

Brutovszky Gabriella

Kreatív csapatépítő játékok



A szépséges szinonimái...

A tanórákon, a szabadidős foglalkozások keretében gyakran problémát okoz számunkra a csoportbontás. A legtöbben a klasszikus számolásos módszert alkalmazzák, azaz ahány csoportot szeretnénk, annyi számot jelölünk ki, és a diákoknak csak annyi a dolguk, hogy a saját számukat megjegyzik, majd megkeresik az azonos számú társaikat. Ettől sokkal izgalmasabb a szinonima módszer. A diákokat megkérjük, hogy mondjanak szinonimákat például a *szépséges* szóhoz. Ezeket feljegyezzük (felírjuk a táblára), majd a csoportok ezeket a neveket kapják meg (a számolásos módszerhez hasonlóan osztjuk ki a csapatneveket, egy 32 fős osztályban optimális a 7 csoport). Így lesz majd *csodálatos, káprázatos, elbűvölő, bájos, varázslatos* stb. csapat. És hát ki ne szeretne egy ilyen elnevezésű csapat lenni?

Levél magamnak

Legfőképpen osztályfőnöki órákra javasolt módszer. Év elején egy levelet íratunk a diákokkal, amit saját maguknak címeznek majd meg. A terjedelmet bízunk rájuk, de a tartalmat határozzuk meg mi, például: „Az iskolai év elején vagyunk, egy közös kaland kezdetén. Ebben a kalandban rengeteg vidámság, tudás, barátság lesz, viszont előfordulhatnak olyan időszakok, amikor úgy érzed, semmi sem jön össze, például nagyon sok a tanulnivaló, vagy csalódtál a barátaidban, esetleg konfliktusba kerülsz valakivel. A levélben egy olyan helyzetben lévő Önmagadat szólítsd meg és bátorítsd benne, aki éppen valamilyen nehéz helyzetben találta magát az iskolában. Mit mondanál neki? (akár humorral is bátoríthatasz) Az írást tedd be a borítékba.”

A levelet mi őrizzük meg, majd amikor a diák valamilyen nehéz helyzetbe kerül, odaadjuk neki az írást. Ez a módszer bármilyen más témájú

is lehet, és minden korcsoportnál alkalmazható, természetesen az adott közösségre adaptálva.

Értéklicit

Ez a módszer remekül alkalmazható az osztályfőnöki órákon, de akár egy délutáni foglalkozás keretében is. A diákok emberi értékekre licitálhatnak. Mindenki kap 10 euró értékű játékpénzt (érdemes például az eredeti bankjegyek másolatát kinyomtatni több bankjegyben). Emellett mindenki kap egy értéklistát, amelyen kb. 20 emberi tulajdonság szerepel, és az értékek mellett egy tervezett összeg, amit a diáknak kell kitöltenie. A diáknak el kell döntenie, melyik érték fontosabb számára, mire költi a 10 euróját. Miután kitöltötték az értéklistát, indulhat a licit. A tanár vezeti az eseményt, a diákok bekiabálásos rendszerben licitálhatnak. Aki többet ad, azé az érték. Addig játszunk, amíg az összes érték el nem kelt. Utána érdemes elbeszélgetni a diákokkal arról, mi alapján választottak, preferáltak, és a licit helyzetben mit vettek figyelembe, mi alapján döntöttek.

Érték	Tervezett összeg
hitelesség	
bátorság	
csapatmunka	
nyitottság	
pontosság	
igazságosság	
tanulás	

Együttműködés

A következő játék az együttműködésről, a gyors döntéshelyzetről és a csoporton belüli egymásra figyelésről szól. Kis kártyákat készítünk elő, amelyeken 0-tól 9-ig találhatók a számok (pl. 5 db kis kártya, a hátoldal is megszámozható). A diákokat megkérjük, hogy álljanak be oszlopba (pl. 30 fő

esetén 6x5-ös oszlopokat alkossanak, de az sem probléma, ha nem teljesen egységesek a csoportok). Minden tanulónak 5 db kártyája van, azaz 10 db száma. A tanulók a kártyákat maguk elé tartják, és nem kommunikálhatnak egymással. Mondunk egy tetszőleges számot (nem lehet több az összege annál, ami egy oszlopon belüli összeg – pl. 6-an állnak egy oszlopban 6x9, 54-től több nem lehet), ezt az összeget kell oszlopon belül kirakniuk (maguk előtt felmutatják az általuk javasolt számot, a játékvezető összeszámolja az oszlopban felmutatott számokat, és elmondja a végösszeget). A diákok az első körben csak a telepátiájukra hagyatkozhatnak. Furcsállni fogják a feladatot, de a későbbiekben megértik, mi a játék célja. Majd adunk nekik 15 másodpercet, hogy csapaton (oszlop) belül megegyezzenek egy stratégiában. Aztán egy következő számot mondunk. Lehet, hogy az első néhány körben még nem érti meg mindenki a stratégiát, ilyenkor rá is lehet kérdezni. Ki az, aki úgy érzi, hogy még nem kapott meg a csapaton belül minden információt. Ha kérnek időt megbeszélésre, adhatunk. Majd változtatjuk is a csapatokat, a tanulókat megkérjük, hogy forduljanak balra, így egy új oszlop jön létre. Itt is az első kört érdemes megbeszélés nélkül kezdeni, majd ha nem jön össze az oszlopoknak a kívánt összeg, arra érdemes ráerősíteni, hogy különböző stratégiák léteznek (pl. 9-es számmal kezdenek az oszlop elején, a többiek a fennmaradt összeget rakják ki, vagy osztanak), ezeket persze nem áruljuk el nekik, a végén kiderülhet. Ilyenkor érdemes újabb megbeszélést indítani, de ez már csak 8-10 másodperces legyen. A játék végén beszéljünk el a diákokkal arról, hogy ki hogyan érezte magát, ki volt az egyes csapatokban a domináns, hogyan hatott a rövid időkeret, milyen volt a csapaton belüli együttműködés.