
SZÖVEGÉRTÉS, SZÖVEGALKOTÁS

„FÜGGÖNY MÖGÖTT
VARÁZSLÁDA”

JÁTÉKOK TÁRA

„C”

A kiadvány a Nemzeti Fejlesztési Terv Humánerőforrás-fejlesztési Operatív Program 3.1.1. központi program (Pedagógusok és oktatási szakértők felkészítése a kompetencia alapú képzés és oktatás feladataira) keretében készült.

SZAKMAI VEZETŐK

Pála Károly szakmai igazgató

Puskás Aurél fejlesztési igazgatóhelyettes

Rápli Györgyi, a Programfejlesztési Központ vezetője

FEJLESZTÉSI PROGRAMVEZETŐ

Fejér Zsolt

Székely Andrea

ALKOTÓSZERKESZTŐ

Székely Andrea

SZAKMAI BIZOTTSÁG

Bókay Antal elnök

Bánréti Zoltán

Cserhalmi Zsuzsanna

Győri János

Schein Gábor

FELELŐS SZERKESZTŐ

Nagy Milán

SZAKMAI LEKTOROK

Kocsis Rozi

Móka János

TARTALOM

BEVEZETŐ • 4

1. DRÁMAJÁTÉKOK • 7

2. A SZEREPBE LÉPÉST SEGÍTŐ JÁTÉKOK • 66

3. BÁB- ÉS ANIMÁCIÓS JÁTÉKOK • 69

UTÓSZÓ – SZEMPONTOK A JÁTÉKOK KIVÁLASZTÁSÁHOZ • 81

FOGALOMTÁR • 86

A PROGRAM KÉSZÍTŐI • 89

BIBLIOGRÁFIA • 90

BEVEZETŐ

Kedves „Játszótársunk”!

A megszólítással reményünket fejezzük ki, hogy minél többen válnak „játszótársunkká” kötetünk hatására. Bízunk abban, hogy sokan lesznek, akik alkalmasnak találják a könyv játékait a kipróbálásra, és reméljük, hogy azok új ötletek kidolgozására, megvalósítására is inspirálják olvasóinkat.

Hogyan jött létre a *Játékok tára*?

A suliNova Közoktatás-fejlesztési és Pedagógus-továbbképzési Kht. a Nemzeti Fejlesztési Terv Humánerőforrás-fejlesztési Operatív Programja 3.1. központi programjának megvalósítása során különböző kompetenciák fejlesztését segítő taneszközgyűjtemések, oktatási programcsomagok kidolgozásával foglalkozott. Ennek részeként jött létre a „*Függöny mögött Varázsláda*” szövegértés–szövegalkotás kompetenciát a báb- és drámamódszer alkalmazásával fejlesztő programcsomag az 1–6. évfolyam számára.

A programtervvel épülő, kétórás modulokat tartalmazó foglalkozásterveket a program megvalósítását segítő kézikönyv, módszertani DVD, 6 db szöveggyűjtemény, hanganyag és bábokat, maszkokat, képmutogató táblákat, anyagokat tartalmazó Varázsláda is kiegészíti.

A felhalmozott tudásanyagot túl tetemes mennyiségű játékleírást tartalmaznak a program moduljai. Azokat a játékleírásokat gyűjtöttük csokorba, amelyek a moduloktól függetlenül is felhasználhatók, azzal a céllal, hogy a játékokat minél többen megismerjék és szabadon hasznosítsák munkájukban. Így született a kötet gondolata.

Mi a *Játékok tára* kiadvány létrehozásának célja?

Tanári csoportunk szerepet kíván vállalni a készség- és képességfejlődés fókuszú, a kooperatív, élményközpontú pedagógia, a felfedező tanulás szolgálatában, a drámapedagógia és báb-játék népszerűsítésében. Ennek megfelelően a kötetben található leírásokat készségfejlesztési területek szerint csoportosítottuk.

Mivel a játékok többsége – természetesen – több készségterületre is hat, a keresés megkönnyítésének érdekében minden egyes gyakorlat, illetve játék esetében meghatároztuk a fő területeket, azzal a kitételrel, hogy az adott játékok természetesen más területekre is fejlesztő hatással lehetnek. Bár ez a módszer hordoz némi ellentmondást – hiszen így az aktuális megítélésre volt bízva egy leírás besorolása, ami gondolatilag „beszűkítheti” a játék alkalmazhatóságát –, mégis úgy véljük, hogy a tervezőmunka tudatosságának elősegítésében a készség- és képességfejlesztés ezen szempontjai mindenképpen prioritást élveznek.

Tisztában vagyunk azzal, hogy más jellegű csoportosítás is lehetséges. Alapelvünk az, hogy mindig a célhoz keressük a megfelelő tevékenységet (nem fordítva), és így tudjuk leginkább a könyvben való keresést megkönnyíteni.

Az egyes fejezetekben megtalálható játékleírások mennyisége a könyv keletkezésének történetével magyarázható: a leírásokat az egyes modulokból gyűjtöttük ki, így egy-egy területen több, más területen kevesebb játék szerepel. A játékleírások megfogalmazásában érezhető, hogy több ember munkáját összegeztük, különböző egyéniségek, különböző tanári típusok állnak a megfogalmazások mögött.

Az egyes területeken belül a játékok egymásutánisága sem jelöl fontossági sorrendet, hiszen tudjuk, hogy mindig az a „fontos” tevékenység, amire aktuálisan az adott csoportnak a fejlődéshez szüksége van. A játékok változatai időnként variációként ugyanazon a néven, máskor más néven szerepelnek. Nem igazítottuk őket, nem kereszteltük át ezeket, hanem meghagytuk a tanárok elnevezését – ezzel azt is megmutatva, hogy olyan gyűjteményszerű a kötet szerkezete, mint például egy népmesetárnak.

A korosztályi ajánlást három életkori csoportra osztottuk fel:

* óvodás korú gyermekeknek (3–6 évesek);

** kisiskolás korú gyermekeknek (7–10 évesek);

*** felsős és nagyobb korú gyermekeknek (11 évesektől).

Abban is újat ad gyűjteményünk, hogy a modulokban szereplő báb- és animációs játékokat a drámapedagógiában használt kategóriák szerint összegyűjti, összerendezi. Míg a drámapedagógia Gabnai Katalin és Kaposi László segítségével ezt már korábban megtette, a bábjáték területén nem próbálkozott ezzel senki, így nem született hasonló gyűjtemény.

Hogyan és mire használható a *Játékok tára*?

Arra törekedtünk, hogy mindazok, akik már játszanak, és azok is, akik éppen most fedezik fel önmagukban a „játszó embert”, céljaik megvalósításához megfelelő segítséget kapjanak tőlünk. A leírásokat igyekeztünk olyan részletességgel és nyelvezettel közzétenni, hogy a játék biztonsággal kezdeményezhető legyen.

Éppen ezért felmerül a kérdés: nem ellentmondás-e túl részletes játékleírást adni? Kell-e attól tartani, hogy a részletekhez való ragaszkodás görcsössé, merevvé teszi a tevékenységet? A válaszunk erre az, hogy a játék nem arra van, hogy *eljátsszuk*, hanem hogy *játsszuk-játsszunk!* Bármilyen módosítással, különösképp a gyerekek ötleteivel a játékok valószínűleg sokkal izgalmasabbak és adaptívabbak lesznek, mint ahogy azt a leírások betű szerinti, mechanikus megvalósítása tehetné.

A kötetet fogalomtár egészíti ki, amellyel egyes fogalmak tisztázását, megértését kívánjuk segíteni.

Végül ötleteket, szempontokat adunk a foglalkozástervezés munkájának megkönnyítésére.

Köszönetnyilvánítás

Nem válogattuk és nem vettük ki a kötetből azokat a játékokat, amelyek ún. „ismert játékok”, akár nyomtatásban is megjelentek már, esetleg nagyon hasonlók azokhoz. Nem kétséges, hogy mekkora inspirációt jelentenek azok a megelőző munkák, amelyek közölnek játékleírásokat.¹ Köztudomású azonban, hogy egy játék első forrása igen nehezen meghatározható. Ezért egységesen szeretnénk köszönetet mondani mindenkinek, aki hozzájárult a közös „játékkincs” gyarapodásához azzal, hogy korábban már közzétett játékleírást, az ismert, olvasott játékokat továbbadta tanítványainak, kollégáinak, illetve az általa kigondolt játékot szóban megosztotta velünk vagy megmutatta nekünk.

Ábécérendben, a teljesség igénye nélkül köszönjük tanárainknak: Bölöni Kis István, Debreczeni Tibor, Gabnai Katalin, Kaposi László, Keleti István, Koós Iván, Móka János, Mezei Éva, Montágh Imre, Rudolfné Galamb Éva, Szauder Erik, Varga Kata.

Egyben bízunk abban is, hogy az esetleges másodközlések akár arra is jók lehetnek, hogy a már elfelejtett, régen kezdeményezett játékok előbukkanjanak, és felelevenítve őket a velük kapcsolatos közös játékleírások is újraéledjenek.

¹ A játékleírásokat közlő művek gyűjteményét lásd a bibliográfiában.

A Játékok tára „üzenete”

Tapasztalatunk szerint a játsszók akkor is hálásak a játékvezető erőfeszítéséért, ha ez nem látszik rögtön, és akkor is, ha pl. elfelejtett elmondani egy fontos szabályt! Nem kell tökéletesnek látszani, senki nem született játékvezetőnek – éppúgy tanulni lehet és kell, mint bármi mást (sőt, lehet, hogy épp egy új variációt fedezünk fel, amikor tévedünk!).

Azt se feledjük, hogy a játéktevékenység a legalapvetőbb örömforrás, amelyben a fejlődés lehetősége úgy bújlik meg, hogy „kényszer” csak a játék szabályában van jelen. Ám ez a korlát sem értelmeződik akadályként, hanem olyan sorompó, amit öröm nyit, s ami egyben utat jelent a játékban megtestesülő szabadságélmény felé.

Rózsa Ildikó

Az általunk – pontosabban a játékok által – kijelölt területek a következők.

I. DRÁMAJÁTÉKOK

1. Bemelegítő, mozgásos és relaxációs gyakorlatok, játékok
2. Az érzékszervi finomítás gyakorlatai, játékok
3. Koncentrációs gyakorlatok, játékok
4. Mozgáskoordinációs gyakorlatok, játékok
5. A térérzékelés, térszabályozás és térhasználat gyakorlatai, játékok
6. Ritmus- és beszédgyakorlatok
7. Kapcsolatteremtő gyakorlatok, játékok
8. Bizalomjátékok
9. Kreativitást fejlesztő gyakorlatok, játékok
10. Kommunikációs gyakorlatok, játékok (verbális és nem verbális)
11. Ön- és csoportismereti gyakorlatok, játékok
12. Csoportépítő és kooperációs gyakorlatok, játékok

II. A KOMPLEX DRÁMAJÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

13. Mimes és utánzó játékok
14. Dramatikus játékok

III. BÁB- ÉS ANIMÁCIÓS JÁTÉKOK

15. Tárgyjátékok
16. Bábos játékok
17. Dramatikus játékok animációval

1. DRÁMAJÁTÉKOK

1. BEMELEGÍTŐ, MOZGÁSOS ÉS RELAXÁCIÓS² GYAKORLATOK³, JÁTÉKOK

1.1. KÉSZEN ÁLL MÁR A HÍD... */** *bemelegítés, mozgás, relaxáció*

A rondó alatt a játszó körben szökdelnek kézen fogva, az indiánszökdelés lépéseivel. A dal végén álljon meg a kör, majd egy-egy szereplő vagy szereplőcsoport bemutatkozása után a körtánc (rondó) újra kezdődik, és újabb bemutatkozások követik. A játékvezető válassza ki, és rámutatással vagy vállérintéssel jelezze, hogy ki lesz a soros a bemutatkozásban.

1.2. BÚJJ, BÚJJ ZÖLD ÁG */** *bemelegítés, mozgás, relaxáció*

Két gyerek „hidat” (kaput) tart. Az egyik gyerek a hidas mester. A másik gyerek mögött felsorakozik a csoport. A *Bújj, bújj, zöld ág* kezdetű dal éneklésekor a híd alatt áthalad a sor. A dal végén leengedik a hidat. Az a két gyerek, akít a híd „leszakít”, beáll a hídtartók mögé. A sor így már két kapuból áll. A játék addig tart, amíg mindenki hídtartó nem lesz.

BÚJJ, BÚJJ, ZÖLD ÁG

Bújj, bújj, zöld ág,
zöld levelecske,
nyitva van az aranykapu,
csak bújzatok rajta!
Rajta, rajta,
leszakadt a pajta,
benn maradt a macska!

1.3. TÜZET VISZEK... */** *bemelegítés, mozgás, relaxáció*

A gyerekek körben állnak, befelé fordulva, egymás kezét elengedve, és a *Tüzet viszek* című dalt éneklük. Egyikük a körön kívül a játszó háta mögött körbejár, és valamelyik gyerek mögé ledob egy kendőt.

Amikor ezt a gyerek észreveszi, felkapja a kendőt, és megpróbálja elfogni a társát, akinek egy kört megtéve az ő helyére kell beállnia. Ha ez sikerül neki, akkor a fogó gyerek jár körbe, és ő dobja valaki mögé a kendőt. Ha nem sikerül beállnia a másik helyére, és a társa megfogja, akkor ismét neki kell körbejárnia.

Nem kell megvárni a dal végét, bármikor ledobható valaki mögé a kendő. A kergető vagy menekülő gyerekeknek is lehet szurkolni.

Ez a játék nagyobb csoporttal is jól játszható. Kisebb, pár fős csoport esetén álljanak távolabb egymástól a kört alakító gyerekek, és a játékvezető határozza meg, hogy hanyadik kör megtétele után állhat csak be a körbe a menekülő játékos.

² Lásd fogalomtár!

³ Lásd fogalomtár!

1.4. ELVESZTETTEM ZSEBKENDŐMET...*/** *bemelegítés, mozgás, relaxáció*

A játszók kört alakítanak és a dal éneklésével körbejárnak. A körön kívül egy gyerek, a „kérő” jár körbe, kendővel a kezében. Az első versszak végén a kör megáll, a gyerekek a kör közepe felé fordulnak.

A kérő ledobja a kendőjét valaki mögé a földre. Aki mögé ledobták, annak észre kell vennie, fel kell kapnia a kendőt, és igyekeznie kell elkapni a kérőt. Ha nem veszi észre a ledobott kendőt addig, amíg a kérő egy kör megtétele után ismét hozzá ér, akkor be kell állnia a kör közepére „záptojásnak”.

Addig kell ott állnia, amíg újabb „záptojás” nem akad. Akkor kicserélhetik magukat, az eddigi „záptojás” visszaállhat a körbe. „Záptojás” lehet még a „kérő”, ha utoléri egy körön belül vagy olyan gyerek is, akinek a két lába között be lehet dobni a kendőt a kör közepe felé.

ELVESZTETTEM ZSEBKENDŐMET

Elvesztettem zsebkendőmet,
Szidott anyám érte.
Annak aki megtalálja,
Csókot adok érte.
Szabad péntek,
Szabad szombat,
Szabad szappanozni.
Szabad az én galambomnak
Egy pár csókot adni.

1.5. „HA” LÉGZÉSGYAKORLAT **/** *bemelegítés, mozgás, relaxáció*

A játszók terpeszállásban állnak. Belégzést végeznek, mint a teljes jógalégzésnél (has, mellkas, vállövi, rekeszlégzés, mindig kilégzéssel indítják a légzésgyakorlatot), ez idő alatt karjukat lassan felemelik a fejük fölé függőleges helyzetbe. Néhány másodpercig légzésszünetet tartanak, akkor hirtelen előrehajolnak, karjukat is előrelógatva, és egyidejűleg gyors, erőteljes kilégzéssel, szájukon át „HA” hangot hallatva kilélegeznek.

A „HA” hangot a kilehelés adja (a gége nem ad ki hangot). Lassú belégzéssel a játszók felgyenyednek, karjaikat a fejük fölé emelve, azután az orrukon át lassú kilégzéssel karjaikat leeresztik.

A gyakorlatot négyszer-öttször kell elvégezni, lehetőleg friss levegőjű teremben. A gyakorlat gyógyító hatása, hogy frissíti a vérkeringést, tisztítja a légzőszerveket, megszünteti a fázékonyságot, koncentráltabbá tesz. Pszichikai hatása pedig a megkönnyebbülés és a megtisztulás érzete.

Az erőteljes „HA” légzéssel a gyerekek egyetlen pillanat alatt elolthatnak egy szál gyertyát.

1.6.1. FÖLDRENGÉS **/** *bemelegítés, mozgás, relaxáció*

A játékosok szemben ülnek egymással, két sorban. A két széksor között kb. három méter a távolság. Középen fel s alá sétál egy játékos, majd hirtelen elkiáltja magát: „Földrengés!”. Ekkor az egymással szemben ülőknek helyet kell cserélniük. Egyvalaki azonban kimarad, mivel a középső játékos is igyekszik elfoglalni egy helyet. A kimaradó kerül közepre. Így folytatódik a játék.

1.6.2. FÖLDRENGÉS – VÁR **/** bemelegítés, mozgás, relaxáció; koncentráció – verbális

A *Földrengés* játék variációja. A játsszók körben ülnek, eggyel kevesebb a szék, mint a játsszók száma. Akinek nincs széke (ő először legyen a játékvezető), az áll középen, és tárgyak nevét sorolja. Amikor azt a szót mondja, hogy „vár”, az „földrengést” jelent, vagyis mindenkinek el kell hagynia a székét, és új helyet kell keresnie. A középen álló is igyekszik elfoglalni egy széket. Így valaki megint szék nélkül marad, és ezután ő lesz a „szósoroló”.

Nehezíthető a játék, ha tematikusan megköttjük a sorolandó szavakat, például: gyümölcsnevek, bútorok stb. A játék megkezdése előtt hívja fel a játékvezető a figyelmet arra, hogy székcserekor lökni, gáncsolni, egyéb balesetet okozó dolgot tenni nem szabad!

1.6.3. FÖLDRENGÉS – ÁGYÚDÖRGÉS **/** bemelegítés, mozgás, relaxáció

A *Földrengés* játék átalakított változata, amelyben most nem a föld reng, csak az ágyúszó dörren. A játékosok szemben ülnek egymással, két sorban. A két széksor között kb. három méter a távolság.

Középen fel s alá sétál egy játékos, majd hirtelen elkiáltja magát, hogy „Ágyúdörgés!”. Ekkor az egymással szemben ülőknek helyet kell cserélniük. Egyvalaki azonban kimarad, mivel a középső játékos is igyekszik elfoglalni egy helyet. A kimaradó kerül középre. Így folytatódik a játék.

1.7. MÓKUSOK, KI A HÁZBÓL! **/** bemelegítés, mozgás, relaxáció

A földre köröket rajzol vagy karikát tesz le a játékvezető. Ezek lesznek a bokrok, vagyis a mókusok házai. Minden házban egy játsszó, azaz egy „mókus” guggol, csak egynek nem jut ház. Mikor a ház nélkül maradt mókus elkiáltja magát: „Mókusok, ki a házból!”, akkor minden mókusnak el kell hagynia a házát és másikba szaladnia. Közben a „háztalan” is házat foglal magának. Akinek nem jut, az lesz a következő kikiáltó.

Variáció: ha sok gyerekkel játsszunk, akkor a házakat alkothatja két-két gyerek, mindkét kezüket összefogva. Ebben az esetben a szerepeket cserélgetni kell.

1.8. VARÁZSSZÓFOGÓCSKA **/** bemelegítés, mozgás, relaxáció

A boszorkánysegéd a (a játékvezető vagy egy gyerek) kergeti a többieket. Akit megfog, annak mondania kell egy csodalényt (pl. törpe, tündér stb.). Ez lesz a varázsszó. Ha nem tud mondani, a boszorkánysegéd elvárásolja, és le kell ülnie ott, ahol van.

