



KASZMÁN-SARÓKA LILIÁNA

JÁTÉKTÁR SZÓRAKOZÁSHOZ

Váratlan helyzetek szinte bármikor meglephetik a tanárokat, amikor a tervek felborulnak, s a körülmények végül megfelelő teret adnak arra, hogy szabadon játszassunk a diákokkal. Ilyen esetekre is érdemes összeállítanunk egy saját játékcsoportot, melyek közül a legtöbb játékot szinte eszközök és előkészület nélkül bárhol, bármikor játszhatjuk.

Ha egy váratlan helyettesítésről van szó, mikor a tanár épp csak beesik az osztályba, nem feltétlenül szerencsés egy hangos fogócskával eltölteni a közös időt, ha a szomszédos osztályban épp tanulás folyik. Avagy ha éppen kiránduláson vesz részt az osztály, és a buszban is szeretnénk lefoglalni diákjainkat, kénytelenek vagyunk helyünkön maradva játszani.

Az alábbi játéktárban olyan játékokkal kedveskedünk, melyek nem igényelnek nagy mozgást. Így nem emeljük a diákok energiaszintjét magasra, de nem is fárasztjuk el őket olyannyira, hogy ne tudjanak újra visszakapcsolódni a tanulásba. Természetesen az alábbi játékok is szolgálhatnak pedagógiai célokat, ezeket érdemes ilyenkor is szem előtt tartanunk.

TE MIT VÁSÁROLTÁL?

Időkorlát: kb. 10–15 perc

Létszám: max. 16

Eszközigény: nincs

A játék leírása: Ülünk vagy állunk úgy, hogy meg tudjunk határozni egy sorrendet egymás között. A tanár elkezdi mesélni egy történetet: „Egy szép délután elsétáltam a boltba, és vettem *egy elemet*.” Ezt követően a második diák ugyanígy kezdi a történetét, de mivel ő már második a sorban, két darab tárgyat kell vennie, s arra is figyelnie kell, hogy a szám kezdőbetűjére alliteráljon a tárgy, amit meg szeretne vásárolni: „Egy szép délután elsétáltam a boltba, és vettem *két kerékpárt*.” A harmadik diák a sorban a szabályt követi: „Egy szép délután elsétáltam a boltba, és vettem *három hócipőt*.” A játékban nem ismételtetők meg a tárgyak, s ez leginkább a tízesek, húszasok és a harmincasok körében lesz nagyon nehéz! Amennyiben valaki nem tud milyen tárgyat mondani, passzolhat, és előlről kezdődik a játék.

Variáció: A játékban csak egytől tízig soroljuk a számokat, és ezekkel játszunk körbe-körbe. Nehezítésként meghatározhatunk körönként kategóriákat is: konyhai eszközök, gyümöl-

csök és zöldségek, kozmetikai eszközök, stb.

EZ NEM EGY...

Időkorlát: kb. 10–15 perc

Létszám: max. 16

Eszközigény: 3-4 hétköznapi, könnyen megfogható tárgy (pl.: papír zsebkendő, toll, ceruza stb.)

A játék leírása: Álljunk vagy ülünk körben. Hívjuk fel a diákok figyelmét arra, hogy ebben a játékban engedjék el fantáziájukat. Vegyük a kezünkbe az első tárgyat, mondjuk egy ceruzát, mutassuk fel, és az alábbi mondattal indítsuk el a játékot: „Ez nem egy ceruza, hanem egy illatos tulipán.” Ezzel átadjuk a jobb oldalunkon levő diáknak a ceruzát. Ő folytatja a sort: „Ez nem egy illatos tulipán, hanem egy finom babgulyás.” Ezzel a mondattal továbbítja a ceruzát. A következő egy újabb ötlettel áll elő, de figyelnie kell arra, hogy ne ismételjék meg ugyanazt, ami már egyszer elhangzott: „Ez nem egy finom babgulyás, hanem egy királyi korona.” Buzdítsuk a játékosokat, hogy olyan jelzős szerkezeteket találjanak ki, melyek érdekesek, humorosak, egyediek. Példaként mi is próbáljunk kreatív szókapcsolatokat kitalálni. Ha

látjuk, hogy kezdenek kifogyni az ötletekből, cseréljük le a ceruzát egy papír zsebkendőre, hátha új inspirációt ad a tárgy, ami kézről kézre jár.

Variáció: Ha felvették a játék tempóját a diákok, akkor párhuzamosan két tárgy is körözhet. Ebben az esetben a játékvezetőnek is jobban kell arra összpontosítania, mi hangzott el a játékokban. Másik variáció, hogy tantárgyakhoz kötjük a szókapcsolatokat. Matematika: „Ez nem egy szabályos háromszög, hanem egy hegyesszög.” Kémia: „Ez nem fruktóz, hanem glükóz.” Irodalom: „Ez nem egy hasonlat, hanem egy alliteráció.” stb.

