia. Az évszámokat vagy eseményeket diákjainknak egyenként megsúgjuk vagy kártyán kiosztjuk. A cél a megfelelő sorrendben való felsorakozás adott időkeretre. (max 1-2 perc)

Idegen nyelv: a hídon a 3. kihívásnál a felsorakozás szempontja lehet a kronológiai sorrend. A napi rutin történéseit (pl I wake up, I go to school, I go to sleep stb) diákjainknak egyenként megsúgjuk vagy kártyán kiosztjuk. A cél a megfelelő sorrendben való felsorakozás adott időkeretre. (max 1-2 perc)

Matematika: a hídon a 3. kihívásnál a felsorakozás szempontja lehet a növekvő számsorrend. A számokat vagy összeadásokat vagy szorzatokat megsúgjuk vagy kártyán kiosztjuk. A cél a megfelelő sorrendben való felsorakozás adott időkeretre. (max 1-2 perc)

Mestertipp: Nehezíthetjük a feladatot azzal, hogy a feladatteljesítés közben a kommunikációt a tagok közt megtiltjuk és csak a mutogatást engedélyezzük.

6. **A KOMMUNIKÁCIÓ FEJLESZTÉSE**

Súgd tovább!

Írunk egy rövid történetet. 4-5 mondatban. Ezt tovább súgjuk, majd a következő játékos is tovább súgja, így adjuk tovább. Valami egészen más fog kisikeredni, mint ami elindult… Megfigyelhető, hogy mennyire torzulnak az információk, elbeszélgethetünk a pletyka jelentőségéről is.

Egy mondat, egy rajz

Fantasztikusan vicces, derűs játék, csapatépítésre is. Minden résztvevőnek lapot és tollat adunk. A lap aljára mindenki felírja a nevét. A lap tetejére ír egy maximum 8 szavas értelmes mondatot (idegen nyelven is játszhatjuk!). A lapot jobbra tovább adjuk a mellettünk ülőnek, aki lerajzolja a mondatot egy sávban, majd a lap tetejét hátrahatja (a mondatot), és a lapot ismét tovább adja. A mellette ülők már csak a rajzot látják, amit megpróbálnak szavakkal visszaadni, azaz egy mondatban összefoglalni. A lapok így körbejárnak, mindenkihez eljutnak. Minél több a résztvevő, annál inkább torzul az eredeti állítás, annál mókásabb a játék. A végén mindenki olvassa föl, miből mi lett – szuper vicces lesz! *Egyszerű, de nagyszerű – ne hagyjátok ki!*

Induljon el az, aki…

A **Hajótörés** játék folytatása. Szigetek a földön, annyi, ahány gyerek van + egy darab. A gyerekeknek bizonyos instrukciók alapján el kell indulniuk és egy másik szigetet keresniük maguknak. Szigetfoglaláskor a társakkal meg kell egyezni, senki nem eshet a ,,vízbe". Minta-instrukciók: ,,Induljon el és keressen magának egy újabb szigetet az, aki ma reggel ivott tejet!" ,,Induljon el és keressen egy másik szigetet az, aki ma reggel biciklivel jött óvodába! ,,Induljon el és keressen magának egy másik szigetet az, aki tud németül!" Cél: a testséma tudatosítása, bizalom, figyelemkoncentráció, egymás segítése, együttműködés, nyelvi intelligencia, kommunikációélénkítés, vitafelvezetés. **Mestertipp**: A játék tantárgyi céllal bemelegítésre, ismétlésre is használható. Pl. ,,Induljon el és keressen egy másik szigetet az, aki szerint a ,,héja" szót pontos ,,jé"-vel írjuk!" A kérdéseket előre gyűjtsük össze tanítási céljainknak megfelelően, de természetesen rögtönözhetünk is.

Titkosügynökök (Rajzold, amit mondok!)

Kooperatív játék. Párokat alkotunk, akik egymásnak háttal ülnek le. A kerettörténet szerint a gyerekek titkosügynökök, akik közül az egyik lát egy titkos képet, amit a társának leír, ő pedig hűen lerajzolja. Nehéz játék, ezért kisiskolásokkal csak egyszerű rajzokkal játsszunk: pl elég egy ház, autó, fa. Játékvariáns: játszhatjuk a játékot gyöngyökkel is, ekkor a színek használata a fontos. Kipróbálhatjuk legóval vagy építőkockával is! (**Építsd, amit mondok!)**

KUKUCS! ITT VAN EGY JÓ KOMMUNIKÁCIÓS JÁTÉKUNK OSZTÁLYKIRÁNDULÁSRA vagy csak úgy: Olasz börtön játék

A következő játékkal jól demonstrálhatjuk az ideális kommunikációs helyzetet azzal, hogy éppen az ellenkezőjét teremtjük meg. Abszurd nehezített kommunikációs helyzetbe hozzuk a résztvevőinket, és rájuk bízzuk, hogyan tudnak boldogulni.

Olasz börtön gyakorlat

A csapatot kétfelé osztjuk, oly módon, hogy felszólítjuk a résztvevőket, hogy válasszanak olyan párt maguknak, akivel aznap a legkevesebb szót váltották. Ha idegenek egymás számára a résztvevők, játszhatunk **Preferencia játékot** is felvezetésként (*később publikáljuk!*). Miután a párok kialakultak, a csapat ketté válik. A résztvevők egy része kimegy a teremből. Odakint egy listát kapnak kérdésekkel. (lásd *instrukciós lap 1.*). A bent maradt résztvevők is kapnak egy listát (lásd *instrukciós lap 2.*). Pár perces felkészülést követően a csapat másik fele bejön a terembe.