Társai érintéssel válthatják ki őt. Tehát ha valaki a játsszók közül megérinti, újra visszaállhat a játékba, mivel megszűnt a varázslat.

1.9. ADJ, KIRÁLY, KATONÁT! *** bemelegítés, mozgás, relaxáció

Két csapat egymással szemben, néhány lépés távolságban, két sorban áll föl. A játékosok egymás kezét szorosán megfogják. A feladat az, hogy az egyik csapat egy tagja (támadó) az ellenfél sorát megpróbálja valahol – az általa leggyengébbnek vélt helyen – átszakítani.

Ha sikerül, mindkét játékos – akiknél a láncot elszakította – kiesik a játékból. Amennyiben nem sikerül átszakítani az ellenfél sorát, akkor a támadó kiesik a játékból, és az ellenfél támadhat. Az a csapat veszít, ahol hamarabb elfogynak az emberek, illetve már csak egy játékos marad.

Játékot kezdő versike:

Támadó:	– Adj, király, katonát!
Védők:	– Nem adok.
Támadó:	– Akkor szakítok!
Védők:	– Szakíts, ha tudsz!

A gyerekeket a balesetveszélyes helyzetekre mindenképpen figyelmeztessük!

1.10. ÍGY MOZGOK ÉN *** *bemelegítés, mozgás, relaxáció*

Közös bemelegítés zenére. A zene legyen nyugodt és lassú ütemű, inkább meditatív jellegű. A gyerekek szabadon járnak a térben a zene ütemére, lassított, de folyamatos mozgással.

A cél, hogy minél szélsőségesebb testtartásokat vegyenek fel, az egyensúlyuk megtartásával minden testrészüket mozgassák meg. Mozgásukkal fejezzenek ki különféle érzelmeket, állapotokat. A gyakorlatot kövesse megbeszélés.

1.11. HULLÁMVERÉSBEN **/** *bemelegítés, mozgás, relaxáció*

Az egész csoport egyszerre játszik. A játékvezető a gyerekek között járkálva mesél úgy, hogy elképzeli és megélhessék a történetet. A narráció közben mindenki egyéni mozgásokat játszik el.

Például:

- Szúrós köveken, sziklákon próbálunk egyre beljebb jutni a vízbe, amit hidegnek érzünk.
- Mennünk kell a hullámokkal szemben, de folyton egyensúlyunkat veszítjük a hullámozgás miatt. Próbálunk talpon maradni.
- A tengerben állunk. A víz a szánkig ér, csak fejünket hátrahajtva, orron át tudunk lélegezni. Vigyáznunk kell, nehogy mélyebb helyre lépjünk. Lábunkkal igyekszünk elérni a vízbe esett karórát (karkötőt, szemüveget), és megpróbáljuk kiemelni. A hullámozgás nehezíti a dolgunkat.
- Hátunkon (fekve) ringatózunk a víz hullámain, élvezzük a napot, szelet, vizet. A kezünk-höz ér valami. Hirtelen kizökkenünk nyugalmunkból, majd megpróbálunk felkapaszkodni a csónakra.

1.12. LEBEGÉS AZ ŪRBEN *** *bemelegítés, mozgás, relaxáció*

A játék során a gyerekek a zene segítségével elképzeli, ahogy a Földtől elszakadva, jármű nélkül a világűrbe repülnek, és a csillagok, a bolygók között a lebegés, zuhanás, forgás, repülés élményét élik át. A zenére a gyerekek a tér minél nagyobb kitöltésére törekednek, és érzelmeiket mozgással, hanggal jelenítik meg.

A játékvezető tapssal irányíthatja a néma, illetve hangos (hanggal kísért) mozgások változtatását. A játszó kendők, lepedők használatával tehetik még kifejezőbbé a táncot. A zene hangerejének, tempójának változtatása a gyerekeket a mozgásritmus változtatására ösztönzi. A játék végén a játékvezető lehalkítja a zenét, a játszó fokozatosan abbahagyják a táncot, majd a zene elhallgatásakor még pár másodpercig az adott testhelyzetben maradnak.

1.13. GUMIEMBER ** *bemelegítés, mozgás, relaxáció*

A játszók párokat alakítanak. A pár egyik tagja a gumiember, a másik, aki felfújja. A gumiember számára ez a játék feszítő-lazító gyakorlat. Társa először felpumpálja a gumiembert (hangos be- és kilégzésekkel – tehát számára játékkunk légzőgyakorlat), amíg tele nem lesz levegővel, vagyis meg nem feszül minden porcikája, majd „kihúzza a dugót”. A dugó nagyon kicsi, lassan áramlik kifelé a levegő. Ahogy fogy a levegő, a gumiemberek fokozatosan elernyednek, s végül elterülnek a földön. Fontos a lassúság, a folyamat koncentrált követése. A játék párccserével folytatódik.

1.14. HALÁSZJÁTÉK ** *bemelegítés, mozgás, relaxáció*

A játékosok száma legalább nyolc, de harminc is lehet. Szükséges egy 3-4 méter hosszú kötél is.

A két fogójátékos becsukja a szemét. Ők a halászok. A kötél lesz a háló, ennek a két végét fogják meg. A kötelet kifeszítik, elkezdenek mozogni, és megpróbálják bekeríteni a többi gyereket, a halakat.

Ha valakit sikerült kötélbe keríteni, a bekerített játékostól megkérdezik: „Kit fogtunk meg?” Az elfogott eltorzított hangon felel. Ha eltalálták, ki került a hálóba, az elfogott játékos kiáll. Ha nem tudták kitalálni a kilétét, akkor a hal elúszott, vagyis tovább játszhat.

Addig tart a játék, míg mindenkit el nem fogtak. Ezután az elsőnek elfogott játékos veszi át az egyik bekötött szemű halász szerepét, majd egy másik halászt választhat maga mellé.

1.15. TAKARÉKOSKODJUNK A LEVEGŐVEL! **/** *bemelegítés, mozgás, relaxáció*

A játék egy óriási kabin belsejében, légüres térben zajlik. A játszók közösen elképzelik a súlytalanság állapotát. A feladat az, hogy a gyerekek átjussanak a kabinon egyetlen levegővétellel. A játék azzal nehezíthető, hogy a légüres térben a mozgásokat csak lassan végezhetik a játszók. Ha túl nagy a terem, akkor ki kell jelölni a távot, amit meg kell tenniük. Ha a játszók a légzésgyakorlatban járatosak, akkor 40-50 másodpercig vissza tudják tartani a levegőt. Ha szükséges, a játékvezető a játék előtt kipróbálhatja a csoporttal, hogy meddig bírják levegő nélkül, és ezután vághatnak neki a távnak.

1.16. SZÍNES LEVEGŐ *** *bemelegítés, mozgás, relaxáció*

A játszók a gyakorlatot fekve, csukott szemmel végzik (ha erre nincs mód, lehet ülve vagy törökülésben is).

A játékvezető felvezeti a játékot: „Képzeld el, amint a testünkbe áramló levegő lassan megszínesedik, átjárja, kilégzéskor körbeveszi az egész testünket, és biztonságos burát von körénk. Szinte pillekönnyűvé válik a testünk, mintha lebegnénk a burában.”

Majd 1-2 perc gyakorlási idő után a csoport közösen megbeszéli, kinek milyen érzései, tapasztalatai voltak a gyakorlat közben, hogyan színesedett meg körülöttük, illetve bennük a levegő. Előfordulhat, hogy valakinek nem jönnek elő színek, ez esetben a játékvezető nyugtassa meg a gyerekeket, hogy van, akinek hosszabb időre lesz szüksége ahhoz, hogy a színek előbújjanak.

1.17. LÉLEGEZZ ÚGY... *** *bemelegítés, mozgás, relaxáció*

A játék kezdetén a csoport tagjai kényelmes, laza testhelyzetben ülnek. Testük izmait tudatosan ellazítják.

Játékvezetői narráció:

1. Végezzünk normál belégzést az orrunkon keresztül.
2. Lélegezzünk ki lassan, mélyen és egyenletesen, míg üresnek nem érezzük a tüdőt. A levegőt a szájunkon keresztül engedjük ki.
3. Ügyeljünk a laza testhelyzetre a kilégzés alatt, és gondosan figyeljük meg a lélegzet jellegzetes hangját. A ritmust és az egyenletességet mindvégig tartjuk fenn.
4. A hangsúly a lassú és mély, egyenletes kilégzéseken van. A gyakorlatot végezzük két perccel. A játékvezető ezután különféle érzéseket mond, például futástól kifáradt légzés, sírástól elcsukló légzés, hirtelen örömeztet kifejezése légzéssel, a megkönnyebbülés érzése, elszántság légzése, majd a játékosok törekedjenek arra, hogy levegővételükkel fejezzék ki a hallott érzést.

A gyakorlatot együtt és egyénileg is lehet végezni. Cél az érzelmek és a légzés összefüggésének megfigyelése.

1.18.1. LÉGZŐGYAKORLAT ALAPGYAKORLAT **/*** *bemelegítés, mozgás, relaxáció*

A játékosok hanyatt fekszenek, behunyt szemmel. Nyugodtan, egyenletesen lélegeznek, és figyelik a légzés ritmusát. Először mindenki csak saját magára figyel, elképzelem a levegő áramlását, megpróbálja megérezni a szívverését, ellazul. A játékvezető hívja fel a gyerekek figyelmét arra, hogy a belégzés orron, a kilégzés szájon keresztül történjen. A gyakorlat után a csoport közösen megbeszéli érzéseit.

1.18.2. LÉGZŐGYAKORLAT ALAPGYAKORLAT **/*** *bemelegítés, mozgás, relaxáció*

A játékosok ülnek vagy fekszenek. A feladat az élettani légzés megfigyelésére ad alkalmat. Nyitott ablaknál a foglalkozásvezető a következőképpen irányítja a játékot.

„Tedd a tenyered a hasadra, és 5 másodperc alatt fújj ki minden levegőt, ellenőrizd, teljesen lapos-e a hasad! (1, 2, 3, 4, 5)

Nyomd ki a pocakod (mintha mutatnád: »nézd, milyen nagy!«) majd 5 másodperc alatt szívjal annyi levegőt a hasadba, amennyit tudsz! (1, 2, 3, 4, 5)

2 másodpercig tartsd benn a levegőt (1, 2), majd 5 másodperc alatt egyenletesen fújd ki (1, 2, 3, 4, 5)!”

A foglalkozásvezető ötször, hatszor megismétli, közben körben járva nézegeti, hogy kinek sikerült a hasi légzést megvalósítani.

Ezt követően megkéri a gyerekeket, hogy 2-3-szor ismételjék meg önállóan a gyakorlatot. Nem baj, ha nem sikerül, az is nagyon hasznos (és jól vezet be következő tevékenységeinket), ha egyszerűen felfedezik, hogy lélegeznek, és megfigyeléseket tesznek ezzel kapcsolatban: észre sem veszik, hogy önmagukkal törődnek, és képesek maguktól megnyugodni.

1.19. KÖZÖS LÉGZÉS **/** *bemelegítés, relaxáció*

A játsszók háton fekszenek vagy széken ülnek. Ha ülnek, akkor a hátukat támasszák a szék támlájának. Egyik kezüket tegyék a mellkasukra, a másikat a hasukra. Figyeljék meg a mellkas és a has süllyedését. Aztán figyelmünket vigyék át a levegő áramlásának megfigyelésére, ahogyan be- és kiáramlik a tüdőből. Figyeljék meg a levegő útját. Majd koncentrálnak a szívverésükre. Egy perc elteltével kezdjék el figyelni a társaik légzésének ritmusát addig, amíg egy ritmusban nem lélegzik a csoport. Törekedjenek a légzés tudatos összehangolására.

1.20. PIHENÉS *** *bemelegítés, mozgás, relaxáció*

A játsszók helyezkedjenek el kényelmesen, egy percre hunyják be a szemüket, s adják ki a parancsot maguknak némán: „nyugodt vagyok”. Minden lélegzetvételükkel ezt a belső monológot folytassák, haladjanak végig az egész testükön képzeletben. Kezddék a talppal, a lényeg, hogy képzeletben az egész testüknek adjanak ki utasítást.

„Nyugodt és laza a talpam, a sarkam, a lábujjaim, a lábszáram, a térdem, a combom, a derekam, a hátam, a mellkasom, a kezem, az ujjaim, a karjaim, a vállam, a nyakam, az arcbőröm, a fülem, a hajszálaim.”

A játékvezető a következő lazítandó testrész nevének hangos bemondásával segítse a gyakorlat végrehajtását.

1.21.1. FÚJD KI A ROSSZAT! **/** *bemelegítés, relaxáció, ön- és csoportismeret*

A gyakorlat a légzőgyakorlat során a kilégzésre kínál egy változatot. A játsszók a belégzés után a levegő kifújásakor kifújják a szomorúságukat, elhessegetik a rossz gondolatokat, gonosz szellemeiket. Egyszer elvégzik a gyakorlatot, majd a játékvezető megkérdezi, ki mitől szabadult meg.

A játékvezető kezdi a sort, pl. így: „Kikergettem egy csúnya, kövér mérgességet, szétkenődött az ablakon! Te mit fújtál ki?” Amikor tele van a tér a kifújt rosszakkal, a csoport rituálisan kikergetheti őket az ablakon.

1.21.2. FÚJD KI A JÓT! **/** *bemelegítés, relaxáció, ön- és csoportismeret*

A gyakorlat a légzőgyakorlat során a kilégzésre kínál egy változatot. A játsszók a belégzés után a levegő kifújásakor telefújják az osztályt mindenféle jószágos dolgokkal: vidám, színes levegőt fújnak ki. A játékvezető kezdheti a sort, pl. így: „Fújtam egy rózsaszínű örömgombócot, ott van a csilláron! Te mit fújsz ki?” Amikor tele van a tér jószágos, örömteli dolgokkal, akkor mindenki eltesz néhányat magának, hogy vihessen másoknak.

1.22. ÖLELJ MEG, MERT ÜLDÖZNEK! **/** *bemelegítés, mozgás, relaxáció, csoportépítés, kooperáció*

Ez a játék arról szól, hogy a bajban számíthatunk egymásra. A csoport együtt játszik. Az egyik gyerek a fogó. Valakit kerget. Ha a többiek ezt észreveszik, úgy tudják őt megmenteni a fogótól, hogy valaki odafut hozzá és megöleli, mielőtt a fogó hozzáérne. Ez a játék tehát abban különbözik a hagyományos fogócskától, hogy a menekülés mellett arra is kell figyelni, hogy a másikat megmentjük a fogótól. Akit mégis utolérnek, fogó lesz.

1.23. HALÁSZFOGÓ */** *bemelegítés, mozgás, relaxáció, csoportépítés, kooperáció*

A játéktér egyik végében, megjelölt „házban” (a terem két oldalfalát összekötő vonal) állnak a gyerekek, a „halacskák”, a másik végében egy gyerek, a „halász”.

A halász elkiáltja magát: „Halászni indulok.”

A halacskák visszakiáltanak: „Jöhetsz.”

Erre a két fél helyet cserél. Közben a halász igyekszik megfogni egy gyereket. Ha ez sikerül, akkor a következő menetben már kézen fogva kell „halászniuk”. Lehet úgy, hogy a „hálójukba” akad egy gyerek vagy a két szélső kezükkel kapnak el valakit.

Az egyre több gyerekből álló hálónak összehangolt munkát kell végeznie, mert ha a háló elszakad, akkor a „fogás” érvénytelen.

1.24. HELYSZÍN JÁTÉK **/** *bemelegítés, mozgás, relaxáció, koncentráció – mozgásos*

A játéknak négy helyszíne van. A négy helyszínhez négyféle mozgás tartozik. A csoport először közösen kitalálja a mozgásokat, majd gyakorolja azokat.

Például:

1. Víz alatt: halakat, rákokat, kagylókat utánozva haladnak a játszóké össze-vissza a teremben.

2. Őserdő: lassított mozgással haladnak, mintha sűrű bozótosban, őserdei környezetben próbálnának utat törni magunknak

3. Nagyváros: nagyon gyors, egymást kerülgető mozgást végeznek, és akivel szembetalákoznak, azt harsány „hellóval” köszöntik anélkül, hogy megállnának.

4. Tengerpart: megállva legyeznek magukat, mintha nagy hőség lenne.

A játékvezető az egyes helyszínek neveinek bemondását változtatja, a játszóknak a lehető legrövidebb időn belül kell az adott helyszínre jellemző mozgást végezniük.

Nehezíthető a játék úgy, hogy a játékvezető egyre halkabban mondja a szavakat vagy egyre sűrűbben változtatja a helyszíneket stb.

A játék variációjaként a játszóké kitalálhatnak új helyszíneket és hozzáillő mozdulatokat.

1.25. KÍGYÓ */** (*bemelegítés, mozgás, relaxáció, koncentráció – mozgásos*)

A játékosok egymás mögött libasorban állnak. A vezető elindul egy képzeletbeli utazásra, vele indulnak a többiek is, de közben a többiek utánozzák az első játszó testmozgását! Amikor már érezhetően mindenki együtt mozog, akkor az első ember a sor végére áll. Az első lesz a sorban az új vezető, ő talál ki egy új mozgást, amit a többiek utánoznak. A cél különféle mozgások indítása és utánzása. A játék alatt zene is szólhat.

1.26. MARADHATOK VELED? **/** *bemelegítés, mozgás, relaxáció, koncentráció – mozgásos*

A játszóké körben ülnek. Középen áll a kérdező. A kérdező odafordul az egyik játszóhoz, és megkérdezi tőle: „Maradhatok veled?” A válasz mindig az, hogy: „Nem.” (Lehet a hangszínen, hangerővel is játszani.)

Eközben a körben ülő játékosok közül ketten (köztük legalább két szék kell, hogy legyen) összekacsint, és futva helyet cserél. Ha a kérdező időben észreveszi a cserét, és sikerül leülnie az üresen maradt székre, akkor a szék nélkül maradt játékos lesz a kérdező.

Egyszerre több pár is cserélhet, de akkor a középben állónak könnyebb dolga van, mert sok szék lesz egyszerre szabad.

1.27. HOGY TETSIK A SZOMSZÉDOD? ** *bemelegítés, mozgás, relaxáció, koncentráció – mozgásos*

A játsszók körben ülnek. Az irányító középben áll. A következő kérdéssel fordul valakihez: „Hogy tetszik a szomszédod?” Háromféle válasz lehetséges: 1. „Tetszik.” 2. „Tetszik, de XY szomszédai jobban tetszenek.” 3. „Nem tetszik.”

Az első válasz esetén a kérdező másnak teszi fel a kérdést.

A második válasz esetén a megkérdezett szomszédai és az általa megnevezett személy két szomszédja (tehát négy játékos) igyekeznek minél gyorsabban helyet cserélni, miközben a kérdező megpróbál maga is leülni.

A szék nélkül maradt játékos lesz a következő kérdező.

A harmadik válasz esetén mindenki igyekszik helyet cserélni. Közben a kérdező itt is gyorsan helyet foglal valahol. A szomszédos székre nem szabad átülni. Az lesz a kérdező, akinek nem jut szék.

1.28.1. HULLÁMJÁTÉK ** *bemelegítés, mozgás, relaxáció, mozgáskoordináció*

A játsszók szorosan egymás mellé helyezett székeken körben ülnek. Középben áll a „kapitány”, ő irányítja a játékot. Ha azt kiáltja: „Hullám jobbról!”, akkor mindenkinek egy székkal balra kell ülnie. Ha azt kiáltja: „Hullám balról!”, akkor mindenki egy székkal jobbra ül.

A kapitány olykor „Dagály!”-t is kiálthat, ilyenkor mindenkinek új széket kell keresnie. A kapitány is széket keres magának, és az lesz az új kapitány, akinek nem jut szék.

