



KASZMÁN-SARÓKA LILIÁNA

## ÉLMÉNYPEDAGÓGIAI JÁTÉKOK A GYAKORLATBAN (2. RÉSZ)

Az élménypedagógia játékok (is) megadják azt a szabadságot, hogy kedvünkre alakítsuk, formáljuk a szabályokat. Így a játékaink száma szinte a végtelennel egyenlő, hisz egy-egy játék számos variációját hozhatjuk létre, mellyel az abban rejlő legtöbb lehetőséget ki tudjuk aknázni.

A legtöbb játéknál szükség van egy kis rugalmasságra és kreativitásra, melyek által néha egy kicsit a csoportunkra kell szabni a szabályokat, a körülményeket, eszközöket. Sokszor előfordul, hogy elolvassuk egy gyakorlat instrukcióit, s már látjuk, a leírt formában nem nagyon fog működni a mi osztályunkban. Persze, ha egy kis leleménységgel néhány pontban megváltoztatjuk a szabályokat, akkor létrehozhatjuk a játék személyre szabott változatát. Másrészt, ha több osztályban játszánk ugyanazt a gyakorlatot, előfordulhat az is, hogy az osztályokhoz és a célokhoz mérten több variációját hozzuk létre ugyanannak a játéknak.

Ugyanez a kreativitás szükséges a változtatáshoz, amikor egy nagyon bevált játékot a diákjaink vagy mi magunk megununk, s vágyunk egy kis változatosságra; másképp fogalmazva, nehezíteni kell a szabályokat, hogy a kihívás szintje fenn legyen tartva. Másfelől – s ezt nem győzöm hangsúlyozni – a céljaink megváltoztatásával szinte kéz a kézben jár a módosítás szükségessége is.

Mi kell ahhoz, hogy egy játékot átfarmáljunk? Nincs rá kész recept, hisz amennyi játék, annyiféle szemszögből lehet megfogni a változtatás lehetőségét. Kiindulásként az alábbi kérdések mentén érdemes felülvizsgálni a lehetséges kimeneteket:

- Ha helyszínt változtatok, milyen többletet ad a folyamatnak?
- Ha az eszközöket átalakítom / kicserélem / kiveszem, mit eredményezhet?
- Ha megváltoztatok játékszerepeket, milyen plusz tapasztalatokat indukálhat?
- Milyen szabály emelné a kihívás szintjét a játékban?
- Milyen érzékszervekre ható elemeket lehet megváltoztatni / behozni / kivenni?
- Milyen új szempontokat lehet behozni a játékok feldolgozó körébe?

### JÁTÉKTÁR

#### ■ Befőttesüveg

**Időkorlát:** létszámtól függ (1 emberre kb. 1–2 percet érdemes számolni), 5–10 perc a reflexiók köre

**Eszközigeny:** befőttesüveg; annyi darab cetlire írt kérdés, amennyien a játékban részt vesznek

**A gyakorlat lehetséges céljai:** tananyag ismétlése, vitaindító helyzetek létrehozása

**Milyen órán tudjuk használni:** bármilyen tantárgy órájára alakítható

**A gyakorlat leírása:** Egy befőttesüvegbe készítjük elő a kérdéseket, melyekre majd a diákoknak kell választ adniuk. Ezek lehetnek egy tananyag ismétlő kérdései, de véleményformálásra is irányulhatnak a felvetések. Véletlenszerűen kiválasztunk egy diákot, aki a befőttesüvegből kihúz egy kérdést, hangosan felolvassa, s eldönti, kinek kell megválaszolnia azt. A kérdést átadja az illetőnek, akinek igyekeznie kell a tudásához mérten a lehető legjobban válaszolni. A tananyagot ismétlő kérdések esetén a hiányos válaszokat a többi diák is korrigálhatja. A válaszadás után a válaszoló megy a befőttesüveghez, kihúz egy kérdést, felolvassa, s ő választhatja ki, ki feleljen rá. Ez a menet megy körbe-körbe, mindaddig, míg mindenki megfelelt egy kérdést, ezért fontos szabály az, hogy olyan embert már nem lehet választani a felelet megadására, aki már egyszer volt.

**Lehetséges variáció:** Nehezíthetjük úgy a játékot, hogy a válaszadónak egy bizonyos időkereten belül kell megválaszolnia a kérdést.

**A reflexiók kör lehetséges célja:** a játékban tapasztaltakra vonatkozó megfigyelések megfogalmazása; analizálni, milyen hiányosságai vannak még a tananyagot illetően; a véleményformáló kérdéseknél érdemes arra fektetni a hangsúlyt, hogy egy adott kérdésre miért a választott diáktársuktól szerették volna hallani a választ

**Ötletek a reflexiós kör alapkérdéseihez:** Mi alapján választottátok ki a feleletadókat? Mennyire vagy elégedett a válaszzal? Mit csinálnál máshogy, ha máskor is játszánál ilyen? Mennyire éreztet feszültnek magad a megadott időkeret miatt?