SZOKATLAN SORREND

Időkorlát: kb. 5–15 perc

Létszám: min. 6, max. 15

Eszközigény: nincs

A játék leírása: Álljanak vagy üljenek körben a diákok, vagy úgy, hogy meg tudjanak határozni egy sorrendet, melyet a játékban követni tudnak majd. A feladatuk az, hogy egytől tizenötig sorolják fel a számokat, de se nem növekvő, se nem csökkenő sorrendben. Továbbá arra is figyelniük kell, hogy két egymás mellett álló játékos nem mondhat egymást követő számokat. A játékosoknak sorban kell menniük, nem hagyhatnak ki senkit a sorból. Ha egy számot valaki megismétel, vagy megszegik valamelyik szabályt, az egész kezdődik elölről. A játék addig tart, míg meg nem oldják a játékot (ha szükséges, adhatunk időkorlátot). Miután ismertették a játék szabályait, adjunk két-három percnyi stratégiai időt, ekkor megbeszélhetik a játékosok a taktikájukat, de azt nem határozhatják meg, ki melyik számot fogja mondani a körben. Abban az esetben, ha igénylik a körök közötti stratégiai megbeszélést, adhatunk nekik rá lehetőséget többször is, belátásunk szerint. Ha nem sikerül a feladatot megoldaniuk, akkor beszéljük meg, mi volt az oka a sikertelenségnek, s mit vonnak le következtetésként.

Variáció: Ha több diákunk van, mint 15, akkor addig kell elszámolniuk, amennyien vannak. Tizennyolc diák esetén egytől tizenharcig kell elszámolniuk. Természetesen ez a mi dolgunkat is megnehezíti, mert figyelemmel kell követnünk a szabályok betartását. Javasoljuk a játék közbeni jegyzetelést.

AMIT NEM TUDTOK RÓLAMI!

Időkorlát: 1–2 perc/fő

Létszám: min. 6, max. 25

Eszközigény: post-it lapok, íróeszközök
A játék leírása: Kérjük meg a diákokat, hogy írjanak le magukról egy olyan tényt vagy egy rövidebb történetet, melyet szerintük senki nem tud rólok, s nem gond, ha most megosztják egymással. A történetük mellé írják fel a nevüket is. Miután mindenki leírta a gondolatait, gyűjtsük össze a lapokat. Ezt követően egyenként olvassuk fel a történeteket, majd a diákok feladata, hogy kitalálják, ki írhatta a sorokat. Figyelmeztessük a diákokat, hogy amikor éppen a saját történetüket olvassuk fel, próbáljanak meg úgy viselkedni, hogy ne árulják el magukat. Ha a társaság többsége megegyezett egy személyben, fedjük fel az igazságot. A játéknak akkor van vége, ha mindenki történetét felolvastuk.

IGAZ VAGY HAMIS?

Időkorlát: 1–2 perc/fő

Létszám: min. 6, max. 25

Eszközigény: nincs

A játék leírása: Kérjük meg a játékosokat, hogy találjanak ki két állítást magukkal kapcsolatban. A feladatuk az, hogy az egyik igaz állítás legyen, a másik pedig hamis. Miután nagyjából már mindenki kitalálta az állításait, tetszőleges sorrendben mindenki elmondja a két állítását. A többieknek

az a feladatuk, hogy kitalálják, melyik az igaz, melyik a hamis állítás. A játék előtt adjunk példákat az állításokra, s biztassuk őket, hogy vicces eseteket is nyugodtan hozzanak fel. (Amikor kicsi voltam, azt hittem a szomszédunkról, hogy ő a Mikulás. Soha életemben nem ettem még spenótot. Szoktam nyitott szemmel aludni.)

AZ ELVESZETT BETŰK KIRÁLYA

Időkorlát: kb. 10 perc

Létszám: max. 25

Eszközigény: nincs

A játék leírása: A játékot vezető tanár a játék előtt kiválaszt egy betűt. A példa kedvéért most válasszuk ki a B betűt. A diákok nem tudhatják azt, hogy melyik betűre esett a választás. Ekkor a tanár felteszi a kérdést: „Az elveszett betűk királya éhes, mit adnál neki ebédre?” Ekkor a diákoknak egyenként felelniük kell, milyen étellel kedveskednének. A király csak azt az ételt fogyaszthatja el, melyben nincs benne a B betű, így minden válasz után meg kell erősítenie a tanárnak, hogy az fogyasztható-e. Ha a diák azt mondja, hogy paradicsomleves, akkor azt válaszoljuk, hogy ezt az ételt megeheti a király. Ha valaki babgulyást adna enni a királynak, azt nem eheti meg, hisz szerepel benne a kiválasztott betű. A diákok feladata, hogy kitalálják, melyik betű veszett el a király birodalmából.

Variáció: További kérdéseket is feltehetünk a királlyal kapcsolatban:

- Melyik városban járt már a király? - Abban a városban járhatott, melyben szerepel a kiválasztott betűnk.
- Milyen zenekarok rajongója a király?
- Azon zenekarokért rajong, melyekben szerepel a kiválasztott betű.
- Milyen könyvet olvasson a király?
- Unatkozik a király, milyen hobbit űzhet?
- Milyen állatok lakhatnak a király kertjében?