Az utasítások gyorsan egymás után hangozzanak el. A játék előtt beszéljük meg, hogy a jobbról jövő hullám balra, a balról jövő hullám jobbra sodorja a hajót. Tisztázzuk a dagály fogalmát is. Több próbajátékot játsszunk úgy, hogy a játékvezető marad a kapitány, így a játsszók begyakorolják az irányokat.

1.28.2. HULLÁMJÁTÉK, AVAGY METEORTÁMADÁS ** *mozgáskoordináció*

A játékban a résztvevők körben székeken ülnek, egyikük a kör közepén áll. A középben álló elkiáltja magát: „Meteor jobbról!” Ekkor az egész csoport egy hellyel jobbra ül. Ha a „Meteor balról!” hangzik fel, egy székkal balra ül mindenki. Mikor a „Meteorzápor!” kiáltás hangzik fel, mindenkinek úgy kell helyet cserélnie, hogy nem ülhet a szomszédos székre. A középben állónak is alkalma nyílik eközben leülni, s ezáltal egy másik társuknak nem jut szék. Most ő lesz a meteorjelző.

1.29. FABABA *** *bemelegítés, mozgás, relaxáció, mozgáskoordináció*

A játékosok párokat alakítanak. A pár egyik tagja lefekszik a földre, neki az a feladata, hogy felálljon. Egyszerre csak egy testrészét mozdíthatja meg az, aki fel akar állni. A másíknak a felállást kell megakadályoznia, úgy, hogy a mozduló testrészt szelíden visszanyomja a földre. Csere következik.

A gyakorlat második részében a páros egyik tagja, mint egy fababa, mereven ül a talajon. A derékszöveget szigorúan tartania kell. A párja elkezd finoman hintáztatni. Először a felsőtestet, majd egész testet hintáztatja. A derékszöveget végig eközben is tartani kell!

Komoly egyensúly- és hasizomgyakorlat. A játék megkezdése előtt a játékvezető figyelmeztesse a játsszókat, hogy vigyázzanak egymásra!

2. AZ ÉRZÉKSZERV FINOMÍTÁS GYAKORLATAI, JÁTÉKAI

2.1. EGYEDÜL MARADTÁL **/** *érzékszervi finomítás*

A játék az érzékszervekre irányítja a figyelmet, fejleszti a hallást. Célja, hogy a gyerekek megtapasztalják, milyen nehéz egyik érzékszervük segítségével, egyedül boldogulni.

Egy vagy több gyerek a szemét becsukja. A többiek szóval irányítják mozdulataikat. Ilyen instrukciókat adhatnak például: „Menj előre három lépést! Fordulj jobbra és lépj kettőt! Menj előre tíz lépést, aztán érintsd meg a falat!”

A játék során óvatosan kell felfedezni, bejárni a tér minél nagyobb részét! A játék végén beszéljék meg az átélt érzelmeket! A teremben ne legyen veszélyes tárgy, építmény.

2.2. MI VAN EGY HANGBAN? *** *érzékszervi finomítás*

A hang rendkívüli módon árulkodik tulajdonosáról, arról, hogy valójában milyen is valójában. A probléma az, hogy kevésbé figyelünk másokra és magunkra. Nem figyeljük meg hangjátékunkat. Ebben a játékban nem a szavakra kell figyelni, hanem a hangra a szavak mögött.

A játékosok két csoportot alakítanak.

Az egyik csoport becsukja a szemét, és szétszéled a teremben, majd megáll.

Minden nyitott szemű játékos megáll egy becsukott szemű előtt. A nyitott szeműek elkezdenek beszélni a társukhoz egy általuk választott témáról. A csukott szemű személynek csak a hangra kell figyelnie, arra, amit a hang üzen, elárul neki a tulajdonosáról, a szövegtől függetlenül. Kb. 2-3 perc múlva a nyitott szemű gyerekek abbahagyja a beszédet.

Ezt megbeszélés követi. A csukott szemű játékos elmondja, hogy mit tapasztalt, milyen ingereket, érzéseket, hangulatokat érzett, hallott, gondolt társa beszédében.

Ismételjék meg a gyakorlatot párcserével.

2.3. KÉZTAPINTÓS ÉSZLELÉSIRÁNYÍTÁSI GYAKORLAT *** *érzékszervi finomítás*

A játékosok párban szemben állnak egymással. Kartávolságra helyezkednek el, megfogják egymás kezét. Majd behunyják a szemüket. A játék célja, hogy egymás kezét tapintással megtapasztalják. Ha egyikük végzett, beszéljék meg benyomásaikat. A gyakorlatot ismételjék cserével, majd válasszanak másik párt. Amikor már mindenki kezét megtapasztalták, akkor a következőképpen tehetnek próbát. Kört alakítanak. Egy embert bemegy a kör közepére, és behunyja a szemét. A feladata az, hogy a feléje nyújtott kezek tulajdonosát tapintás alapján felismerje.

2.4. KIÉ A CIPŐ? **/** *érzékszervi finomítás*

Először mindenki nyitott szemmel vizsgálja meg a cipője talpát. Tapintsa meg, érezze a mélyedéseket, íveket... stb. Tegye meg ugyanezt csukott szemmel is. Majd 4-5 fős csoportokban keverjük össze a cipőket, és mindenki csukott szemmel, csak a talp tapintása alapján válassza ki a sajátját.

2.5.1. MIT HALLOTTÁL? **/** érzékszervi finomítás

A gyerekek csukott szemmel, lehajtott fejjel ülnek. A játékvezető különböző tárgyakkal (8-10 tárgy) kelt zajokat, például: gyufásdobozt ráz meg, kulcsosomót zörget, könyvet csap be...

A gyerekek találják ki és mondják el, hogy mit hallottak. Ha a csoport ismeretében a játékvezető úgy érzi, nehezen fog menni, mutassa meg először, hogy milyen tárgyról lesz majd szó, és csak ezután kerüljön sor a hangadásra.

2.5.2. MIT HALLASZ? **/** érzékszervi finomítás

A gyerekek körben ülve előrehajolnak úgy, hogy fejük a térdükön legyen, szemüket is behunyják (játszhatják padban ülve, padra hajtott fejjel is). Amikor már mindenki garantáltan „hunyt”, a játékvezető különböző zajokat idéz elő: például dobozban ceruzákat zörget, megcsörget egy kulcsosomót, ollóval, késsel papírt vág, beleharap egy almába, kettétör egy krétát stb. A gyerekek teljes csendben figyeljenek, és lehetőleg jegyezzék meg a hangok sorrendjét is. Hat-nyolc (életkortól függően!) hang végighallgatása után egyenesedjenek fel, és próbálják meg elmondani, mit hallottak először, másodszer...

Játszhatjuk úgy is, hogy a zajokat előidéző tárgyat az asztalon hagyja a játékvezető, és egy erre vállalkozó gyereknek sorba kell rakni őket aszerint, ahogy használtuk.

A gyerekek is kereshetnek olyan tárgyat, amelyekkel zajokat idézhetnek elő, és ők is adhatnak fel egymásnak „zajrejtvényeket”.

2.5.3. „MI ESETT LE?” **/** érzékszervi finomítás

Néhány tárgyat egymás után a padlóra ejt a játékvezető, miközben a játékosok csukott szemmel ülnek. A gyerekek ezután próbálják elmondani – megfelelő sorrendben –, hogy milyen tárgyak hangját hallották.

Könnyített változat, ha:

– a leejtendő 6-8(-10) tárgyat előre meg lehet nézni, és csak a sorrend megfigyelésére/megjegyzésére kell koncentrálni;

– az előzetesen nem látott, de utólag az asztalra kirakott tárgyat kell a megfelelő sorrendbe rakni.

Nehezített változat, amikor azonos rendeltetésű, de különböző anyagokból készült tárgyat ejtünk le, például kiskanál műanyagból, fémből, fából; különféle-fajta labdák stb., és ezeket kell felismerni.

Ugyancsak nehezített változat, amikor hasonló hanghatású tárgyat ejt le a játékvezető egymás után, például tömör gumilabda, alma, citrom, krumpli, hagyma stb.

2.5.4.1. FÜLLÉ VÁLVA **/** érzékszervi finomítás, koncentráció – nem verbális

Az indiánok nemcsak a jelekből, de a hangokból is következtetni tudtak a természetben zajló jelenségekre. Intuitív érzékeink ma is működnek, és ilyenkor akaratlanul becsukjuk a szemünket. Ebben a játékban a játékosok hagyják egy kis időre „megvakulni” magukat, és csak „füllé” váljanak. Figyeljék meg a körülöttük hallható hangokat. A játékvezető a következő instrukciókkal segítheti, irányíthatja a koncentrációt.

„Először a közvetlen környezetünkben lévő hangokat figyeljétek meg. Jegyezzétek meg őket!”

„Majd koncentrálatok távolabbi hangokra is!”

„Milyen gondolatokat, érzéseket juttat eszetekbe egy-egy hang? A zajok milyen emlékeket idéznek fel bennetek?”

A végén a játékosok mondják el, mi jutott eszükbe.

2.5.4.2. MI TÖRTÉNHESETT? **/** érzékszervi finomítás, kreativitás

A *Füllé válna* játék variációjaként a játékvezető egy kis „történetet” adhat elő. Pl. kopogás, ajtónyitás, lépések zaja, puffanás, nyikorgás, leül, leejt valamit, távolodó léptek stb. A megfigyelések után a játszók mondják el tapasztalataikat, igyekezzenek minél érzékletesebben leírni azt, amit hallottak, találjanak ki a zajokhoz egy történetet!

Tetszés szerint zenei betéteket is használhat a játékvezető. További játék lehet, hogy valame-lyik növendék ad elő zajjal egy történetet, amit a többieknek kell kitalálniuk.

2.6. TÁRGYAK FELISMERÉSE ** érzékszervi finomítás, kommunikáció – verbális

Egy zsákban, kosárban tárgyakat rejt el a játékvezető. A játszóknak érzékszerveik segítségével kell kitalálniuk, hogy milyen tárgyról van szó.

A) Tapintással

Kérdésekkel segítheti a tanító a „tapogató” gyereket:

„Milyen lehet a formája?” (gömbölyű, hosszúkás, hegyes stb.)

„Milyennek érzed a felületét?” (sima, érdes, puha stb.)

B) Ízleléssel

Instrukciókkal segítsen a tanító:

„Forgasd a szádban!”

„Figyeld meg, milyen érzés elharapni – őröld a fogaiddal!”

„Próbáld meghatározni, milyen az íze (édes, sós, savanyú, stb.)”!

C) Leírás, körülírás alapján

A játékvezető kézbe vesz egy tárgyat (úgy, hogy a gyerekek ne lássák), s a tulajdonságait leírva-körülírva arra ösztönzi a gyerekeket, hogy megpróbálják kitalálni, mi lehet a kezében.

Jó megfigyelőképességű, gazdag szókincsű gyerek is megpróbálhatja a leírást.

2.7. KULCSOS ** érzékszervi finomítás, kommunikáció – verbális

A játékosok körben ülnek, egyvalaki középen áll becsukott szemmel. A többiek nesztelenül egy kulcsosomót adogatnak körbe. Ha a kör közepén álló játékos meghallja a kulcsok csörgését, akkor oda mutat (abba az irányba), és mond egy betűt.

Ha az irányt eltalálta, akkor a rajtakapott játékosnak – annyi idő alatt, amíg a kulcs még egyszer körbeér – öt tárgyat kell mondania a megadott kezdőbetűvel. Ha a rendelkezésre álló idő alatt nem tud öt tárgyat megnevezni, akkor ő kerül a kör közepére.

Ehhez a játékhoz csendre van szükség. Fontos, hogy a játékosok ne zörögjenek, hiszen akkor nem lehet hallani a kulcs csörgését. Ha a kör közepén álló játékos eltalálja a kulcs helyzetét, akkor a kulcsot nem lehet továbbadni addig, amíg el nem hangzik a betű, illetve a hang. A kulcsot a betű elhangzása után is olyan ritmusban kell továbbítani, mint ahogy az előtte ment.

Egyszerű gyakorlatnak tűnik, de amikor látjuk, hogy a kulcs egyre közeledik, úgy érezzük, mindent elfelejtettünk. Ha nehéznek bizonyul a játék, akkor könnyítsünk a szabályon úgy, hogy kevesebb szót kelljen mondani.

2.8. LOPAKODÓS JÁTÉK ** *érzékszervi finomítás, koncentráció – mozgásos*

Egy játékos kiáll és becsukja a szemét. Társai kört alkotva köré állnak. A csukott szemű gyerek magához szólít valakit a körből úgy, hogy a nevét mondja. A megszólított játékos ekkor lábujjhegyen megpróbálja megközelíteni a középen állót, majd megpróbálja megérinteni, mielőtt a másik meghallaná a közeledését. Ehhez csöndesen, lélegzetvételét is visszatartva kell mozognia.

A csukott szemű játékos figyel, s abba az irányba mutat, ahonnan az érkezőt hallja. Ha eltalálta az irányt, akkor a közeledő játékosnak vissza kell állnia a helyére, s a csukott szemű játékos másvalakit szólít közeledésre. Ha a mozgásban lévő játszóknak sikerül megérinteni a középső játékost, helyet cserélnek.

Jó arra, hogy a légzésvisszatartást játékos formában gyakoroljuk. Csak teljes csöndben lehet játszani.

2.9. HELYSZÍNMEGIDÉZÉS HANGOKKAL ** *érzékszervi finomítás, koncentráció – nem verbális*

A játékot hangokkal játsszuk, segítségükkel megidézhetünk egy teret.

A játszó körben állnak. A játékvezető megnevez egy helyszínt, például forgalmas utca vagy vasútállomás, iskolaudvar stb. Ezután hangoztat egy olyan hangot, ami arra a helyszínrre jellemző (pl. autóberregés). A mellette levő átveszi, majd abból kiindulva hangoztatja az általa kitalált hangot, amit aztán mindenki átvesz (pl. az autóberregés átmegy dudálásba, nyikorgásba, szél süvítésébe stb.).

Mindenkinek meg kell jegyeznie a saját maga által hozzátett hangot, mert ezek a játék végén együtt is megszólalnak, megidézve a választott helyszínt „hangzavarát”.

2.10. MENTŐK ÉS ELTÉVEDTEK ** *érzékszervi finomítás, bizalomépítés*

A csoportot a játékvezető két részre osztja. A csoport egyik felében vannak a mentő játékosok, másik felében az eltévedt játékosok találhatóak. A Mentők párt választanak maguknak az Eltévedtek közül.

A két csoportot a terem két szélső részére küldjük, majd az Eltévedtek becsukják a szemüket. Előtte a párok megegyeznek egy egyezményes hangban (ez lehet jól hangoztatható magánhangzó, sziszegés vagy zöngés mássalhangzó), mely a csukott szeműnek segít majd abban, hogy társához visszataláljon. A Mentő tehát hangjával hívja és irányítja becsukott szemű társát. A játék célja épségben hazasegíteni őt.

Az Eltévedteknek a hangok kavalkádjából kell kiválasztaniuk a társukhoz vezető utat. A gyakorlatot nehezíthetjük úgy is, hogy a térben akadályokat helyezünk el, pl. székeket, cipőket. A Mentőknek ekkor arra kell figyelni, úgy kell hívogatni, hogy társuk semminek ne menjen neki, illetve ne is érintsen akadályt. A hang erejével és színével tájékoztassák az Eltévedteket, mielőtt akadályba ütköznenek.

A második körben a gyerekek cseréljenek szerepet. A következőkben más párral is játszhatják a játékot, s összevethetik tapasztalataikat, hogy melyik útmutatás alapján volt könnyebb tájékozódniuk.

3. KONCENTRÁCIÓS GYAKORLATOK, JÁTÉKOK

3.1. MEGY A GYŰRŰ...** koncentráció – mozgásos

A gyerekek körben állnak, ökölbe zárt kezükben két végén összekötött zsineget tartanak, amelyre előzőleg egy gyűrűt fűztünk fel. Igyekezzenek úgy elhelyezkedni, hogy két-két gyerek keze között kb. 50 cm-nyi szabad hely legyen, mert a dal éneklése közben kezük ide-oda jár a szabadon hagyott madzagdarabon. Így kell a gyűrűt észrevétlenül továbbadniuk egymásnak, úgy, hogy a kör közepén álló „leső” ne vegye észre!

Ha az illető elég szemfüles, és mégis észreveszi, hol a gyűrű, helyet cserél a „rajtakapott” gyerekekkel. Játshatjuk úgy is, hogy a gyűrűt a gyerekek a hátuk mögött adogatják körbe. Így nehezebb a játék.

3.2. CSÖN-CSÖN GYŰRŰ... */** koncentráció – mozgásos

A gyerekek törökülésben kört alakítanak. Két gyűrűt elrejtünk két gyerek kezében, akik az éneklés (Csön-csön gyűrű c. dal) elkezdésekor azonos irányban továbbadják őket. Amikor az ének véget ér, az, akinél a gyűrű marad, kiesik a játékból.

Hívjuk fel a figyelmet arra, hogy a gyűrűket sem dobni, sem kiejteni a kézből nem szabad, ilyenkor a hibázó játékoshoz kerül újból a gyűrű. A játék célja, hogy a gyűrűt mielőbb továbbadva minél hosszabb ideig játékban maradjon a játékos.

CSÖN-CSÖN GYŰRŰ

Csön-csön gyűrű,
Arany gyűrű,
Nálam, nálam,
Ezüst gyűrű,
Itt csörög, itt csörög,
Itt van, itt!

3.3. SZIGETEK */**/** koncentráció – mozgásos

A földön újságpapírokat helyezünk el, eggyel kevesebbet, mint amennyi a csoport létszáma. A játékvezető elindít egy zenét, amire a csoport tagjai mozognak, táncolnak a papírok között. Ha leáll a zene, mindenkinek az újságpapírszigetre kell lépnie.

Természetesen nem fér el mindenki. Akinek nem jut sziget, az kiesik a játékból. A játék folytatásához eggyel kevesebb papírt hagyunk a földön, továbbengedjük a zenét, majd ismét csend, újból ugrás a papírra.

Addig folyik a játék, amíg csak egy újság marad. A játék a csendreflexre épül. A játzókat figyelve megtudhatjuk, hogy ki segíti a másikat, ki erőszakos, érzelmileg kik állnak közel egymáshoz. A csoportvezető kezelje a magnót és legyen a döntőbíró, mert van, amikor tized-másodpercek döntenek a helyfoglalásban. Akik kiestek, azok bírói szerepet tölthetnek be.

3.4. SEPRŰTÁNC */** koncentráció – mozgásos

A játékvezető kinyújtott kezében egy seprű. Ezt forgatja körbe-körbe hol lassabban, hol gyorsabban, hol alacsonyabban, hol magasabban, de csak olyan magasságig, hogy a gyerekek át tudják ugrani. A játszók feladata tehát a seprű átugrása anélkül, hogy hozzáérnének. Aki téveszt, kimarad 3 fordulatból. Zenei aláfestéssel hangulatosabb.

3.5. SZEMKONTAKTUS **/** koncentráció – mozgásos

A játszók párokat alakítanak. A párok tagjai eltávolodnak egymástól a teremben, de megtartják a szemkontaktust. Mindegyik pár elkezd mozogni egyszerre a teremben úgy, hogy közben a szemkontaktus ne szakadjon meg. Ha másik pár kerül a látóterükbe, egy pillanatnyi kihagyás után újra meg kell keresniük a párjuk tekintetét.

3.6. JÁRVÁNYJÁRÓKA **/** koncentráció – mozgásos

A játszók kedvük szerint sétálnak a térben. Egyszer csak egyik testrészükkel valamiféle furcsa mozgásba kezdenek. Ezzel a mozgással („kórsággal”) járkálnak tovább. Ha valakivel ösztetalálkoznak, alaposan megfigyelik, hogy mi az ő mozgása, „járványa”, majd átveszik, és azzal a mozgással járkálnak tovább mindaddig, míg újabb járvány nem ragad rájuk. Zenére vidámabb a játék!

