

a közös témák. Az információk fokozatos megosztásával a bizalmi légkör is növekszik.

Fontos szempont lehet ebben a szakaszban, hogy mindegyik diák legalább minimális módon meg tudja magát mutatni – akár csak egy mondat erejéig is – az osztály előtt. Ezáltal rá lehet arra is látni, hogy kit kell erősíteni és kik lesznek azok, akikre jobban oda kell majd figyelni.

#### ■ Viharzás

Ha az alakulás fázisában sikerült megalapozni a bizalmat, akkor a viharzás általában kevésbé válik feszültségteljessé. Érdekes figyelni a rivalizálásokat, esetleg feladatokkal enyhíteni a helyzetet. Érdekes lehet végiggondolni a következőket: Mindenki megtalálta-e a helyét? Vannak-e olyanok, akik még mindig versengenek? Került-e valaki nagyon passzív (kirekesztett szerepbe)? Vajon elégedettek-e a szerepükkel?

A szerepek kialakulásának pontos követése nagy segítség lehet a későbbi munkában. Bizonyos szerepeket fel lehet erősíteni vagy le lehet tompítani még a katedréről is, ha az osztályfőnök tényleg figyel.

#### ■ Normalizálódás

A szabályok legyenek minél átláthatóbbak és világosabbak mindenkinek (még az osztályfőnök számára is). Ezért érdemes azokat közösen lefektetni, konszenzusos döntéssel létrehozni az osztály alkotmányát. Ez kapaszkodó lehet nemcsak a diákoknak, hanem az osztályfőnöknek is. Ehhez jól használható módszer pl. a „szerződésalkotás” is, melyről korábban már írtunk.

A kialakult szabályokra érdemes rendszeresen ránézni, hogy mennyit változtak és milyen irányban. Vajon él-e még a „szerződés” vagy újat kell kötni?

#### ■ Működés

Érdelemes feladatot kapjon az osztály, melyből sikerélmény származik. Lehetőleg olyat, amelyet együtt, közösen élnek meg. Lehet ez egy közös alkotás vagy valaminek a megszervezése.

Az osztálytársak közösséggé formálása a hatékony együttműködés egyik legfontosabb alapfeltétele, hiszen baráti légkörben nemcsak tanulni, hanem tanítani is egyszerűbb és élvezetesebb.



BRUTOVSZKY GABRIELLA

## ISMERKEDÉS JÁTÉKOSAN

Szeptembertől számos diák kezdi meg tanulmányait új iskolában, új osztálytársakkal, ami sok izgalmat és kihívást jelenthet nemcsak a diák (és a szülő), hanem a tanár számára is. Az osztályfőnökök szeretnék, ha az osztály minél hamarabb egy igazi, elfogadó közösséggé épülne össze, és nyilván azt is, hogy a diákok minél hamarabb megismerjék egymást, és a közös munka már oldottabb hangulatban, megfelelő keretek között induljon meg. Ehhez nyújtanak segítséget a drámapedagógiában is jól ismert csapatépítő játékok. A következőkben egy 45 percre tervezett játékblokk kerül bemutatásra, amit érdemes kint a szabadban megszervezni. És hogy mi lesz az eredmény? Egy felszabadult, egymás iránt nyitott, kíváncsi és kommunikatív közösség. Játékra fel!

### 1. HÖRCSÖGBARÁT, BOCIBARÁT, KENGURUBARÁT

A diákok szabadon sétálnak a térben. A játékvezető szavára mindenki keres egy párt és bemutatkozik neki – majd hörcsögbarát módjára köszönti társát (felfújjuk az arcunk, és a párunk arcán enyhén dobolunk). Majd a köszöntés utána a hörcsögbarátok elmesélik egymásnak, hogy mit csinálnak szívesen a szabadidejükben, mi a hobbiuk. 2-3 perc múlva a játékvezető tovább folytatja az instruálást. A diákok tovább sétálnak a térben, és egy újabb társat keresnek maguknak, ő lesz a bocibarátjuk. Bemutatkoznak neki, és bocibarát módjára köszöntik őt (a barát egyik tagja összekulcsolt kézzel bociógtyet mutat, míg a másik megfeji), és aztán elmesélik egymásnak, melyik a kedvenc filmjük, színdarabjuk, esetleg színészüik, és miért. Újabb 2-3 perce elteltével az osztály tagjai tovább sétálnak a térben, és egy harmadik párt is keresnek maguknak. Ő lesz a kengurutársuk – bemutatkoznak, köszöntik egymást kenguru módjára (körbeugrálják egymást kengurupózban), majd elmesélik egymásnak, hol voltak, mit csináltak a nyáron.

A játék végén arra kérjük a diákokat, hogy keressék meg a hörcsögtársukat, köszöntsék őt, majd gyorsan a bocibaráttal is fussanak össze, és legvégül köszöntsék kenguru módjára újfent a kengurutársukat.

■ Tanács: Ha nem páros az osztálylétszám, akkor hárman is összeállhatnak. Természetesen más kérdésekkel és „barátfajtákkal” is lehet variálni. Elhangozhat az elején, hogy olyan társat keressenek, akit még nem ismernek (hiszen jöhetnek diákok azonos iskolából, vagy barátok, akik már ismerik egymást).



## 2. KI MIT SZERET?

A játékvezető húz egy képzeletbeli vonalat. Állításokat fog mondani, a diákok arra az oldalra állnak a képzeletbeli vonal két oldalán, amelyik állítás igaz rájuk.