#### ■ Mentőakció

**Időkorlát:** a játékhoz min. 30 perc szükséges, mivel nagyon komoly együttműködést igényel, a reflexiós körre akár 15–20 percet is szánhatunk

**Javasolt létszám:** max. 12 ember

**Eszközigény:** újságlapok (1 db., ne legyen nagyobb az A3-as méretnél)

**A gyakorlat lehetséges céljai:** a csapatműködés megfigyelése, a csapatműködés erősítése, stratégiaalkotás gyakorlása

**Milyen órán tudjuk használni:** testnevelés, polgári nevelés, osztályfőnöki óra

**A gyakorlat leírása:** Készítsünk el kettővel kevesebb újságlapot, mint amennyien játszanak (pl. 10 résztvevő esetén 8 lapot készítsünk elő). Az újságpapírok lapjait helyezzük el ösvény formájában, egymástól legalább 10–15 centiméterre. Az ösvénynek van egy kiindulópontja és egy célpontja. A csapatnak együtt kell dolgoznia azon, hogy az ösvényen minden tag eljusson a kiindulóponttól a célpontig. A játék kerettörténete, hogy egy veszélyes, lápos területről kell a csapatnak megmenekülnie a vésszesen közeledő forró, csorgó láva elől. Akkor menekül meg a csapat, ha a kőlapoknak álcázott újságpapírokon mind átjutnak. Az átjutás során az alábbi szabályokat kell betartaniuk:

■ Nem léphetnek le az újságlapokról, mert ha a padlóra érnek, akkor a láva elnyeli az illetőt, és a mentőakciót előlről lehet kezdeni.

■ Amikor valaki hozzáér a kőlapokhoz, vigyázni kell, el ne merüljön a mocsárban. Amint felemeli róla mindenki a lábát, kezét, a kőlap elmerül (a tanár elveszi az ösvényről azt az újságlapot). Ha egy kőlap elmerül, a játéknak még nincs vége, a lapot nélkülözve kell az akciót végrehajtani.

**Lehetséges variációk:** Ha már ismerik a játékot, újabb szabályokkal lehet nehezíteni a feladatot. De vigyázzunk, hogy ne legyen teljesíthetetlen. Mérjük fel az osztály adottságait, s az alapján változtassunk a szabályokon:

■ Megszabunk egy időkorlátot, amin belül át kell jutniuk az ösvényen.

■ Egy kőlap addig marad játékban, míg két ember érinti.

■ Csak úgy kelhetnek át az ösvényen, ha fogják egymás kezét.

■ Megszabjuk, mennyi esélyük van újrakezdeni a játékot, ha valaki belelépne a mocsárba.

■ Ha valaki belelép a mocsárba, az kiesik, s csak akkor tekinthető sikeresnek a játék, ha legalább a csapat fele átjut az ösvényen.

■ Még kevesebb lapot helyezünk el az ösvényre.

**A reflexiós kör lehetséges célja:** a játékban előforduló stresszes helyzetek feldolgozása; az együttműködés értékelése; a stratégiaalkotás analízisa

**Ötletek a reflexiós kör alapkérdéseihez:** Milyen érzéseid támadtak a játék során? Mennyire találtad nehéznek a feladatot? Mi volt a legnehezebb a megoldásban? Hogy értékelitek az együttműködéseket? Mi volt a siker kulcsa? Mi volt a sikertelenség oka?

#### ■ A szállító

**Időkorlát:** 10–15 perc a játék, a reflexiós kör 5 perc

**Eszközigény:** különböző tárgyak, melyek az osztályban megtalálhatóak (töltartó, füzet, könyv, vonalzó stb.)

**A gyakorlat lehetséges céljai:** a fáradt csoport energetizálása, felfrissítése; stratégiaalkotás gyakorlása; az összpontosítás edzése

**Milyen órán tudjuk használni:** bármelyik tantárgyon

**A gyakorlat leírása:** Az osztály egyik sarkában elhelyezzük a tárgyakat (kb. 6–7 tárgy, de ha van idő játszani, ezek számát növelhetjük is). A diákok feladata, hogy az eredeti helyről egy másik kijelölt helyre kell eljuttatniuk a tárgyakat. A kijelölt pontok között szabadon mozoghatnak a diákok. A tárgyakat csak kézzel kézre adhatják, nem dobhatják, ellenkező esetben a játék azonnal véget ér, és veszítenek a diákok. Ha a rabló (aki ebben az esetben a tanár) meglátja bármelyik tárgyat a diákok kezében, az a tárgy onnantól kezdve a rabló tulajdonába kerül, így ki kell stratégiázni a diákoknak, hogyan rejthetik el a tárgyat a rabló elől. A rabló szabadon és lassan járhat a diákok között, ezért a diákoknak össze kell dolgozniuk, hogy a lehető legtöbb tárgy átkerüljön a másik pontba. Ha a tárgyak több mint a felét elkobozza a rabló, a játék véget ér. Ha a felénél több tárgyat szállítanak át a diákok, nyernek.

**Lehetséges variációk:** További szabályokkal – a korosztály figyelembevételével – nehezíthető a játék:

■ Akinek a kezében észreveszi a tárgyat a rabló, annak le kell ülnie a földre, és csak akkor kerül újra játékba, ha ketten felemelik őt – viszont a mentést nem láthatja a rabló!

■ Minden tárgyat úgy kell átszállítani a másik pontba, hogy kettő diáknak is hozzá kell érnie.

■ A nyereshez szükséges átszállítandó tárgyak számát növelhetjük (pl. tíz tárgyból hetet kell sikeresen áthelyezni).

■ A tárgyakat nem lehet ruha alá rejtteni.