3.7. KI VEZETI A JÁRMŰVÜNKET? ** koncentráció – mozgásos

A játszók körbeállnak, egy játékos kimegy a teremből. Ezután a bent maradók kiválasztják a járművezetőt, ő irányítja majd a mozgást. Az ő mozdulatait fogják majd utánózni a többiek, az „utasok”, hisz a járművekben mindenki egyformán mozdul, kanyarodáskor, fékezéskor, gyorsításkor stb. A kitaláló feladata az, hogy megnevezze, ki is vezeti a járművet, és adott esetben azt is, hogy milyen járművel utaznak a többiek. Ha sikerül neki, a vezetőből lesz az új kitaláló.

A játékban fontos, hogy az „utasok” mozgás közben ne a vezetőre nézzenek, hanem a szemben állók mozgását figyeljék, mert különben könnyen kitalálható lenne az irányító személye.

3.8. REPÜL A – REPÜL A... ** koncentráció – mozgásos

A csoport minden tagja egy állatnevet választ magának. Ezután a játékvezető kijelöl egy mesélőt, aki középre áll és mesélni kezd. A meséjébe állatneveket sző.

Ha olyan állatot említ, amelyik neve a csoportban szerepel, akkor a név tulajdonosa feláll, és egy, a választott állatra jellemző mozdulattal jelez, majd visszaül. Ha a mesélő olyan állat nevént említi, amelyik repülni tud, akkor a mesélő és vele együtt minden játékos a két karját lengeti, a madár repülését utánózva. Egyéb állatok nevének hallatára nem mozdulnak.

A mesélő olyankor is lengetheti a kezét, ha nem madár vagy repülő állat nevént mondja, és fordítva: nem lengeti a kezét, ha madarat mond, megtévesztve ezzel a játszókat. Aki téveszt, zálogot ad vagy kiesik a játékból. A játékban fontos, nehéz feladatot kap a mesélő; mindenképpen jó verbális képességekkel rendelkező gyereket válasszunk mesemondónak.

3.9. RABLÓ ** koncentráció – mozgásos

Kijelölünk egy kb. két, két és fél méter átmérőjű kört úgy, hogy körülhatároljuk madzaggal, kötéllel, vagy ahol lehet, krétával megrajzoljuk. Ez lesz az ór háza, melyben kincseit őri. A kincseket előtte kiválasztjuk, 10-15 tárgyat gyűjtünk össze, és elhelyezzük őket a körön belül szétszórva.

A többi játékos lesz a rabló, akik anélkül, hogy belépnének a lezárt területre, igyekeznek minél több tárgyat megszerezni. Egyszerre több játékos is támadhat, tehetik ezt bármely irányból. Akit az ór megérint, az kiesett. A játék nyertese az, aki a legtöbb tárgyat elrabolta.

3.10.1. ŐRJÁTÉK **/** koncentráció – mozgásos

A játék célja a várba való bejutás. A várkaput egy vonal jelölje, kb. 3-4 méter távolságra a játszótól. Egy játékosat választ ki a játékvezető, ő lesz a vár őre.

Az őr nem ellenség, de elmondja, hogy a várba csak ügyességgel lehet bejutni. Azután hátat fordít társainak, akik ekkor elindulhatnak a vár meghódítására. Csak addig mozoghatnak, mehetnek előre, míg az őr feljük nem fordul. Abban a pillanatban meg kell merevedniük, mert akit az őr mozogni lát, azt visszaküldi az alapvonalra.

Az jut be a várba, aki eléri a kijelölt vonalat. A játék addig folytatódhat, amíg mindenki a vonalon túlra nem kerül, de idő hiányában előre megállapíthatunk egy létszámot, ahány játékos bejutása már elég a győzelemhez. A játékvezető legyen először az őr, később gyerek is kipróbálhatja.

3.10.2. ŐRJÁTÉK **/** koncentráció – mozgásos

A játékvezető kijelöli az alapvonalat, valamint a játéktér utolsó egy méterét. A játékosok ezután lerakják oda a kincseket. Ezután a játékvezető egy őrt választ ki a csoportból, akinek az lesz a feladata, hogy ezeket a kincseket őrizze, míg a többieknek az, hogy a kincseket az őrt kicselezve megszerezzék és az alapvonalig eljuttassák. A játék kezdetén az őr háttal áll a játékosoknak, háta mögött a kincsekkel. Társai szabadon mozoghatnak, mehetnek a kincsekért, de amint az őr megfordul, mozdulatlanra kell merevedniük, mert az őr visszaküldi azt az alapvonalra, akit mozogni lát. A játék akkor ér véget, ha minden kincset sikerült megszerezni.

Nehezíthető a játék úgy, hogy amelyik játékos az őr mozogni látta, ahelyett, hogy visszamenne az alapvonalra, leguggol, és addig nem játszhat tovább, amíg egy társa meg nem érinti a fejét.

3.10.3. ŐRJÁTÉK */** koncentráció – mozgásos

A játékosokat két csoportra osztja a játékvezető, majd mindkét csapatból kiválaszt egy-egy őrt. Az őrok közül az egyik a terem egyik falánál áll, háttal a szemben lévő falnál felsorakozott ellenfél csapatának. Az őr és a csapattagok között lerakva található egy zászló. Ezt kell megszerezniük a játékosoknak.

Adott jelre indulhatnak a csapattagok a zászlóért, de amikor az őr visszafordul, mindenkinek meg kell merevednie abban a pózban, amilyenben éppen van, mert akit mozogni lát az őr, az a játékos kiesett, az őr visszaküldi az alapvonalra. Az őr bármikor, a neki tetsző (lehetőleg kiszámíthatatlan) ritmusban fordulhat hátra. Ha az őr valakit a zászlóval lát mozogni, akkor a játékos kiesik, és a zászlót ott helyben le kell tennie a földre, amelyet ezután csak egy másik társa vihet tovább.

A zászlót nemcsak megszerezni kell, hanem vissza is kell jutni az alapvonalon túlra. Ha ez sikerült, akkor a másik csapat és a másik őr játszik. A játékvezető mérje, hogy mennyi idő

alatt sikerül a zászló visszajuttatása, mert az a csapat lesz a győztes, amelyik hamarabb elviszi a zászlót az alapvonalon túlra.

A terem adottságainak figyelembevételével határozzuk meg a gyerekek mozgásának tempóját (pl. nem futhatnak).

3.11. A TÁBORVEZETŐ MONDJA ** *koncentráció – mozgásos*

A csoportból egy játészó lesz a táborvezető, aki sorozatos utasításokat ad. Például így: „a táborvezető mondja, hogy guggoljatok le”; „a táborvezető mondja, hogy igazítsátok meg a sapkátokat”; „a táborvezető mondja, hogy verjétek be a cövekeket” – stb.

Ha a parancs elé nem mondja a „táborvezető” azt, hogy: „a táborvezető mondja...”, akkor a játészóknak nem szabad a cselekvést végrehajtani. Aki mégis megteszi, annak ki kell állnia a játékból. Ez vonatkozik arra az esetre is, ha a táborvezető szerepében lévő gyerek mondja, hogy: „a táborvezető mondja...”, de valaki nem hajtja végre a parancsot.

3.12. TAPSRITMUS ** *koncentráció – mozgásos*

A játévezető a gyerekekkel szemben áll. Ha egyet tapsol (tá), arra a gyerekek két tapssal (ti-ti) válaszolnak. Ezt többször kipróbálják, hogy sikerüljön átvenni a ritmust. Majd a felnőtt kettőt tapsol, amire a gyerekek egy tapssal válaszolnak, ezt szintén többször kipróbálják. Ha mindkettő megy, tehát a gyerekek gyorsan és egyszerre válaszolnak, akkor a játévezető variálja a két lehetőséget, hol egyet, hol kettőt tapsol.

Ha már jól működik a játék, lehet gyorsítani a tempón. Ha nagyon nem megy, meg lehet győződni róla (egyenként néhány gyereknél), mi a tévesztés oka. Megkérjük, hogy csak ő „válaszoljon” tapsunkra. Ezáltal gyakorol, s így már biztosan menni fog a játék.

„Fáradt” csoport koncentrált állapotba hozására jól alkalmazható, fegyelmezés helyett óra közben is igen hasznos.

3.13.1. „HA ELMEGYEK HOZZÁD, VISZEK NEKED EGY...” **/** *koncentráció – verbális*

A „Ha elmegyek hozzád, viszek neked egy...” mondatkezdés után a játészó megnevez egy tárgyat. A sorban utána következő megismétli, majd hozzátesz egy másik tárgyat. Az utána következő játékos az előző két szót megismétli, majd hozzáteszi a sajátját, és így tovább, míg mindenki sorra nem kerül.

Hívjuk fel a játészók figyelmét, hogy arra a társukra nézzenek, akinek a tárgyát éppen mondják, mert az segítség lehet a számukra.

3.13.2. „HA ELMEGYEK HOZZÁD, VISZEK NEKED EGY TÁRGYAT” **/** *koncentráció – mozgásos*

A „Ha elmegyek hozzád, viszek neked egy...” mondatkezdés után a játészó mutogatással jelez egy tárgyat. A továbbiakban a fent ismertetett szabály szerint járunk el.

Hívjuk fel a figyelmet arra, hogy a mutogatás ne legyen elnagyolt, mert akkor nehéz felismerni és utánozni. A kör végén soroljuk el, hogy milyen tárgyakat mutogattunk.

3.13.3. ADJ HOZZÁ EGY SZÓT! **/** koncentráció – verbális

A játsszók körben ülnek. A játékvezető mond egy állatnevet, amit a mellette ülő gyerekeknek meg kell ismételni, majd egy újabb állatnévvel bővíteni. A következő gyerek már két állatnevet ismétel, és egy harmadikat mond hozzá, és így tovább. Az utolsónak az összes nevet ismételnie kell.

3.13.4. ADJ HOZZÁ EGY MOZDULATOT! **/** koncentráció – mozgásos

A játsszók körben állnak. A játékvezető bemutat egy állatot, a mozgásával jellemzi, esetleg hangot is ad neki. A mellette álló gyerekek megismétlik az állat mozgását/hangját, majd egy másik állatot elevenít meg. Ezután a mellette álló gyerekek is hozzátesz egy állatfigurát. Addig lehet fokozni a bemutatott állatok számát, amíg a csoport fel tudja idézni, majd újra lehet indítani a kört.

3.14.1. A KIRÁLY KÍVÁNSÁGA **/** koncentráció – verbális

A játsszók sort alkotnak, és a játékvezető az első gyerek fülébe súgja az üzenetet, amiből megtudhatjuk, hogy mit is szeretne a király. A gyerek is továbbadja, súgja az üzenetet, vigyázva, nehogy más meghallja. És így tovább, egészen utolsó gyerekekig a sorban.

Az utolsó gyerek hangosan mondja ki a hallott mondatot. Minél hosszabb a sor, annál több a hibalehetőség. A játék célja, hogy egy mondat minél pontosabban eljusson a sor elejétől a sor végére.

3.14.2. ÍGY HALLOTTAM **/** koncentráció – verbális

A játsszók körben ülnek. A játékvezető az első gyerek fülébe súg egy összetett mondatot. Neki tovább kell adnia a mellette ülőnek, és így megy körbe a mondat. Az utolsó gyerek megmondja, mit hallott.

3.14.3. MONDATLÁNC **/** koncentráció – verbális

A játsszók három oszlopba állnak. A játékvezető három rövid, összetartozó mondatból álló szöveget súg minden oszlop első tagjának úgy, hogy más ne hallhassa. Kevésbé jó nyelvhaználattal rendelkező csoportoknál egy szóláncot súg az oszlopok első embereinek. A gyerekek szintén súgva adják tovább a szöveget az utánuk következő társuknak, törekedve a legpontosabb, szó szerinti ismétlésre.

A csoportok utolsó emberei hangosan elmondják, hogy mit hallottak. A játék célja, hogy a csapat minden tagja pontosan ismétlje meg a szöveget, mert az a csapat győz, amelyik a legpontosabban mondja vissza a játékvezető által súgott mondatokat.

3.14.4. TEGYÉL HOZZÁ! **/** koncentráció – verbális

Ebben a játékban a hallott mondatot bővíteni kell egy információval. A játékvezető nagyon egyszerű mondattal kezdi a játékot, a mellette ülő gyerekek pedig már az egy szóval bővített mondatot adják tovább. Például: „Kati alszik.” „Kati az udvaron alszik.”

A harmadik játsszó így folytathatja: „Kati az udvaron fürdőruhában alszik” ...és így tovább. Ennél a játéknál nem kell súgni a mondatot, sőt, hangosan könnyebb és viccesebb is.

Az utolsó gyerek már egész biztosan elferdítve adja vissza a kezdeti tényeket.

3.15. VAN EGY TÁRGYAM...*** *koncentráció – verbális*

A játék elején mindenki egy tárgyat vesz magához. Lehet bármi a papírsebkendőtől a rágógumiig, üveg, toll, telefon stb. Ügyeljünk, hogy sok egyforma tárgy ne legyen. Ezután mindenki elkezd járkálni kezében egy tárggyal, majd odamegy valakihez.

Köszönti őt, így: „Szia, Petra!” Majd átadja a saját tárgyát, így: „Ez Kati karkötője.” A megszólított is köszön: „Szia, Kati!” És átadja a tárgyát így: „Ez Petra radírja.”

A tárgyakat tehát elcserélték, ezután mindenki keres egy másik társat magának. Köszönti őt, majd az előbb kapott tárgyat átadja, Kati például így: „Szia, Zoli! Ez Petra radírja.” Zoli is köszön, és átadja az előbb valakitől kapott tárgyat, így: „Szia, Kati! Ez Zsuzsa telefonja.” És így tovább. Addig cserélgetnek folyamatosan, amíg a játékvezető le nem állítja a játékot. Ekkor mindenki beáll egy körbe, és ki-ki visszkapja a saját tárgyát.

Nagy koncentrációt kívánó játék, a rövidtávú memóriát teszi próbára. Jó, ha két gyerekkel bemutatjuk a játék menetét, így elkerülhetjük az esetleges zűrzavart, értetlenséget.

3.16. PÁRBESZÉDEK */** *koncentráció – verbális*

A gyerekek párosával megkapják az alábbi mondóka szövegét. Miután felosztották maguk között a szerepeket, memorizálják a szöveget, majd párosával előadják.

– Jártál a kertben?

– Jártam.

– Láttál farkast?

– Láttam.

– Féltél tőle?

– Nem féltem.

– Jártál kertben?

– Jártam.

– Láttál vadászt?

– Láttam.

– Volt kuttyája?

– Volt.

– Hát puskája?

– Volt.

– Féltél tőle?

– Nem féltem.⁴

Ezt követően szerepcserével is kipróbálják a játékot.

3.17. VISSZHANG ** *koncentráció – verbális*

A gyerekek egy vonalban állnak, a játékvezető pedig minél távolabb, velük szemben. A közöttük levő térben ne legyen semmi zavaró, fontos, hogy a szemben állók jól lássák egymás arcát. A játékvezető által mondottakat kell visszhangozniuk a gyerekeknek.

A játékvezető elmond egy verset, amit a gyerekek soronként mondanak vissza. A következő lépésben egy-egy gyerek is lehet a visszhang elindítója, aki a felnőtt helyére állva kiált, suttog egy-egy tetszőleges, bővített mondatot. Csak szavakat nem érdemes mondani. Többféle formában játsszuk, egyre nehezedjen a feladat.

Például két szemben álló sort alakítanak a gyerekek. Mindenki választ magának egy társat a szemben lévő csoportból. Egy egyezményes jelre (taps, síp, fütty) az egyik sor elmondja a küldeni kívánt szöveget, amit a társa azonnal visszhangoz.

⁴ Óvodai nevelés játékkal, mesével – Ősz. Válogatta, szerkesztette: Zilahi Józsefné. Eötvös József Könyvkiadó, Budapest, 1996.

3.18.1. MI VÁLTOZOTT? **/*** koncentráció – vizuális

A gyerekek sorban ülnek a szőnyegen. Az a játékos, aki majd a kitaláló lesz, alaposan megnézi az ülési sorrendet, majd kimegy a teremből. Miután kiment, ketten helyet cserélnek. Bejövő társuknak ki kell találnia, hogy kik cseréltek helyet.

A játék fokozatosan nehezíthető, úgy, hogy egyre több gyerek cserél helyet. Azt azonban mindig mondjuk meg a kitalálónak, hogy hányan mozdultak el. A következő nehézségi fok, ha a gyerekek körben, a legnehezebb pedig, ha a teremben szétszóródva ülnek.

3.18.2. MI VÁLTOZOTT? **/*** koncentráció – vizuális

Mindenkire kitűzünk egy általa készített, rajzos jelet. A gyerekek helyett a jelek cserélnek helyet. Egyvalaki – miután jól megfigyelte, hogy melyik jel kihez tartozik – kimegy a teremből, majd a többiek kicserélik a jeleiket.

Először csak egy-egy jel, majd több jel cseréje is lehetséges. A bejövőnek meg kell nevezni a jelek eredeti tulajdonosát.

3.18.3. MI VÁLTOZOTT? **/*** koncentráció – vizuális

Egyvalakit kiküldünk a teremből. Mielőtt kimegy, alaposan körülnéz, megfigyeli, ki hol ül, hogy néz ki stb. Ezután a bent maradók megcserélhetik helyüket, elcserélhetik ruhadarabjaikat, használati tárgyaikat, összesen három változtatást hajtanak végre.

Behívjuk a kitalálót, akinek az a feladata, hogy rájöjjön, milyen változtatások történtek. Új kitalálóval, cserével folytatódik a játék. Ha a bejövő gyerekek nem sikerül kitalálnia, akkor újra kiküldjük, visszaváltoztatjuk, amit megmásítottunk, így már bizonyára rájön a megoldásra.

3.18.4. MI VÁLTOZOTT? **/*** koncentráció – vizuális, kapcsolatteremtés

Mindenki játszó és kitaláló lehet egyszerre, és nem kell kiküldeni senkit. A játékosok körben állnak, és jól megfigyelik egymás öltözékét. Majd a játékvezető jelére (pl. taps) mindenki hátrafordul (kifordul a körből), becsukja a szemét, s valamit változtat a ruházatán, például lehúzza egy cipzárt, feltűri a ruhája ujját stb. Miután visszafordult a társaság, a játékvezető által megadott párosításban kell kitalálniuk, hogy a pillanatnyi partner mit változtatott. Amennyiben páron belül nem sikerül felfedezni a változást, segíthet a csoport.

3.19. MIT LÁTTAM A VONATBÓL? **/*** koncentráció – vizuális

Képeket mutat fel a játékvezető egymás után, olyan tárgyakról, amelyeket pl. a vonatablakból láthatunk utazás közben (de bármilyen más tárgyat ábrázoló kép is lehet). Mindegyiknél 2-3 másodpercet hagy a megfigyelésre, majd a „Hányra emlékszel?” játékhoz hasonló módon teszi fel a címbebeli kérdést: „Mit láttál a vonatablakból? Mire emlékszel? Meséld róla!” Színekre, tárgyakra, hangulatokra, használatra is rákérdezhet.

3.20. SZEREZZÜK VISSZA AZ ERDŐ KINCSEIT ** *koncentráció, térérzékelés, térközszabályozás és térhasználat*

A játékvezető rajzol egy 5-6 méter átmérőjű kört, terméseket szór bele úgy, hogy minden-hova jusson. Egy játékos a kör közepén áll, ő őrzi ezeket a kincseket. A gyerekek a körön kívül szökdécselnek, és be-beugrálnak a körbe, hogy megpróbálják megkaparintani azokat. Az őrző persze nem hagyja, a körön belül futkosva próbálja nyakon csípni őket. Akit sikerül megérintenie, az „kővé dermed”, ezt csak egy társ ölelése oldhatja fel. Ha minden termést megszerezték a játszók, új őrzöt választunk.