Lehetséges állítások:

- aki a csokifagyit szereti jobban – aki az eperfagyit
- aki nyárkedvelő – aki inkább télkedvelő
- aki reggel zuhanyozik – aki este zuhanyozik
- aki a hegyeket kedveli – aki a tengerpartot
- aki szívesebben olvas – aki inkább számítógépezik
- aki bulizni szeret jobban – aki a beszélgetős szórakozást kedveli
- aki magában tanul szívesebben – aki másokkal együtt

■ Tanács: Azt is meghatározhatjuk, hogy állhatnak-e középre a diákok, hiszen lehet olyan állítás, amiben mindkettő azonos mértékben jellemző rájuk. Más esetben viszont érdekes kihívás lehet számukra, hogy középre nem állhatnak, és így egyértelmű döntéshelyzetbe kerülnek.

Lehet variálni a játékot egy skálával: egy képzeletbeli skálán helyezkednek el a diákok aszerint, hogy melyik állítást milyen mértékben kedvelik a diákok, ilyenkor egy állítás is elég (pl. szeretem a csokifagyit – a skála egyik oldala a nagyon, a másik a legkevésbé).



## 3. ÉN MÉG SOSEM...

A diákok szabadon sétálnak a térben. A játékvezető egyszer elkiáltja magát: „Én még sosem...”, ami igaz állításra végződik. Pl. „Én még sosem voltam Amerikában”. Azok, akikre ez az állítás szintén igaz, felkiáltanak, hogy „Én sem”, és felugranak a levegőbe. Érdekes a játékvezetőnek 6-7 állítással készülnie, utána átadhatja a lehetőséget a többieknek.

Lehetőségek állításokra:

- Én még sosem énekeltem zuhany alatt.
- Én még sosem puskáztam.

- Én még sosem ejtőernyőztem.
- Én még sosem voltam Afrikában.
- Én még sosem ültem lovon.
- Én még sosem láttam a Harry Potter-filmet stb.

■ Tanács: az „Én sem” kijelentéshez a mozdulatok szabadon variálhatók. Pl. felugranak a levegőbe/leguggolnak/megfordulnak a tengelyük körül, táncolnak stb. Elmondhatjuk az elején, hogy a játékvezető bizony füllenthet :).

## 4. KI MIKOR SZÜLETETT?

A játékvezető szavaira a diákok hangtalanul, tehát csak nonverbális eszközöket alkalmazva beállnak egy sorba aszerint, hogy ki mikor született. A pontos év, hónap és nap is számít. Ha ugyanazon a napon született két diák, egymás mögé állnak, esetleg, ha pontosan tudják a születés időpontját, akkor aszerint sorakoznak fel. A játékvezető csak annyi instrukciót ad meg, hogy melyik oldalon álljon a legidősebb, és melyiken a legfiatalabb diák.

■ Tanács: A játékot lehet játszani kéznagyság szerint, a keresztnevek kezdőbetűjének sorrendbe állításával, stb. Verbálisan és nonverbálisan is érdekes kipróbálni a játékot.

## 5. SZÓLÁNC

Megkérjük a diákokat, hogy gondolják végig, mit várnak az iskolától, az osztálytól, mit hoznak ők magukkal, és ezt fogalmazzák meg egy szó-



ban/szókapcsolatban. Megkérünk egy diákot, hogy kezdje el az asszociálást, vagy maga a játékvezető is elkezdheti a szavak sorolását – pl. humor. A következő diák úgy csatlakozhat hozzá, ha az ő szava „R”-rel kezdődik, és így tovább. A végére mindenki beáll a sorba, és egy nagy kör alakul.

■ Tanács: A játék könnyebb és gyorsabb verziója, ha nem vesszük figyelembe a kezdőbetűt, csak elmondják a diákok sorban, hogy ki mit hoz magával. Ebben az esetben az csatlakozik hamarabb, akinek már van ötlete. Ismerkedős játékként is játszható: a diák mond egy állítást magáról, majd hozzá csatlakozik az, akire az az állítás szintén jellemző, és ő maga is mond egy újabbat, stb.



## 6. ESŐVARÁZSLAT

A játékblokk végére már egyre többet tudnak meg a diákok egymásról, egyre jobban egymásra hangolódnak. Ennek a játéknak az a lényege, hogy nagyon figyeljünk a másokra. Közös fogunk esőt elő- majd elvarázsolni.

Körbe rendeződünk. A játékvezető kezdi a játékot. Mindenki azt követi, amit a tőle balra lévő csinál, így a játékvezetőtől indul a játék jobb irányba, és amikor hozzá visszaér a mozdulat, akkor indul a következő. Az első körben összedörzsöljük a kezünket (mintha a szél suhogna), majd csettintünk (az eső csepereg), a következőben tapsolunk (elkezd esni), majd a combunkon tapsolunk (egyre intenzívebben esik), a következő körben dübögünk a lábunkkal (zuhog az eső), majd mindezt visszafelé, amíg az eső teljesen el nem áll.

■ Tanács: Először, hogy könnyebb legyen, be is mutathatjuk az irányt és a mozdulatokat külön-külön. Ha már mindenki megértette a játék menetét, akkor kezdjük el. Hívjuk fel a diákok figyelmét, ha figyelni fognak egymásra, egy nagyon hangulatos zenei játék részesei lehetnek.

## 7. MA-CUKA – CSAPATKIÁLTÁS

A diákok még mindig körben állnak. A játékvezető kezdi a kiáltást teljes hangerővel mindkét kezét előre téve – „má”, és a tőle jobbra lévő folytatja (hasonlóan az előző játékhoz), fokozatosan, míg visszaér a játékvezetőhöz a mozdulat és a hang, majd akkor mindenki egyszerre kiáltja a második felét a szónak: „cuka”, közben pedig mindkét kezét hátrahúzza (mint amikor valami sikerült).

■ Tanács: Lehet a kiáltás az osztály kedvenc szava is vagy az osztály maga, pl. „egy-b” (1. B)