A csoport tagjai párokban kb. 5 méter távolságban felsorakoznak egymástól. Az egyik sor a ,,börtönlakók", a másik a ,,látogatók" sora. A résztvevőket felszólítjuk, hogy minden kérdésre

kötelezően szerezzenek be választ. A feladat: két perc alatt információt kell cserélniük a kialakuló hangzavarban instrukciós lap alapján tőlük jó messzire álló párjukkal.

Egyik csoport sem tudhatta előre, hogy a másik is kérdezni fog és esze ágában sincs válaszolni, amíg a maga kérdéseire nem kap választ. Ráadásul időprésben vagyunk, stresszhelyzetben és mindenki igyekszik a maga kérdéseire mielőbb választ kapni az őrületes hangzavarban. A feladat sikeres megoldásához vagy csapatszintű együttműködésre van szükség (közös, egységes válaszok, csöndben), vagy a párok között metakommunikációra, testbeszédre. Vagy legalábbis türelemre, a saját érdekek háttérbe szorítására. A feladatmegoldást nagycsoportos beszélgetés kövesse a kommunikáció hatékonysága, a csatornazaj kapcsán. Több résztvevő esetén kijelölhetünk Megfigyelőket, akik segítenek kívülről látni a helyzetet.

Instrukciós lap 1. (börtönlakók)

- Hogy van a család?
- Megszületett már a kis Janika?
- Gizinek meglett az érettségije?
- Mikorra tervezitek a ház felújítását?
- Mikor jössz legközelebb?

Instrukciós lap 2. (látogatók)

- Milyen a börtönkoszt? Van mindennap zöldség és gyümölcs?
- Hogy néz ki a szobatársad?
- Láttad a legújabb Sztárban sztárt?
- Készítettél valami szépet a tanműhelyben?
- Milyen edzéstervet követsz?

REFLEXIÓ, MEGBESZÉLÉS

Cél: nyílt kommunikáció, verbális kompetenciák, vitakultúra és a társas intelligencia fejlesztése

Igen fontos, hogy a közösen megélt élményeket közösen is beszéljük meg. Teremtsünk minél gyakrabban alkalmat arra, hogy a tanítványokkal körbe üljünk, és megbeszélést tartsunk! Alább a sikeres megbeszélésekhez találtok ötleteket.

Varázsmikrofon

Üljünk körbe, és nevezzünk ki egy játékos ,,mikrofont", pl. plüssállatot, amelyet annak dobunk, aki szót kért. A plüss dobálása a kommunikációt szabályozza, egyszersmind oldottá teszi a hangulatot, szívesebben szólnak hozzá a résztvevők.

Irányítási tippek: soha ne forszírozzuk a hozzászólást, az mindig legyen **önkéntes**! Feltett kérdéseink legyen **egyértelműek**, **tömörek**. Pl. ,,*Hogyan érezted magad a feladat teljesítése közben*?" ,,*Mit tanultál ebből a feladatból?*" ,,*Hogyan játszanád másképp*?"

Fonaljáték – Pókháló

Megbeszéléskor körbe ülünk és egy gombolyag fonalat elindítunk. Egy adott témát felvetünk, amelyben elsőként vezetőként mi magunk fejezzük ki röviden véleményünket – akár csak kulcsszavakban. Ezután a gombolyagot továbbadjuk, és a következő résztvevő is hozzáteszi a maga véleményét. A gombolyag továbbadásakor ügyeljünk arra, hogy egy kis darabot megtartsunk, hiszen a cél az, hogy fokozatosan egy pókháló alakuljon ki a résztvevők közt. A megbeszélés, ötletelés végeztével a fonalhálót felemeljük, és egy pillanatra megfeszítjük – ezzel szimbolikusan kifejezve a

csoport összetartozását. A játék egyaránt alkalmas új, formálódó közösségben *jégtörő játék*ként, mint reflexió, megbeszélés során.

A játék tantárgyi alkalmazása:

Használd ezt a játékot a tananyag átismétlésére, és hamarosan tapasztalod, hogy könnyebben memorizálják diákjaid a tudnivalókat! Az előző órai anyagot úgy ismételjük át játékosan, hogy miközben a gombolyagot továbbadjuk, mindenki mond egy-egy kulcsszót vagy számára érdekes információt az előző óra anyagából. A játék még hatékonyabb a memorizálásban, ha az előző szót a diákok elismétlik, és úgy fűznek hozzá, illetve visszafelé, legombolyításkor is elismételjük a szavakat.

Tantárgyi tippek:

történelem: sorolt szavak Egyiptom témában: Nílus, Vörös-tenger, piramisok, öntözőrendszer, fáraó, papirusz, szfinx, stb.

idegen nyelv: szócsaládokat gyűjtünk ezzel a módszerrel: mindenki egy-egy szót fűz hozzá adott témában: pl. bútorok.

matematika: növekvő számsorok, szorzótábla, stb.

http://www.tanuljmaskepp.hu/kozossegi-jatekok/