3.21. VÍZ-TÜKÖR-KÉP **/**** *koncentráció – mozgásos, térérzékelés, térközszabályozás és térhasználat*

A játszók párokat alkotnak. A pár tagjai egymással szemben állnak, olyan távolságban, hogy kinyújtott karjuk (ujjbegyük) összeérjen. Egyikük az irányító, aki elmozdulhat, grimaszolhat, gesztikulálhat.

Társának feladata utánacsinálni a mozgást, a lehető legpontosabban, szinte vele együtt végezni az összes mozdulatot. Úgy kell tehát a mozgást utánozni, mintha vízbe mint tükörző felületbe vagy tükörbe nézne.

A fokozatosság elvét betartva előbb lassú kézmozdulatokat, majd gyorsabbakat, végül akár az egész testre kiterjedő mozdulatsorokat végezzenek a párok.

3.22. KARMESTERJÁTÉK ** *koncentráció – mozgásos, csoportépítés, kooperáció*

A csoport kiválaszt egy karmestert, akinek a mozdulatait majd utánozniuk kell. A játékosok egy helyben állnak, a karmester pedig mozog a térben, és különféle mozdulatokat végez. A játszók utánozzák őt, a lehető legpontosabban. Ha szükséges, akkor el is fordulhatnak, hogy tekintetükkel tudják követni a karmestert.

A játékban egyaránt fontos a mozdulatok pontos lemásolása és a karmester nyomon követése is. A karmester személyét egy játékon belül változtassuk meg úgy, hogy pár mozdulatsor után a karmester kézfogással választ maga helyett valakit. A többieknek nagyon kell figyelniük, hogy a karmesterváltást észrevegyék, és most már az újat utánozzák. Figyeltessük meg, hogy miért nehéz, illetve könnyű figyelni a társunkra!

3.23. EGYSZERRE INDULNI *** *koncentráció, mozgásos, csoportépítés, kooperáció*

A játéknak nagy térigénye van – tanteremben, 20-25 fő esetén csak a társaság fele dolgozhat egyidejűleg. A párok egymás mellett állnak, de nem érhetnek egymáshoz, nem nézhetnek egymásra. Koncentrálás, egymásra hangolódás után – mindenféle jelzés nélkül – egyszerre kell indulniuk, meghatározott számú lépést megtenniük, majd megállniuk.

Ha párosával már jól megy, játszhatják hárman vagy négyen is. Nehezebb a feladat akkor, ha az egymás mellett állók közötti távolságot növeljük (egészen addig, amíg kívül kerülnek egymás perifériális látómezején). Egyszerű feladat – mégis nagy öröm lehet a játszóknak a sikeres végrehajtás.

3.24.1. TÉRDÉRINTŐ *** *koncentráció – nem nyelvi, kapcsolatteremtés*

A játék páralakítással indul. A párokat vagy a játékvezető jelöli ki, vagy a gyerekekre bízva. Az előbbi erősíti a barátok közti bizalmat, az utóbbi új kapcsolatok kialakítását célozza. Ha az utóbbit választja a játékvezető, eljárhat úgy, hogy valamilyen páralakító játék segítségével véletlenszerűen kialakuló párosokkal játszik tovább vagy úgy is, hogy azt mondja: „Válaszd azt párnak, aki szerinted nem gondolná, hogy őt választod!”

A párok szemben ülnek egymással úgy, hogy egymás térdét elérjék. Eldöntik egymás között, hogy ki az őrző, ki az őrzött. Az őrzött becsukja a szemét, innentől az őrző gondjaira van bízva. A játékvezető a következő instrukcióval indítja a játékot: „Őrizd úgy a társadat, mintha az élete rajtad múlna, koncentrálj arra, hogy véded, óvod, mellette állsz...”

Az őrző koncentrál, majd egy idő után úgy dönt, hogy „nem őrzi tovább társát”. Az őrzöttnek azzal kell jeleznie, ha úgy érzi „elhagyták”, hogy társa térdére teszi a kezét. Kétszer ismételjék, majd kézfeltartással jelezzék, kinek sikerült megéreznie a másik szándékát. Ha akarják, le is írhatják a gyerekek, amit tapasztaltak.

Ezután a párok szerepet cserélnek.

A játékosok valójában azt fedezik fel együtt, hogy vannak láthatatlan energiák, amelyeket működésbe tudunk hozni. A játék nagyon fárasztó.

3.24.2. ŐRIZD ÚGY... *** *koncentráció – nem verbális, kapcsolatteremtés*

A játékban a gyerekeknek szükségük lesz egy kedves tárgyukra, melyet magukkal hoztak. Keressenek egy helyet a térben, és úgy helyezkedjenek el, hogy biztonságban érezzék magukat a tárgyukkal együtt. Helyezzék a földre a tárgyat maguk elé úgy, hogy meg tudják kerülni. Ezután álljanak a tárgy mögé.

A játékvezető elmondja a szempontokat:

A) „Mostantól tőled függ a tárgyad biztonsága. Őrizd úgy a szemeddel, hogy egy pillanatra se veszítsd elől! Ha úgy érzed, lépj egyet balra vagy jobbra, hátra, járd körbe, de ne veszítsd szem elől!”

B) „Továbbra sem érhetsz a tárgyhoz! Mutasd meg 3-ra, hogyan őrzöd a kezdeddel! 1, 2, 3! (A gyerekek védőburkot képeznek a tárgy köré, ki-ki, ahogy gondolja.)”

C) „Mutasd meg, hogy védelmezed csak a lábaddal! 1, 2, 3!”

D) „Védelmezd csak a fejeddel! 1, 2, 3!”

E) „Egész testeddel vigyázz rá! 1, 2, 3!”

F) „Fogjátok meg a tárgyatokat, és üljünk körbe!”

A játék nagyon komoly koncentrációt igényel. A játékot követő beszélgetésben a gyerekek nagyon mély érzésekről számolnak be, de e nélkül is látszik, hogy érzelmileg ugyancsak érintetté válnak.

Látványos, hogy másképp érintik meg a tárgyukat. A játék a gyerekeket felruházza azzal a tulajdonsággal, hogy képesek felelősséget vállalni valamiért.

3.24.3. ŐRIZD ÚGY... A KÜLVILÁGBAN *** *koncentráció, ön- és csoportismeret, bizalomépítés*

A folytatásban kiterjesztjük az empátiát a külvilágra. A megválási rítus a fenti előzményekkel nem lesz nehéz. A játékosok körben ülnek, leteszik maguk elé a tárgyaikat. A játékvezető megkéri őket, hogy gondolják át, van-e olyan, akire egy kis időre rá mernék bízni a tárgyukat, aki pár percre „örökbe fogadja”. Aki úgy gondolja, vigye oda a tárgyát ahhoz, akire gondolt, s adja át neki.

Az elindulás sorrendjét nem szabja meg a tanár, de egy szabály van: egy időben csak egy-egy valaki mozdulhat. Ha már senki nem indul, várjunk egy kicsit. (A gyerekek ez idő alatt igen

összetett folyamaton mennek át. Gondolkodnak azon, hogy megbíznak-e valakiben, ami komoly önismereti kérdés. Érzik, hogy jelentősége van annak, hogy jelöltjeik közül kit választanak. Továbbá nagyon kíváncsiak, hogy bennük megbízik-e valaki, és félnek a kudartól. Végül látják, hogy van, akinél több tárgy is van, van, aki nem kapott semmit. Ez rendkívül elgondolkodtató.)

A fenti feszültségmezőt úgy oldhatja fel részben a játékvezető, hogy a következőkben lehetőséget ad a kívánságok megfogalmazására. Bárki odamehet a társához, és felajánlhatja például azt, hogy „szívesen vigyáznék a macidra”. Ezzel vágyakat fejeznek ki arra vonatkozólag, hogy kinek a bizalmát szeretnék élvezni. A társ ekkor dönthet, hogy adja vagy nem. A játék végén a gyerekek minden tárgyat visszaadnak egymásnak, ugyanazzal a rítussal; tehát egyszerre egy játékos mozdulhat.

A foglalkozás után érdemes megfigyelni a gyerekeket, hogyan bánnak egymással, saját és társaik tárgyaival napközben. Mindenképpen változást fogunk tapasztalni.

3.25. VIGYÁZZ, SZAKADÉK! **/** koncentráció – mozgásos, mozgáskoordináció

A játzókat két csoportra osztjuk. Két, körülbelül 3 méter hosszúságú fonalat fektet a játékvezető a földre, ez lesz a híd a szakadék felett. Mindkét fonal egyik végénél felsorakoznak a gyerekek, a másik végénél a játékvezető áll.

Az első gyerek kezébe egy távcsövet ad úgy, hogy a kicsinyítő felével nézze a talajt. Így a fonálon egyensúlyozva kell átmennie a szakadék felett. A többiek egyesével követik. A gyerekek akkor kerülnek koncentrált állapotba, ha annyi időt kapnak a feladat megoldására, amennyi szükséges.

A legfontosabb, hogy mindenki átjusson, igyekezzenek, hogy mindkét lábuk a hídon legyen, különben könnyen „leeshetnek”! A távcsövet a játékvezető adja át a soron következőnek. A játék távcső nélkül is játszható, úgy könnyebb.

3.26. „MITŐL FÉLSZ? SEMMITŐL!” *** koncentráció – verbális, kommunikáció – verbális, nem verbális

A játzók körben ülnek. A kezdő játékos rámutat egy társára, és azt kérdezi: „Mitől félsz?” Ő rámutat egy másik gyerekre, és azt mondja: „Semmitől.” A harmadik is rámutat valakire, és azt kérdezi: „Mitől félsz?” Ő azt válaszolja: „Mindentől.”

A négy mondat megy körbe, mutatással. Ha a négy mondat elhangzott, előlről kezdődik. Ha már mindenki megjegyezte a sorrendet, kezdődhet az igazi játék: mindig más hangszúllyal, hangerővel, érzelmkifejezéssel kell kérdezni és válaszolni. Nagyon izgalmas és változatos lesz így a játék.

3.27. „VÁRTAM RÁD!” *** koncentráció – verbális, kommunikáció – verbális

A játzók kört alkotnak. A kezdő játékos ránéz valakire, s azt mondja a kiválasztottnak: „Vártam rád.” A kiszemelt ránéz valaki másra, s azt mondja: „Nem mentem”. Az új kiszemelt ugyancsak kiválaszt magának egy új embert, s megerősíti: „De vártam rád.” Aki az üzenetet kapta, új embert szemel ki, s azt mondja: „Sajnálom.” A lánc innen előlről indul. A mondandó szöveg egymás után tehát: „Vártam Rád. Nem mentem. De vártam rád. Sajnálom. Vártam rád. Nem mentem...” stb.

Nehezíthető azzal, hogy nem kell, sőt nem is szabad mutatni, az üzenetadó csak szemmel választhatja ki a társát, illetve különféle érzelmi tartalommal, hangerővel kell a mondatokat továbbadni.

Természetesen bármely négy, egymásnak felelgetős mondat alkalmas a játékhoz, ezeket a gyermekek is kitalálhatják. Pl.: választhatunk olyan szöveget, ami valóságosan elhangzik időnként közöttünk. Játshatjuk úgy is, hogy aki téveszt, kiáll.

3.28. RITMUSJÁTÉK A NEVEKKEL **/**** *koncentráció – verbális, ritmus, beszéd*

A csoport körben ül. A játékvezető kettőt tapsol, és egy kijelölt gyerek a taps ritmusában mondja előbb a tőle jobbra ülő gyerek nevét, a sajátját, végül a tőle balra ülőét. A következő (balra ülő) gyerek ugyanezt teszi. Például: taps, taps, Laci, Norbi, Andi, taps, taps, Norbi, Andi, Zsolti, taps, taps, Andi, Zsolti, Dorka, taps, taps stb.

Aki kiesik a ritmusból, az zálogot ad egy örömteli kiváltási játékhoz. Ismételjék meg a játékot, hogy a gyerekek koncentrációs stratégiát tudjanak kialakítani.

3.29. KÉZFOGÓS JÁTÉK **/**** *koncentráció – mozgásos, ritmus, beszéd*

A játékosok kettős kört alakítanak, és a körvonal mentén párosával, egymással szemben állnak. A játékvezető utasítására egyszerre indul a csoport. A párok tagjai kezét fognak, nevüket mondják (elég az utónév, másként lelassul a játék), majd egymással ellentétes irányban haladnak tovább a kör kerületén. Sorban kezét fognak a velük ellentétes irányban haladókkal.

Fontos a közös ritmus. Ha egyetlen résztvevő téveszt, az egész csoport munkája megszakad. Minden kézfogásnál történjen meg a bemutatkozás. (A játék kapcsán – ha ez a csoport számára fontos – beszélgetést kezdeményezhetünk a bemutatkozás szabályairól.)

3.30.1. PERCRE PONTOSAN *** *koncentráció – nem verbális*

A játékosok körbeülnek. A játékvezető megkéri őket, hogy csukják be a szemüket. Ha úgy érzik, hogy eltelt egy perc, nyissák ki, és figyeljék meg, mennyire találták el az időt. Ezt onnan tudják, hogy a játékvezető 55 másodpercnél a bal kezét kinyitott ujjakkal feltartja, és sorra csukja be az ujjait, amíg pontosan az egy perchez nem ér.

Ezután a jobb kezét ökölbe szorítva mutatja fel, és sorra kinyitja az ujjait, amíg 1 perc 5 másodperchez nem ér. Ha van olyan gyerek, aki ekkor még „alszik”, azt óvatosan „felébresztik”. Aki sokkal előbb kelt fel, az vár, mert aki egyszer kinyitotta, az már nem csukhatja vissza a szemét. Végül minden gyerek elmondja, mennyivel előbb vagy később „ébredt fel”. Érdemes megkérdezni őket, hogy milyen stratégiával dolgoztak.

Ne firtassa a játékvezető, hogy „csalt-e” valaki, és ezt a gyerekeknek se engedje, hanem bizának az őszinteségben, hisz aki csal, az úgylis rájön, hogy magát csapja bel. Megkérdezheti a játékvezető, hogy rövidnek vagy hosszúnak tűnt-e ez az 1 perc.

A játék célja a pihenés, a koncentrált állapotba jutás. Elképzelhető, hogy lesznek olyan tanulók, akiket szándékosnak tűnő rendbontásra ingerel a csend. Ezt semmiképpen ne szankcionálja a játékvezető, csak ébressze fel a gyerekeket, és kezdjék újra az egész játékot, ugyanis – minden máshoz hasonlóan – az aktív pihenést, más pihenőidejének a tiszteletben tartását is tanulni kell, és ezzel a játékkal épp ezt teszik.

3.30.2. AZ IDŐ *** *koncentráció – nem verbális*

A játék lényege a relativitás fogalmának megközelítése, az idő relativitásának átélése. A játékot kétféleképpen játsszuk el, az egyik egyéni játék, a másik páros, melyben a párok tagjai befolyásolják egymást nem nyelvi elemekkel.

Az első esetben a gyerekek lefekszenek a földre. A feladatuk az lesz, hogy adott jelre csukják be a szemüket, és mikor úgy érzik, eltelt egy perc, nyissák ki, és kezüket emeljék a magasba. Ne végezzenek zajosabb, hangosabb mozgást, mert akkor társaikat befolyásolhatják.

A második játékban egymással szemben állva párokat alkotnak a gyerekek. Szintén egy adott jelre elkezdnek egymással beszélgetni, arra ügyelve, hogy pontosan egy perc múlva fogják meg egymás kezét, és hagyják abba a beszélgetést. Mindkét játék eljátszható többször is, annak érzékeltetésére, hogy mennyit változik az időérzékelés a gyakorlás hatására.

3.31.1. MIT HALLOK? ** *koncentráció, érzékszervi finomítás*

A játszók azt a feladatot kapják, hogy egy percig figyeljék meg a körülöttük levő zajokat, és jegyezzék meg, mit hallottak. Egy perc múltán sorban elmondhatják, mit hallottak. A második gyerek csak azt mondja el, ami még nem hangzott el és így tovább. Nagyon megöriknek, ha sokan ugyanazokat hallották.

Érdeemes megkérdezni, hogy korábban is hallották-e, észrevették-e ezeket a zajokat. Rá lehet mutatni, hogy nem mindegy, mire figyelünk és mennyire figyelmesen teszünk valamint. (Kedves mozzanat, hogy ha van óra a teremben, most meghallják a ketyegést, ami az előbbi játékban nagy segítségükre lett volna.)

A játék szépsége, ha meghallják a természet hangjait (madáracsicsérgés, szélfúvás), egymás „hangjait” (levegővétel, cipősurrogás) és saját hangjaikat (szívverés). Ennek nagyon örülünk, mert éppen ez a célunk a játékkal, elértük, hogy a gyerekek „befelé” forduljanak, s mindezt úgy, hogy örömeiket lelik e tevékenységben.

3.31.2. MIT HALLOK? ** *koncentráció, érzékszervi finomítás*

Az előző játék folytatása. Most azt kéri a játékvezető, hogy a gyerekek figyeljék meg az első zajt, amit hallanak, és számolják meg, hányszor ismétlődik az 1 perc alatt.

Nagyon jó hangulatú játék. Nagyon örülnek, ha többen ugyanazt hallották, és annak is, ha valaki mást hallott. Ez a játék segíti a gyerekeket abban, hogy ne versengjenek egymással (mivel ez esetben lehetetlen, hiszen nem tudunk dönteni, kinek van igaza!), hanem elfogadóan közelítsenek egymás felé. Megbeszéléskor ezt a felnőtt humorral tudja még inkább elősegíteni: „No, most akkor 12 busz ment el vagy 3? Hadd halljam, hányszor füttyentett az a madár? Esetleg kérdezzük meg őt?” – stb.

A fenti játékok – fegyelmezés helyett – bármikor „bevetethők” tanóra alatt is. A gyerekek megnyugszanak, és meg is hálálják „gondoskodást”! Ha többször megisméltik a játékot, elképzelhető, hogy ráéreznek az ízére, és nem kizárt, hogy találunk időnként csukott szemű gyerekeket, akik önállóan játsszák a játékot! Ez mindenki számára óriási nyereség.

4. MOZGÁSKOORDINÁCIÓS GYAKORLATOK, JÁTÉKOK

4.1. MOCSÁRJÁRÁS */** mozgáskoordináció

A játék célja, hogy minden gyerek jusson át egy képzeletbeli mocsáron úgy, hogy lába ne érjen bele a „mocsár vizébe” (vagyis a talajra), mert akkor az lehúzhatja őt a mélybe.

Két újságpapírt kap minden gyerek, s oly módon tud előre haladni, hogy először rálép az egyikre, majd a másikat maga elé helyezi és átlép rá. Az üresen maradt papírt újra maga elé helyezi, és ismét átlép rá.

A játék nehezíthető különféle akadályokkal (ezeket fának, bokroknak, alvó állatoknak stb. nevezhetjük el), amelyeket a játék során ki kell kerülni. Még nehezebb a játék, ha a játszóknak egyszerre többen, esetleg teljesen egyszerre indulnak útnak. Ilyenkor még egymásra is figyelniük kell. Az újságpapír méretének változtatásával is nehezíthető az átkelést.

4.2. KAKASVIADAL ** mozgáskoordináció

A játszóknak két csapatot alkotnak. A csapatok tagjai páronként küzdenek meg egymással. A párok fél lábra állva, egymással szemben szökdelnek. Kezüket csípőre teszik, és megpróbálják vállukkal a másik játékost egyensúlyából kibillenteni. A győztes az, akinek sikerül elérni, hogy az ellenfele letegye a lábát.

Szabja meg a játékvezető a játék időtartamát, így döntetlen is lehet az eredmény. Egyszerre maximum 5 pár küzdjön egymással, majd adjanak helyet a többi párnak is. A párbajok befejeztével az a csapat nyer, amelynek tagjai több győzelmet arattak.

4.3. LASSÍTOTT FUTÁS **/** mozgáskoordináció

A játszóknak a teremben lassú futó mozgást végeznek, lehetőleg lassú ütemű, szöveg nélküli zenére. Magas térdemeléssel, magas sarokemeléssel, ritmust lassítva, majd kissé gyorsítva, karlendítéssel kísérvé, karkörzéssel kapcsoljuk össze a futást, mintha egy egész nagy teret szeretnének lefoglalni a gyerekek.

Figyelmeztesse a játékvezető a játszókat, hogy figyeljék a testközéppontot, az tartja meg az egyensúlyt, koncentráltan mozogjanak.

4.4. FOGJUNK HALAT! *** mozgáskoordináció

A játékvezető bekészít egy nagyobb vizes edényt, pl. lavórt a terembe, félig vízzel. A gyerekek halakat és horgászbotokat készítenek a következő módon: egy félbetört gémkapcsot beleszúrnak egy dugóba vagy hungarocellbe úgy, hogy egy kampó kiálljon belőle. Alkoholos filccel beszámazzák a dugókat. A horgászbot lehet hurkapálca vagy bármilyen más pálca, amire cérnát kötnek, és a gémkapocs másik felét horognak használják.

Horgásszák ki a halakat! Lehet, hogy egy gyereknek sikerül többet fognia, miközben a másoknak nem jut semmi.

Ezután következik a rablás. A gyerekek megmondják a játékvezetőnek, hogy hányas számú halat fogták ki, ő pedig felolvassa a hal kártyáját, amire előzőleg az adott hal tulajdonságait írta. A hal azé a gyereké lesz, aki a csoportból elsőként felismeri azt a felolvasott jellemzők alapján.

- a) Ponty – A jó magyaros halászlében az én szeleteimet fogyasztják a leggyakrabban.
- b) Keszeg – Annyi szálkát növesztettem, hogy szinte több, mint a húsom, mégis a Balatonparti halsütők kedvence vagyok.

- c) Heck – Engem is szeretnek a halsütődék, pedig messzi tengerekről hoznak. Háromágú csillaghoz hasonló metszetű gerincemen kívül alig találni bennem szálkát.
- d) Harcsa – Hosszú bajuszom a legjellegzetesebb külső tulajdonságom. Akár miniatűr akvárium, akár folyami törpe vagy óriási változatomban láttok.
- e) Fogas, süllő – A Balaton legfinomabb húsú hala vagyok. Ünnepi asztalra citrommal a számban egybe sütnek.
- f) Angolna – Kígyó formám miatt akárki felismer.
- g) Sneci – Ha pecázni kezdesz, akkor engem fogsz ki legelsőnek. Kiváló csali vagyok.
- h) Géb – A húsom nem túl finom, de a macskák így is boldogan megesznek. Denevérszárny formájú úszóimmal a kövekhez tapadok, és tátott szájjal lesem az élém úszó áldozatot.
- i) Amur – Egy távoli folyó nevét viselem, pedig mióta betelepítettek Magyarországra, már itt is jól érzem magam. Igaz, hogy minden növényt felfalok. Ezért sokan már bánják, hogy betelepítettek.
- j) Ton – Tengeri hal létemre is gyakran megfordulok Magyarországon. Igaz, csak a fagyasztópultokon, szeletekben vagy panírozva. Fehér szálkátlan húsomért nagyon szeretnek még a gyerekek is.
- k) Busa – Egy picivel sem vagyok bánatosabb a többi halnál, pedig lenne rá okom. Az emberek ellenére sem fogyasztanak belőlem többet, hogy az orvosok kifejezetten ajánlatosnak tartják a fogyasztásomat. A nevemben mégis benne van a búslakodás.
- l) Cápa – Félelmetes hírű tengeri ragadozó és filmsztár vagyok.
- m) Szardínia – Tengeri hal vagyok. A magyar gyerekek leginkább dobozba zárva, olajos vagy paradicsomos mártásban láthatnak.
- n) Hering – Engem leginkább ecetesen, sok hagymával ismernek idehaza. Hiába, tengeri hal vagyok!
- o) Pisztráng – Hegyi patakok őshonos lakója vagyok. A Bükk hegység duzzasztott tározóiban tömegesen tenyésztnek. Ünnepi fogás készül belőlem.
- p) Lazac – Világbajnok hosszútávúszó- és ugrómester vagyok. A Sargasso-tengerben házassodom, és távoli hegyi patakokban teszem le az ikráimat, hacsak a medvék ki nem fognak.

4.5. PAJZS–KARD JÁTÉK **/** *mozgáskoordináció, térérzékelés, térközszabályozás, térhasználat*

A játékosok párokat alakítanak. A pár egyik tagjának mindkét keze nyitott tenyérrel nyugszik hátul a derekán. Ez jelképezi a pajzsot. A másik gyerek előre nyújtott mutatójúja lesz a kard. A cél, hogy megérintse a másik játékos pajzsát.

Három érintés után pajzs – kard csere. A játékhoz tér kell, hiszen a pajzsát védő játékos bármely irányba egy-egy lépést elmozdulhat, foroghat, társának pedig követnie kell őt. Futni, a társ elöl futva menekülni nem szabad.

4.6. BOMBA–PÁNCÉL **/** *mozgáskoordináció, térérzékelés, térközszabályozás, térhasználat*

A csoport szétszóródik a teremben, majd adott jelre mindenki kényelmes tempóban sétálni kezd. A játékvezető azt az instrukciót adja: „Válasszatok magatoknak egy bombát gondolatban, de ne nézzetek rá! Akit bombának választottatok, attól igyekezzetek a legmesszebbre kerülni.”

Tovább folytatódik a járkálás, de már felgyorsul, mert mindenki igyekszik a választott gyerektől távol kerülni. Egy kis idő múlva a játékvezetői instrukcióra páncélt is választanak, hozzá értelemsszerűen közelebb kell kerülni, hogy megvédje a játszót a bombától.

A játék izgalma felgyorsíthatja a mozgást, ügyelni kell az ütközések, elesések megelőzésére.

4.7. RINGLISPÍL **/** *mozgáskoordináció, csoportépítés, kooperáció*

A csoport menetirány szerint körben áll. A résztvevők a kör közepe felé eső kezükkel összefognak, elkezdenek forogni, vigyázva a mozgásritmusra. Egészen lassan indul a mozgás, és fokozatosan gyorsul. A tempó mindig a legkevésbé gyors gyerek elbírható tempójához igazodik. Vigyázzanak egymásra!

4.8. ÓRIÁSKÍGYÓ **/** *mozgáskoordináció, csoportépítés, kooperáció*

Két csoportot alakítanak a játékosok. Csoportonként hason fekvésben „óriáskígyót” alkotnak úgy, hogy egymás lábát megfogják. Elindulnak úgy, hogy a kígyó feje vezeti a mozgást, lassú kúszással. Ügyeskedjenek, hogy ötletesen csúsztassák a testüket előre, és ne szakadjon szét a kígyó.

4.9. FOGD MEG A SÁRKÁNY FARKÁT! **/** *mozgáskoordináció, csoportépítés, kooperáció*

Kínai játék, ezért pár szóval mesélhet a játékvezető a gyerekeknek a játék eredetéről, az óriás bábos karneválokról...

A játékosok szorosan egymás mögé, oszlopba állnak. Mindenki megfogja az előtte levő derekát, és játék közben nem engedheti el! Az oszlop eleje a sárkány feje, a hátulja a farka. A feladat az, hogy a fejének meg kell fognia a farkát úgy, hogy a sárkány el ne szakadjon. A sárkány farka természetesen menekül, megpróbálja elkerülni, hogy megfogják. Vigyázat! Balesetveszélyes lehet!

4.10.1. TŰZ, VÍZ, MENEDÉK */** *mozgáskoordináció, koncentráció – mozgásos*

Az ismert „Tűz, víz, repülő” című játék átalakított változata. A gyerekek a teremben futkároznak, egymásra figyelve, egymást kikerülve, miközben a játékvezetőt is „figyelik”, hogy mikor szólal meg, és vajon mit kiált.

A különböző szavakra ugyanis más-más mozgás a válasz. Ha a TŰZ szót hallják, feltartott kézzel, segítségért kiabálva futnak tovább. Ha a VÍZ szót hallják, fel kell kapaszkodniuk egy magasabban lévő helyre (asztal, pad stb.), hogy ne sodorja el őket az áradat. A MENEDÉK szó meghallásakor az arra kijelölt sarokba (barlangba) kell beszaladniuk és minél jobban összehúzódnuk, így óvják egymást a leselkedő veszélytől. Tapsra a futkározás indulhat tovább.

A játékot lehet játszani kiesésre is, de nem szükséges. Egyaránt fejleszti a koncentrációt, a figyelmet, s adja a játék örömeit. Jó, ha minél nagyobb teremben játsszuk, a gyerekek mentálisától függően néhány, nem veszélyes akadály is maradhat a teremben.

4.10.2. FA, PATAK, BARLANG */** *mozgáskoordináció, koncentráció – mozgásos*

Az ismert „Tűz, víz, repülő” játék erdei változata. Ha a játékvezető azt kiáltja: FA!, mindenkinek magaslatra (székre, padra...) kell mennie. Ha azt mondja: PATAK!, át kell ugrania valamin, tárgy hiányában csak egy képzeletbeli patakon, tehát nagyot kell ugrani. Ha azt mondja: BARLANG!, guggolva kell továbbmenni. A hívószavakat a játékvezető bármilyen sorrendben ismétélheti.

4.10.3. ŪR, ŪRHAJÓ, VESZÉLYEK **/** *mozgáskoordináció, koncentráció – mozgásos*

Ez a játék a történetmondás és az ismert „Tűz, víz, levegő” c. játék módosított ötvözete. A játék ebben a formában az „Ūr, ūrhajó, veszélyek” nevet kapja. A játékosok egy képzeletbeli ūrhajóban ūlnek a földön (körben).

A játékvezető kiválaszt egy mesélőt, aki az eddigi ūrélményeiket a lehető legösszeszedet-
tebben meséli el úgy, hogy a történetbe minél többször beleszövi az ūr, ūrhajó, illetve veszély
szavakat. Mikor az ūrhajósok meghallják a történetben az ŪR szót, akkor azonnal a hátukra
kell feküdniük, kezüket az ég felé emelve, a VESZÉLY szóra minél jobban összegömbölyödni
akár fekvő, akár guggoló, akár ūlő helyzetben, míg az ŪRHAIÓ szóra visszaūlni a kezdőkör-
be. A játék mindig földön ūlő helyzetből indul.

A mesélő kiválasztásakor ügyeljen a játékvezető arra, hogy kiváló spontán szövegalkotási
készséggel rendelkezzen, mert különben a játék akadozik, nehézkessé, unalmassá válik. Hív-
ja fel a mesélő figyelmét arra is, hogy a sokszori mozgás is zavaró lehet, nagyon fontos az
említett szavak megfelelő arányának alkalmazása.

4.11. CÉLTÁBLA JÁTÉK **/** *mozgáskoordináció, koncentráció – mozgásos*

Egy gyereket kiválaszt a játékvezető, ő lesz a „céltábla”, aki a terem egyik sarkába áll, előre
nyújtott karral, felfelé néző tenyérrel.

A többiek feladata az lesz, hogy a „céltáblát” bemérve, behunyt szemmel, karjukat célzó
mozdulattal előre tartva elinduljanak. Amikor úgy érzik, megérkeztek a társuk kinyújtott ke-
zéhez, vagyis a céltáblához, akkor találjanak bele, vagyis szúrják bele „nyilukat” a céltáblába.
Lehet, hogy távol vannak még a céltól, de lehet, hogy épp beletalálnak. Legyen a teremben
csend, mert ez segít a koncentrált állapot eléréséhez. Addig folytatódjon a játék, amíg min-
denki legalább egyszer sikeresen végrehajtja a gyakorlatot.

4.12. AZ ESŐERDŐ HANGJAI **/** *mozgáskoordináció, csoportépítés, kooperáció*

A gyerekek kört alkotnak. A játékvezető kérje meg a játszókat, hogy egyenként, láncban
kezdjék el utánozni a mozgását, és ismételjék az általa kiadott hangokat. Először a játékveze-
tő összedörzsölgeti két tenyerét. Ezt a tőle balra ūlő játékos átveszi, majd a következő gyerek
is, egyesével, sorban mindenki.

Amikor a játékvezetőhöz visszajut ez a mozdulat, ő vált, és elkezdi csettintgetni. Amikor
mindenki átvette a csettintgetést, az irányító abbahagyja. Akikhez még nem ért el a csettint-
getés, folyamatosan dörzsöli a tenyerét. A csettintgetés után combcsapkodás, majd lábdobo-
gás következik. Ezután, szintén az irányítót követve visszafelé is megismételjük a sort.

Az általunk adott zajsorozat egy fokozódó vihar, eső hangját fogja idézni.

5. TÉRÉRZÉKELÉS, TÉRKÖZSZABÁLYOZÁS ÉS TÉRHASZNÁLAT GYAKORLATAI, JÁTÉKAI

5.1. TÁVOLSÁGBECSLÉSI GYAKORLAT *** *térérzékelés, térszabályozás, térhasználat*

A csoport tagjai lassan körbejárnak, majd a kört fellazítva szabad mozgásirányt választanak, és össze-vissza járkálhatnak a térben. Tapsra mindenki megáll. Ezután ki-ki megmondja, hogy a többiek milyen távolságban vannak tőle. A távolságot megadhatjuk lépésben vagy bármely hosszúságmértékben. Ellenőrizzük az állítás igazságát.

A játék nehezíthető úgy, hogy a játékosok tapsra megállnak, három másodpercig körülnéznek, majd lehunyják a szemüket, és ezután kell kimondaniuk az előbb felbecsült távolságot. A vezető helyesbíthet.

5.2. SÉTA A TÉRBE *** *térérzékelés, térszabályozás, térhasználat*

A kialakított tér most egy utca. A játékosoknak úgy kell az üres térben mozogniuk, hogy ne érjenek egymáshoz. Miközben ezt gyakorolják, a játékvezető kiadja az instrukciókat, hogy éppen melyik napszaknak megfelelően sétáljanak.

Más lehet a mozgás ritmusa, a mozdulatok fajtája reggel, délben és este. Járás közben adhat a játékvezető olyan instrukciókat, amelyek további, kiegészítő információt is tartalmaznak. Pl. „Ebédidőben vagy”, „Késésben vagy”, „Elgondolkozol, meglátsz egy ismerőst”, „Keresel valakit”, „Ideges vagy, régóta vársz valakire” ... stb. Az utolsó instrukciónak adja a játékvezető azt: „Megérkezel egy nyugodt helyre.”

5.3.1. TÉRFELOSZTÁS *** *térérzékelés, térszabályozás, térhasználat*

A játékosok egy kijelölt térben szabadon mozognak. Járás közben törekedjenek arra, hogy a térben egyenletesen oszoljanak el, ne tömörüljenek, lehetőleg egymástól egyenlő távolságra legyenek, vagyis a tér minél egyenletesebb kitöltésére törekedve járják be az adott teret. A játékvezető időnként bejátszik egy-egy utcazajt⁵ vagy tapsol, ekkor a játékosok megállnak, és megfigyelik a tér kitöltését, majd mindenki egy lépéssel korrigálhatja helyét, hogy végül egyenletes legyen az eloszlás. Minden újraindulásnál a cél tehát a tér legoptimálisabb kitöltése.

5.3.2. HIRTELEN KIMONDOTT SZAVAK *** *térérzékelés, térszabályozás, térhasználat*

A játékosok egy képzeletbeli vonaton utaznak. Szétszórtan helyezkednek el a teremben, majd egy adott jelre (tapsra) elindulnak a térben, és úgy mozognak, hogy közben ne érjenek hozzá semmihez és senkihez. Majd a játékvezető szavakat mond, amelyekről a gyerekeknek el kell dönteniük, hogy láthatták-e vajon vonatablából vagy sem. Ha igen, akkor folytatják tovább a sétát, ha nem, akkor megállnak, és csak akkor indulhatnak tovább, ha újra olyan szót hallanak, amelyet láthattak a vonatablából. A játékban tehát a gyerekeknek egyszerre kell figyelniük a tér ideális kitöltésére és a játékvezető által mondott szavak jelentésére, besorolására.

⁵ A „Függöny mögött Varázsláda” szövegértés–szövegalkotás kompetenciafejlesztés „C” 1–6. programhoz tartozó Zenei CD, Educatio Kht.

5.3.3. MOZOGJ A TÉRBEN! *** *térérzékelés, térközszabályozás, térhasználat*

Szabad mozgásból adott jelre (zenére történő mozgás közben a zene kikapcsolására, a csendre) kell megállni, megtartva, kimerevítve a pillanatnyi pózt. A megállástól számítva kötött időn belül – pl. míg a játékvezető hármat számol – az egész társaságnak a legegyszerűsebb térkitöltésre törekedve kell beállnia. Tehát a játékvezetői számolás alatt körbenézve a játszóknak elmozdulhatnak a helyükről. Az egyenletes térkitöltés azt jelenti, hogy ne torlódjanak egy helyen a játékosok, más helyeken így ne keletkezzenek „lyukak”. A játék közben nem szabad saját testhelyzetükön kívül mással utasítást adni a társaknak.

Játékban az instrukcióadáskor utalhatunk képzeletbeli helyszínre: „Legyetek csillagok a képzeletbeli égbolton, és a zene hangjára mozogjatok szabadon a térben...”

Lehet lassított és/vagy gyorsított mozgásokkal is játszani.

5.4. PÁRBAN VAGYUNK! *** *térérzékelés, térközszabályozás, térhasználat, koncentráció – mozgásos*

A játszóknak párt választanak maguknak. A párválasztás után a párok tagjai egymással szemben állnak fel. Egyikük tesz egy mozdulatot, a másik feladata pedig az, hogy a köztük lévő távolságot megtartva a mozdulat ellentettjét (nem tükörképét!) csinálja. Például ha a kezdeményező keze előrelelendül, akkor a társáé hátra, vagy ha egyikük kinyomja a hasát, akkor a másik behúzza stb. A távolság megtartása az egyetlen feladat, s ehhez mindkét játékos koncentrációja, nagyon pontos együttműködése szükséges.

5.5. HIPNÓZIS *** *térérzékelés, térközszabályozás, térhasználat, koncentráció – mozgásos*

Párokban egymással szemben állnak a játékosok. A pár egyik tagja – a „hipnotizőr” – tenyerét társa arca elé tartja (kb. 20-30 cm-re), majd lassú kézmozdulatokba kezd. A pár másik tagjának feladata, hogy követnie kell társa kezét anélkül, hogy a kéz és az arc közötti távolság változna. Az irányítónak több lehetősége is van a variálásra, például ha jobb kézzel kezdett, filmes szóhasználatral „átúszthat” a bal kezére és vissza.

Így bonyolult „mutatványok” is megoldhatók (pl. átbújhat a „hipnotizőr” lába között az irányított). A távolság megtartása az egyetlen feladat, s ehhez mindkét játékos koncentrációja, nagyon pontos együttműködése szükséges. Nem arról szól a játék, hogy miként tornáztathatja meg társát az irányító.

6. RITMUS- ÉS BESZÉDGYAKORLATOK

6.1. RITMUSTAPS **/**** *ritmus, beszéd*

A csoport tagjai körben állnak, és a játékot egy-két mély levegő vételével kezdik el. (Előtte szellőztessünk ki!) Az első körben a saját nevüket ritmizálják tapsal, egyenként. A többiek visszatapsolják. A következő körben egy választott, mindenki által jól ismert dalt énekelnek és ritmizálnak tapsal.

A végén csak némán, magukban énekelnek, és csak a taps hallható. A játékvezető finom rávezetéssel javítsa a hibákat.

6.2. RITMUSTENISZ ** *ritmus, beszéd*

Körben állnak a játékosok. A játékvezető ad egy ritmust, amit a gyerekek „visszapasszolnak”. A másik változatban egy gyerek kezdeményez, a harmadikban egy csoport (rövid megegyezés után), és azt adja vissza mindenki. Ha nem sikerül, megismételhetik (a bemutatást is, ha szükséges).

A gyerekek hamar rájönnek, hogy a ritmuskeltésnek rengeteg eszköze van a testünkön (taps, dobantás, csettintés ujjal, nyelvvel, arc felfújása-kipukkantása, dobolás a testrészeinken, a földön, kopogtatás a padlón, körömmel hangadás stb.).

A szabály annyi, hogy csak olyan ritmus utánzását kérhetik, amit ők is meg tudnak ismételni. A ritmus lehet hangzó is: pl. tá-ti-ti-tá-tá vagy má-mi-mi-má-má (illetve bármi, pl. ismert vagy ismeretlen mondóka ritmusa is). Ekkor ezt passzolják vissza a gyermekek. A két típus kombinálható: ritmizálás mozgással és hangadással egyszerre.

6.3.1. KÖZÖS RITMIZÁLÁS VERSSEL **/**** *ritmus, beszéd*

A csoport tagjai körben ülnek. Először közösen elmondanak egy választott verset. Törekedjenek arra, hogy megtalálják az együttmondás közös ritmusát. A második körben mondják el a verset úgy, hogy mindenki csak egy szót mondhat. Próbáljanak „rálépni” az előttünk szóló szavára.

Ezután játsszanak a verssel, mondják el például úgy, mintha a kedvenc sportcsapatuknak szurkolnának, mintha titkot súgnának és így tovább. Játshatják azt is, hogy egy levegővétellel hányszor tudják elmondani a verset!

Jól ritmizálható verset válasszon a játékvezető, pl.:

Varró Dániel: Buszvezetők⁶

A buszvezetők mindig mogorvák,
odacsukják az utasok orrát.
Ahogy az orrok ellilulnak,
a buszvezetők felvidulnak.

⁶ *Friss tinta!* Pagony Csimota, Budapest, 2005.

6.3.2. KÖZÖS VERSRITMIZÁLÁS VERSSEL **/** ritmus, beszéd

A játsszók ritmizálva mondják az alábbi verset. A nyomatékos – jelölt – szótagokat tapssal erősíthetik.

Weöres Sándor: Ha a világ rigó lenne⁷

Égi csikón / léptet a nyár,
tarka idő / ünnepe jár,
táncra való, / fürdeni jó,
nagy hegy alatt / hűsöl a tó.

Hogyha kijössz, / messzire mégy,
hogyha maradsz, / csípdes a légy.
Habzik az ég / mint tele tál,
tarka idő / szóttese száll.

A ritmus lüktetését fokozhatjuk, ha felsoronként váltogatjuk a szereplőket, akik a szöveget mondják.

6.4. NEM CSAK EGY NEVEM VAN? **/** ritmus, beszéd

Üljenek körbe a játsszók, hogy mindenki mindenkit láthasson. A gyakorlatot készítsük elő egy-két könnyed, lazító légzéssel! Mondják, énekeljék el a saját nevüket egymás után, sorban. A többiek ismételjék meg.

A második körben mondják el a neveiket úgy, ahogy szólítják őket otthon, a baráti társaságban, az iskolában, pl.: Magdolna, Magdika, Magda, Magdus, Magduci, Dusika stb. Ezeket is ismételjék mindannyian. A harmadik körben a nevüket olyan módon tegyék „helyzetbe”, hogy olyan hangsúllyal mondják, ahogyan a neveiken szólítják őket különböző helyzetekben.

Először gyűjtsünk ötleteket. Utánozhatják édesanyjuk dicsérő hangját, testvérük szidalmazó hangnemét, a korholó nagymama hanglejtését vagy bárki másét, akit a gyerekek javasolnak. Legalább három kört játsszanak, különféle hangoztatással, amit mindannyian „visszhangozzanak”.

6.5. ELTŰNTEK A MÁSSALHANGZÓK! *** ritmus, beszéd

A játsszók úgy mondjanak el egy általuk ismert verssort, hogy csak a magánhangzókat ejtsék. Lassan beszéljenek, hogy a hangok szétváljanak! Majd némán, csak ajkartinulációval tegyék meg ugyanezt. Figyeljenek az ajkak mozgására. Végül mondják el az eredeti szöveget. Az ajkak nyitására, kerekítésére most is nagyon figyeljenek oda! Nem baj, ha természetellenessé válik az ajkak mozgása.

6.6. HANGZÓ MESE */** ritmus, beszéd

A játékvezető mesét mond olyan dolgokról, amelyeknek hangjuk, jellegzetes zajuk van (az állatok közt a sztereotíp kutya, macska mellett más állatok is szerepeljenek). Amikor a mesélő olyan dolgot említ, aminek hangja van, a játsszók próbálják azt utánózni.

Mivel a gyerekek általában mindent nagyon hangosan, kiabálva hangoztatnak, próbálja a játékvezető a mesét úgy alakítani, hogy lehetőségük legyen halk, távoli hangok érzékeltetésére is.

⁷ Weöres Sándor: *Ha a világ rigó lenne*. Móra Könyvkiadó, Budapest, 1973.

6.7. CSATAKIÁLTÁS ** *ritmus, beszéd*

A gyerekeket osszuk két csoportra, tervezzenek egy-egy csatakiáltást, amit csoportjuk buzdítására alkalmasnak találnak. Miután megtanulták, mondják el többször egymás után, többféleképpen: tempóváltással, fokozódó és lassuló tempóban is. Mondják el hangerőváltással, fokozódó, halkuló hangerővel. Hívja fel a játékvezető a figyelmet mindkét gyakorlatnál az artikuláció fontosságára! Így a fokozódó hangerőből nem lesz ordítás, és a gyorsuló tempó mellett is érthető lesz a szöveg.

6.8. NAPSOROLÓ **/** *ritmus, beszéd*

A játsszók körben állnak, és a hét napjait mondják el hétfőtől vasárnapig, egy levegővétellel. Azután két hetet sorolnak fel a gyerekek, majd hármat és végül négyet. Ha ez már jól megy nekik, megpróbálhatják visszafelé sorolni a napokat, egyszer, kétszer stb.

6.9. HOGYAN BESZÉLJEK? **/** *ritmus, beszéd, kommunikáció – verbális, nem verbális*

A gyakorlathoz körbeállnak a játékosok. A játékvezető egy-két lassú ki- és belégzéssel készíti elő játékot. A játékvezető mond egy hívó mondatot arról, hogy éppen hogyan beszél. „Halkan beszélek” – mondja halkan. A csoport utánozza a vezetőt. Ezután a sorban következő folytatja: „Hangosan beszélek!” – mondja hangosan. Mindenki megismétli. Amikor a kör végére érünk, játsszák el a játékot a közben felmerült egyéni ötletekkel is.

Bátortalanabb csoportnál a vezető előre felkészülhet a különféle variációkkal: sírósan, félve, izgatottan, rekedten, öblösen, nevetve, szomorúan, katonásan, mérgesen stb. beszélünk. Ekkor a hívómondat: „Sírósan beszélek!” – és sírva is kell mondani! Úgy nehezíthető a gyakorlatot, hogy különböző érzelmi változatokat építünk be adott ötletre. Pl. ha sírva beszél az ötletadó, a következő is sírva beszélő ötletet mutat, csak másikat, hiszen sírni lehet pityeregve, szipogva, bömbölve, ordítva stb.

6.10. EGYSZAVAS JÁTÉK *** *ritmus, beszéd, kommunikáció – verbális, nem verbális*

A feladat érzések, hangulatok kifejezése ugyanazzal a szóval, más-más hangsúllyal, hanglejtéssel, ritmussal stb. A játékkal észrevetethetjük, hogy azonos szóval is tudunk különböző érzelmi tartalmakat közvetíteni. Mondjuk ki például a „vár” szót úgy, hogy kérést, majd kérdést, aztán parancsot, mérgelődést, örömet, szomorúságot, félelmet, bosszankodást, csodálkozást, felháborodást, ijedséget stb. fejezzen ki.

Változata, ha egy érzelmet szinonimákkal tovább árnyalunk. Pl.: bosszankodás–méreg–düh; rosszkedv–levertség–bánat–elkeseredés; aggodalom–ijedség–félelem–rémület stb. Ezekben a feladatokban önkéntelenül kíséri a beszédet a mimika. A játsszók figyeljék meg ezeket. Ez a változat még izgalmasabb lehetőséget kínál a nonverbális jelzések megfigyelésére, a jelek dekódolására és a megfigyelések megosztására.

6.11. A CIPŐT FOGD... ** *ritmus, beszéd, mozgáskoordináció*

A cipőt fogd, hamar ide tedd elém!

Ugye szól, ki tudja, hol van az enyém!

A mondóka szövegének megtanulása utána a játsszók körbeülnek. Mindenki előtt ott a saját cipője, és a szöveg folyamatos, ritmikus ismétlése közben a sajátját balra adja mindenki tovább, majd jobbról elveszi a mellette ülőjét. Ezután ezt is továbbadja balra, újat vesz el jobbról... és így tovább.

Célszerű kezdetben a ritmus és a mozgás begyakorlásáig lassú tempóban játszani, később lehet gyorsítani. A játék végén mindenki keresse meg a saját cipőjét!

7. KAPCSOLATTEREMTŐ GYAKORLATOK, JÁTÉKOK

7.1. SZIGET **/** *kapcsolatteremtés*

Ez a játék a „Bagoly” vagy „Goofy” néven ismert játék változata. A játsszók állnak, és becsukják a szemüket. A játékvezető valakinek megérinti a fejét. Ő lesz a „sziget”, és kinyithatja a szemét, míg a többieké csukva marad. Ezután mindenki elindul csukott szemmel, óvatosan járkálva, és ha valakivel összecsapkozik, megkérdezi tőle: „Sziget?” Ha az illető csukott szemű, akkor kérdéssel válaszol: „Sziget?” Ekkor egymást elengedve csukott szemmel keresnek tovább. Ha az egyikük nyitott szemű, akkor a „Sziget” kérdésre nem válaszol, csak némán áll. Ekkor a csukott szemű is kinyithatja a szemét, ő is „szigetté” válik, és így járkál tovább.

A játék célja, hogy előbb–utóbb mindannyian „szigetek” legyenek. Természetesen a nyitott szeműek nem bújhatnak el a társaik elől, de nem is kell társaik közvetlen közelébe tolniuk. A játéknak nagyon jó hangulata van, órá végén nyugtató hatású.

7.2. SZEMKONTAKTUS *** *kapcsolatteremtés*

A) A játsszók szabadon mozognak, járkálnak a teremben. Közben figyelik a többiek tekintetét. Szavak nélkül, szemkontaktussal kell mindenkinek párt keresnie. Azok a játékosok félreállhatnak, akik „egymásra találtak” – így jelezve a többieknek, hogy ők már nem választhatók. A játék addig tart, amíg mindenki megtalálja a párját. Ügyeljünk arra, hogy ne vegyük igénybe a mimika kifejező eszközeit, a párválasztás valóban szemkontaktuson alapuljon.

B) Formai változtatás: a játsszók körben ülnek, így keresik egymást a szemek. Figyeljék a többiek tekintetét, s engedjék meg, hogy belenézzenek a szemükbe. Akik egymásra leltek, azok egymás mögé ülnek. A játékot ez esetben is addig folytatják, amíg mindenki meg nem találja párját.

A játék megbeszélésekor hívjuk fel a gyerekek figyelmét arra, hogy az emberi kapcsolatok során milyen fontos szerepe van a szemkontaktusnak.

7.3. TALÁLKOZÓS JÁTÉK *** *kapcsolatteremtés*

A játsszók körben állnak. A játékot a foglalkozásvezető kezdi. Felveszi valakivel a szemkontaktust, akivel megpróbálnak némán elindulni egymás felé. Amikor középen találkoznak:

A) Megállnak és megtartják a szemkontaktust, majd továbbmennek (helyet cseréltek). Az indít, akit választottak.

B) Ugyanaz, mint az A), de egy néma, barátságos üdvözlő gesztust tesznek, mielőtt továbbmennek.

C) Ugyanaz, mint az A) és B), de saját nevükön be is mutatkoznak egymásnak.

D) Ugyanaz, mint az A), B) és C), de akárhogy üdvözölhetik egymást.

7.4. KAPCSOLÓDÁS **/** *kapcsolatteremtés*

Zene szól. A játékosok úgy mozognak a zenére, hogy bejárják a rendelkezésükre álló teret. Amikor a zenét a játékvezető megállítja, mindenki azon a helyen, abban a pózban kell, hogy maradjon, amelyben a csend érte (mozgásstop). A szünetek alatt instrukciókat adhat a játékvezető, például a következő sorrendben.

– Mozgás közben ujjaiddal érintsd meg a melletted elhaladók kezét!

– Vállak súrlódjanak egymáshoz!

– A hátak érintkezzenek!

– Válassz ki valakit, s a kisujjatok kapcsolódjon egymásba. Együtt mozogjatok tovább!

– Együtt táncoljatok tovább!

Az egyes instrukciók között, az azoknak megfelelő szintű kapcsolatok létrejöttéhez időt kell hagyni.

7.5. KÖSZÖNTELEK *** *kapcsolatteremtés*

A) A játsszók sétálnak a térben. A séta iránya és a tempója tetszőleges. Mindenki mindenkinek köszön, akivel találkozik, de két köszönés nem lehet egyforma! A játék végén mondják el, hogy kinek a köszönése tetszett a legjobban, kié volt a legérdekesebb, legmulatságosabb stb.

B) Egy másik lehetséges változat, amikor a köszönéshez egy köszönő gesztust is tesznek a játsszók. Ez lehet egy finom érintés, integetés, szemöldökhúzódás stb.

7.6. PÁRALAKÍTÁS **/** *kapcsolatteremtés*

A játék célja, hogy véletlenszerűen alakuljanak ki a párok, akiknek a továbbiakban együtt kell majd dolgozniuk. A játékvezető előkészít kb. 30 cm hosszú madzagokat, éppen annyit, mint a csoport létszámának a fele. Majd megfogja az összes madzagot közepén.

Ezután a gyerekek egyszerre odajönnek, és mindenki megfog egy madzagvéget, természetesen nem tudva, hogy ki van a másik végén. Ha páratlan a csoport, az utolsó a játékvezetőé marad. Ezt követően anélkül, hogy elengednék, lassan elkezdik kibogozni a sok fonalat, míg a végén kiderül, hogy kik fognak egy madzagot. Ők lesznek egy pár.

7.7. ÜZENET **/** *kapcsolatteremtés, koncentrációs – mozgásos*

A játsszók körben állnak. Kézzszorítás lesz az üzenet, amit a játsszóknak tovább kell majd adniuk. Amikor egy játsszós kimegy a teremből, a többiek eldöntik, hogy kitől kinek megy az üzenet, azaz ki lesz a feladó és ki lesz a címzett.

A kiküldött játsszószt behívják, aki a kör közepére állva próbálja észrevenni a kézzszorítás helyét, vagyis elfogni az üzenetet. Ha sikerül, rámutat, és helyet cserél a társával. Ha nem, és az üzenet célba ér, a címzett hangos „megkaptam!” kiáltással jelez. A játék folytatásához új feladót és új címezettet választunk.

7.8. MUTATKOZZ BE! *** *kapcsolatteremtés, koncentráció – nem verbális*

A játsszók körben ülnek, törökülésben. Mindenki kitalál egy dallamot a saját nevére. A játsszószt egy labdát dob valakinek, s közben énekelve megkérdezi a nevét. A megszólított elkapja a labdát, és a kigondolt dallammal válaszol, éneklia a nevét, majd visszadobja a labdát a játsszósztónak.

Nehezíthető a játék úgy, hogy a gyerekek egymásnak dobják a labdát, és egymást kérdezik.

7.9. NÉVLÁNC *** *kapcsolatteremtés, koncentráció – verbális*

A játsszók körben ülnek. A játsszósztól jobbra ülő csoporttag bemutatkozik. A szomszédja megismétli az elhangzó nevet, majd elmondja a sajátját. A mellette ülő így már a sajátjával együtt három nevet mond, a következő négyet és így tovább.

Kérjük meg a gyerekeket, hogy a nevek felsorolásánál mindig nézzenek rá arra a társukra, akinek a nevét mondják. A résztvevők általában csak addig koncentrálnak a nevekre, amíg sorra kerülnek, az utánuk következők nevét már nem jegyzik meg. Ezért érdemes gyorsan végigfuttatni a játékot még egyszer – ellentétes irányban.

7.10. ZSIPP-ZSUPP... **/**** *kapcsolatteremtés, koncentráció* – *verbális*

A játékosok körben állnak. Mindenki megkérdezi a két szomszédja nevét. Ha a játékmester a kör közepéről rámutat valakire, s azt mondja „zsipp”, akkor annak, akire rámutatott, azonnal meg kell mondania a jobb oldali szomszédja nevét. Ha azt mondja, „zsupp”, akkor a bal oldali szomszéd nevét kell mondani. Ha azt mondja, hogy „zsipp-zsupp”, akkor mindenki megváltoztatja a helyét a körben, s folytatódik a játék előlről, az aktuális szomszédokkal. Aki eltéveszti vagy nem tudja a nevet, esetleg sokat gondolkodik rajta, az lesz a játékmester.

7.11. NÉVDOBÁLÁS **/**** *kapcsolatteremtés, koncentráció* – *verbális*

A játszók körben ülnek. A játékvezető kezében egy kabala vagy egy érdekes tárgy van. Elsőnek ő mondja ki a saját nevét, és utána annak a nevét, akinek a kabalát dobja. A másik elkapja, mondja a saját nevét, illetve annak a nevét, akinek dobja a kabalát és így tovább. Ha valaki téveszt, akkor visszakapja a kabalát, a többiek a név kezdőbetűjével segíthetnek, ha így sem megy, megmondják a nevet.

7.12. ISMEREM! FELISMEREM? **/**** *kapcsolatteremtés,* *érzékszervi finomítás*

Felismerem-e társamat csukott szemmel, csak az arcát tapintva? Ez a játék témája.

A gyerekek kört alkotnak. A kör közepén csukott szemmel áll egy játékos. A körben állók jelre helyet változtatnak. Megállás után a közepén álló rámutat valakire, aki odamegy hozzá, és a kitaláló kezét a saját arcára helyezi. A kitaláló feladata, hogy az arc érintése, tapintása alapján felismerje társát. Ha sikerült, akkor cserével folytatódik a játék. Ha nem, akkor új játékosal próbálkozhat a közepén álló.

8. BIZALOMJÁTÉKOK

8.1.1. VAK KÍGYÓ *** *bizalomépítés*

A játsszók sorban állnak, egymás mögött, kézfogással. Az lesz a vezető aki a sor elején áll. A vezető kivételével mindenki becsukja a szemét. Az első elindul nyitott szemmel, és vezeti az őt kézen fogva követő, csukott szemű gyerekek sorát. Jó, ha először a tanár a vezető, mert benne megbíznak a gyerekek, tudja tartani a lassú tempót a mögötte haladó sorra figyelve. Később kis csoportokban is játszhatjuk, gyerek vezetésével.

A vakvezetéses játékok nem könnyűek, mert a gyerekeknek nagy önfegyelemre van szükségük ahhoz, hogy hosszabb ideig csukva tartsák a szemüket. Ezért közvetlenül ne figyelmeztessük azt, aki kinyitja a szemét, inkább utaljunk a játék képzeletbeli helyszínére: például hogy sötét alagútban vagyunk.

8.1.2. NE ESS VÍZBE! *** *bizalomépítés*

A játékvezető narrációval vezeti be a játékot:

„Az eltört vízvezetékől zubog a víz, s a lakók csak egymás segítségével tudnak kimenekülni. Álljatok egy sorba! Az első játsszó lesz a vezető, ő egy varázsló, a többiek egymás mögött fogják meg egymás vállát. Egyedül a varázsló látja, hogy hova lehet lépni, hogy a vízbe ne essetek, ezért ő vezeti a sort, mert a többiek a sötét miatt nem látnak, tehát hunyjátok be a szemeteket!”

A varázslónak ügyelnie kell arra, hogy senki ne essen a vízbe, tehát ne ütközzön semminek. Egy idő után a varázsló játékos a sor végére megy, becsukja a szemét, s így a második gyerek veszi át a varázsló szerepét.

8.2. AUTÓVEZETÉS *** *bizalomépítés, csoportépítés, kooperáció*

A játsszók párokat alkotnak. A párok tagjai egymás mögött helyezkednek el. Az elöl álló csukott szemmel megy a háta mögött álló társa jelzései (érintései) alapján. A jelek legyenek egyezményesek (egyébként szabadon variálhatók), például a következő módon.

- A hát közepének érintése: egyenesen menj!
- Bal váll: balra indulj!
- Jobb váll: jobbra indulj!
- Ha nincs érintés: állj!
- Kéz a nyakon: hátrafelé indulj!

A sebesség az érintés erősségével szabályozható.

8.3. FABABA *** *bizalomépítés, mozgáskoordináció*

A játékosok hármas csoportot alkotnak.

Ketten egymás felé fordulva, támaszban állva adják át egymásnak a közepén álló, majd csukott szemmel, merev testtel dőlő társukat. A közepén álló játékos annyira dőljön csak, amíg merev testtel képes dőlni, s biztonságban érzi magát.

Azok, akik elkapják, fokozatosan növeljék a távolságot: amennyiben társuk bátran dől, illetve biztonsággal meg tudják őt tartani. Elérhető, hogy a két játékos olyan távol álljon egymástól, mint a közepén álló testmagasságának kétszerese: ekkor akár egészen a vízszintesig (szinte fekvő helyzetbe) dőlhet a játékos. A játékvezető igyekezzen közel azonos súlyú és magasságú gyerekeket választani a triókba.

9. KREATIVITÁST FEJLESZTŐ GYAKORLATOK, JÁTÉKOK

9.1.1. JUT ESZEMBE *** *kreativitás*

A játékban a gyerekek körben ülnek. A kezdő játékos (jelen esetben a felnőtt) kézbe vesz egy bábót vagy tárgyat, és mond egy mondatot: Az erdőről nekem a madárfütty jut eszembe. A következő játékosnak ehhez kapcsolódó mondatot kell mondania, úgy, hogy közben átveszi a bábót: A madárfüttyről nekem a... jut eszembe. És így tovább. A játék gyors gondolkodásra, asszociációra készítet. Célja, hogy a gyerekek fantáziájuk beindításával minél érdekesebb asszociációkat hozzanak létre, amelyek kapcsolódnak az előző mondathoz.

9.1.2. JUT ESZEMBE *** *kreativitás*

A játékosok körben ülnek. A kezdő játékos kihúzza egy tárgyat a zsákból, és ami először jut eszébe a tárgyról, azt megfogalmazza egy mondatban. A következő játékosnak erre kell asszociálnia, elmondani, hogy mi jut eszébe a hallottakról. A harmadik újra húzza a zsákból egy tárgyat, majd mond egy mondatot, és így tovább.

9.2. VARÁZSBOLT *** *kreativitás*

Kijelölünk egy helyet (ha van, polcot) a térben, amit elnevezünk varázspolcnak, majd kitűzünk rá egy címkét: különlegességek. A játékosok feladata, hogy találjanak ki olyan növényeket, amelyek a valóságban nem léteznek, és mégis nevükben hordozzák tulajdonságukat! Milyen növény lehet pl. a mélyalvó-borzoló füzike, a lilásító bűzike?

A játékot természetesen játszhatjuk állatokkal, gépekkel, ételekkel, italokkal stb. A játék végén a gyerekek képzeletben tegyék fel különleges teremtményeiket a polcra, érdekes lesz megfigyelni, milyen formájú dolgokat tartanak a kezükben és hogyan „fogják meg”. Beszéljünk róla!

9.3. FÉLIG TAKART KÉPEK *** *kreativitás*

Ehhez a játékhoz olyan képeket – fotókat, festményreprodukciókat – válogat össze a játékvezető, amelyek egy-egy részletét megfelelő helyen és módon kivágott papírlappal letakarva valóságos „rejtvényt” varázsol a gyerekek elé: a látható képdarab részleteiből – testtartásokból, gesztusokból, arcjátékokból. A tárgyak egymáshoz viszonyított elhelyezéséből, a háttérből stb. számtalan gondolatuk születhet arról, mit ábrázolhat a kép nem látható része, illetve az egész kép.

Ebben a játékban nem az a fontos, hogy a gyerekek kitalálják, mi van valójában a képen, hanem az, hogy minél több lehetséges változatot mondjanak.

Két, némileg eltérő változat:

– Viszonylag egyszerű tárgyú képnek egyetlen részletét szabadon hagyja a játékvezető, és azt elemzi a gyerekekkel. Próbálják a részletet az egészbe elhelyezni.

– Bonyolultabb tematikus képet fokozatosan, három-négy részletben raknak fel és beszélnek meg, oly módon, hogy minden egyes újabb részlet az eddigiekhez képest meglepő fordulatot tárjon fel.

Ösztönözze a tanító a gyerekeket arra, hogy egymás válaszait fogadják el, hiszen nincs jó és rossz válasz, ami elhangzik, az ötlet.

9.4. FANTÁZIALÉNYEK *** *kreativitás, csoportépítés, kooperáció*

A játsszók feladata, hogy 4-6 fős csoportokat alkotva képzeletbeli lényeket, állatokat hozzanak létre önmagukból. A játékvezető előre írja fel a borítékokban lévő levelekre, hogy milyen lényt kíván létrehozni. A lények különféle paramétereit határozza meg, hány lába, keze, nyitott vagy csukott szeme legyen.

A feladat része, hogy a megalkotott lénynek egy bizonyos távolságot is meg kell tennie, illetve a játsszóknak el is kell nevezniük a lényüket. A felkészülési idő legyen 5-6 perc, utána a csoportok mutassák be a lényeket. (Érdemes nehéz feladat elé állítani a csoportokat, ha például egy négyfős csapatnak olyan teremtményt kell kitalálnia, aminek csak három lába van, akkor a fölösleges öt lábat el kell tüntetni.)

Néhány ötlet a lényekhez: háromlábú, nehezen mozgó, hosszú farkú, fürge, kíváncsi, nagy fülű, kisfejű, százlábú. Kikötheti a játékvezető azt is, hogy a lények köszönjenek, szólaljanak meg.

Levelek

1. Készítsetek közösen egy lényt! A lényetek legfontosabb jellemzői: fürge, kíváncsi, kisfejű, nagy fülű, hangos.

A lénynek tudnia kell mozogni, köszönni. 5 perc áll rendelkezésetekre a létrehozásához. Adjatok neki nevet!

2. Készítsetek közösen egy lényt! A lényetek legfontosabb jellemzői: 5 lábú, lomha, nehézkes, bumfordi.

A lénynek tudnia kell mozogni és köszönni. 5 perc áll rendelkezésetekre a létrehozásához. Adjatok neki nevet!

3. Készítsetek közösen egy lényt! A lényetek legfontosabb jellemzői: 8 karú, kétfejű, mozgékony, csalafinta.

A lénynek tudnia kell mozogni, köszönni. 5 perc áll rendelkezésetekre a létrehozásához. Adjatok neki nevet!

4. Készítsetek közösen egy lényt! A lényetek legfontosabb jellemzői: nincs feje, nincs lába, félelmetes, ragadozó.

A lénynek tudnia kell mozogni, köszönni. 5 perc áll rendelkezésetekre a létrehozásához. Adjatok neki nevet!

9.5. ÉPÍTÜK MEG... **/*** *kreativitás, csoportépítés, kooperáció*

Egy játsszós kimegy a teremből. A többiek rövid idő alatt tárgyakat jelenítenek meg testükkel, testükből. Egyenként vagy együtt széket, asztalt, alagutat, házat, ablakot, hidat stb. „építenek” belőle. A kitaláló bejön, megnézi a tárgyakat, és ha felismeri, azzal jelzi, hogy használatba veszi (tehát nem megnevezi!): a székre ráül, az alagúton átbújik, az ablakon kinéz stb.

9.6.1. KOCSIÉPÍTÉS *** *kreativitás, csoportépítés, kooperáció*

A játsszók négyfős csoportokat alakítanak, majd azt a feladatok kapják, hogy készítsenek magukból járművet, amivel útnak indulhatnak. Ügyeljenek arra, hogy a járművük mozogni tudjon, hangot adjon ki. A felkészülési idő: 3-5 perc.

Az idő letelte után mutassák be egymásnak az elkészített járműveket. A „nézők” mondják el, milyen járművet látnak.

A) Ha csoportunk még kezdő az improvizációban, akkor a következő játékot javasoljuk: Az egész csoport egyetlen járművet készítsen az utazáshoz. A kocsit önmagukból építsék meg a következő módon: egyvalaki kezdi a játékot, aki a kocs első alkatrésze lesz, és valamilyen egyszerű, ritmikusan ismételt mozdulatot tesz. Hozzálép a következő játékos, aki kapcsolódik az előző mozdulatához. Majd sorra jön mindenki, míg el nem készül a kocs. Ha elkészült, egy ismert dalra el is indulhat.

B) Jól improvizáló és együttműködő csoportoknak a nehezebb változatot javasoljuk: Olyan képzeletbeli járművet készítsenek, amelyet a valóságban nem ismernek. Mutassák be, majd beszéljük meg ezeket is.

9.6.2. SZERKEZETEK *** *kreativitás, csoportépítés, kooperáció*

A játékban a résztvevők kis létszámú csoportokban dolgoznak. Minden csapat feladata, hogy egy különleges „szerkezetet” hozzon létre a játékosok testéből, úgy, hogy az egyik játékos elkezd az építkezést, a társa kapcsolódik hozzá, és így tovább egyenként. Néhány ötlet: építhetnek toronydarut, gémeskutat, fát, hidat, repülőgépet stb. Feladatként adhatjuk mozgó szerkezetek „építését”. Ebben az esetben egy jövőbeli, elképzelt szerkezetet hoznak létre, fontos, hogy a szerkezet funkcionális legyen.

9.6.3. ÉPÍTKEZZÜNK! **/*** *kreativitás, csoportépítés, kooperáció*

A teljes csoport együtt dolgozik. A gyerekek saját testükből formálják a megadott épületet, pl. egy palotát. A palota alapkövét két gyerek rakja le, mégpedig úgy, hogy kezükkel összekapaszkodva valamilyen alakzatot vesznek fel, és meg is nevezik magukat: pl. „Mi vagyunk a palota egyik tornya.” A továbbépítésben minden gyerek részt vesz, mégpedig úgy, hogy egyenként hozzákapcsolódik a palotához, kapuval, toronnyal, ablakkal.

A játék lényege, hogy mindenki kapcsolódik valakihez, hisz a palotának szilárdan kell állnia. Az összetartozás érzése mellett az egymásrautaltság (ha egy alkotóelem, egy gyerek kiesik, összedől az egész) érzésének megtapasztalása is fontos. A játék kreativitást, nonverbális kifejezőkészséget is fejleszt. A játék végén tapsra mindenki elenged mindenkit, és zsákként rogy le a földre. A palota kártyavárként dől össze.

9.7. STOPJÁTÉK *** *kreativitás*

A játékvezető kijelöli a játékteret, és a játékosok elé ülnek félkörben. Két játékos elkezd egy jelenetet játszani tetszőleges témára. A körben ülők figyelik a kialakuló szituációt, és ha a játék olyan ponthoz érkezik, ahonnan az eddigiekhez képest más irányban is folytatható, akkor az, akinek ötlete van, „STOP” kiáltással megállítja a játékot.

Az improvizáló gyerekek megmerevednek abban a pózban, amelyikben a megállító jel elhangzott. A leállító játékos beáll valamelyik játékos helyére, és folytatja a játékot (ugyanabból a mozdulatból, melybe beállt, de egy más jellegű tevékenységgel kell folytatnia). A folytatás csak a kiinduló mozdulatban kapcsolódhat a befejezett pillanathoz. Pl. az egyik gyerek koldust játszva, a tenyerét nyújtja a másik felé. Társa nézi vagy úgy tesz, mintha valamit tenne bele. Aki ekkor stoppol és beáll, folytathatja például úgy, hogy egy jósnő szerepébe lép, aki a másik tenyerét vizsgálja. A bent maradt játékosnak azonnal reagálnia kell kapcsolódnia az új szituációhoz.

Az új jelenetet indító játékosnak helyzetbe kell hoznia a társát, hogy minél pontosabban kiderüljön a helyszín, a szerep és a cselekmény, amit az indító kínál. Hagyják a nézők kibontakozni a jeleneteket, legalább egy percig menjenek a játékok, mielőtt stoppolnának!

9.8. VÁLTOZZ VALAMIVÉ! *** *kreativitás, kommunikáció* – *verbális*

Nagy figyelmet igénylő játék. Érdeemes a mechanizmust megtanítani, mert más téma feldolgozására is jól használható. Több részből áll:

a) A gyerekek szerepet választanak az instrukció alapján: „Változz valamivé a szikla közelében, a sziklán vagy a barlangban!” Mindenki kitalálja, mivé fog változni, de azt ne árulja el.

(A gyerekek mindenféle izgalmasat fognak kitalálni: kavics, barlangrajz, eldobott műanyag flakon, állati maradvány stb.)

b) A játékvezető közli, hogy a következő játékban mi leszünk a feladványok a találós kérdésekben. Hármat lehet kérdezni mindenkitől, mindig ugyanazt, ebben a sorrendben.

Kérdések és válaszok, ha a feladvány pl. a barlangrajz.

– Mit csinálsz? „Fenn vagyok a falon!”

– Miért csinálsz ezt, ki mondta, hogy ezt csináld? „Iderajzoltak és itt hagytak!”

– Mi a célod azzal, hogy ezt csinálsz? „Hírt adok a régi időkről, az ősemberekről.” vagy: „Hogy lássanak!” stb.

Akkor folytatjuk, ha a gyerekek megtanulták a kérdéseket.

c) Megkérjük a gyerekeket, hogy váljanak két egyenlő számú csoportra. Ezután az egyik csoport tagjai egyenként átváltoznak „szobrokká” (tabló, állókép), és a kérdezősködés végéig úgy maradnak. A másik csoport feladata, hogy a fenti kérdéseket feltéve igyekezzen egyenként mindenkiről kitalálni, hogy micsoda.

A szobrot úgy lehet megszólítani, hogy gyengéden megérintjük előtte.

A válaszadók igyekezzenek, hogy ugyanarra a kérdésre tartalmilag ugyanazt válaszolják, de nyelvileg változatos formákban.

Ne fukarkodjanak az információval, de ne is áruljanak el mindent, mert akkor túl könnyű lesz a kitaláló dolga!

A kitalálónak közben tilos megmondani a megfejtést, de ha úgy érzi, tudja, menjen tovább a következőhöz.

A játékvezető is kikérdezheti őket: érdeemes, mert nagyon érdekeseket mondanak.

d) Ha mindenkit kikérdeztek, a játékvezető egyenként megérinti a „szobrokat”, s megkérdezi a többieket, mi a tippjük. Ha elhangzik a jó válasz, a szobor „lebontja” magát. Ha nem találták ki, elárulja, mi volt.

e) A két csoport cserél, most a kérdezők változnak át. A játék ugyanúgy zajlik, mint előbb.

A játék előnye, hogy a gyerekek variálják a válaszaikat ugyanarra a kérdésre.

Nem a felnőtt kérdez. Valódi kíváncsisággal fordulnak egymás felé tanítványaink. Kiélhetik kreativitásukat, mozgósíthatják fantáziájukat.

10. KOMMUNIKÁCIÓS GYAKORLATOK, JÁTÉKOK (VERBÁLIS ÉS NEM VERBÁLIS)

10.1. A SZABADULÁS ÚTJA *** *kommunikáció – nem verbális*

Egy játészó kimegy a teremből. A többiek egymástól kb. fél-fél méterre körben állnak. A játékvezető két egymás mellett álló gyereket kiválaszt, ők lesznek a „kapu”. Csak kettejük között lehet kimenni a körből. A kintről bejövő játékos középre áll, de nem tudja, hogy hol van ez a kapu, éppen ezt kell kitalálnia.

A körben állók pillanatnyi szerepüktől függően csak a tekintetükkel próbálják hívni (vonzani) vagy küldeni (taszítani) a kör közepén álló játékosat. Semmilyen gesztust, mimikát, hangjelzést nem használhatnak, csak a tekintetet játszik. Ha rossz felé indul a közepén álló, akkor a többiek karjukkal elzárják az utat. A játék lényege az, hogy mindenki összpontosítson a feladatára. A kitalálónak „lelki rést” kell keresnie ahhoz, hogy kiszabaduljon. Háromszor próbálkozhat.

10.2. GYILKOS *** *kommunikáció – nem verbális*

A gyilkos kacsint, tehát semmiféle brutalitás nincs a játékban. Körben ül a társaság. A játékvezetője jelöli ki a „gyilkost”. Mindenki becsukja a szemét, s az lesz a gyilkos, akinek a vállára ráteszi a kezét a vezető, de ha a vezető is játszani akar, akkor sorsolással dönthetnek, például kártyával. A játék nyitott szemmel folytatódik tovább. A gyilkos tehát köztünk van, de rajta (és a nem játészó vezetőn) kívül senki nem tudja, ki az.

A gyilkos kacsintással végzi dolgát. Akire rákacsintott, az magában ötíg számol, majd bejelenti, hogy „Végem”, „Meghaltam”, és kiáll a játékból. Nem kell jámboran „várni a végre”. Mindenkinek van egy gyanúsítási lehetősége. A gyanúsítás szabályai: kézfelemeléssel kell jelezni a gyanúsítási szándékot. Meg kell várni, amíg legalább két gyanúsító jelentkezik, de gyanúsíthatnak többen is. Ekkor, vezetői számolásra egyszerre rámutatnak az általuk gyanúsított játékosra. Ha mindannyian eltalálták a gyilkos személyét, akkor vége a játéknak. Ha különböző személyekre mutattak, akkor – függetlenül attól, hogy a gyilkos közöttük volt-e vagy nem – tovább folytatódik a játék, de a gyanúsítók mindannyian kiesnek. Amennyiben nem leplezik le a gyilkost, addig tart a játék, amíg van lehetséges áldozat. A játékban fontos szabály, hogy a játészóknak muszáj egymás tekintetét keresni, nem nézhetnek a padlóra, a körön kívülre stb.

Szervezési variáció: a csoport kis, zárt (például székekkel határolt) területen sétál. A gyilkos itt is kacsint vagy kopog áldozatai hátán. Az előző változat többi szabálya érvényes.

10.3.1. ÁLLATNÉV ÉS ÁLLATHANG PÁROSÍTÁSA ** *kommunikáció – nem verbális*

A csoportot két részre bontjuk. Az egyik csoport állatneveket vagy állatképeket, a másik csoport hangutánzó szókártját húz magának. A játék célja, hogy a párok megtalálják egymást. Tapsra, a neveket és utánzó szavakat hangoztatva, keresni kezdik egymást. Ha megtalálták a párjukat, kézfogással megállnak. A játék többször ismételhető a kártyák újbóli szétosztásával. A játék fejleszti a hallást, a hangképzést, és amellet, hogy asszociációra készítet, jó hangulatot teremt. Ajánlott szókártypárok 20 főre: oroszlán – üvölt; kígyó – sziszeg; madár – csivitel; bagoly – huhog; medve – brummog; farkas – üvölt; varjú – károg; szarvas – bőg; vaddisznó – rőfög; majom – makog.

A játék célja, hogy a hallott hangokat és a látott szavakat vagy állatképeket összepárosítsák a gyerekek.

10.3.2. ÁLLATNÉV ÉS ÁLLATHANG PÁROSÍTÁSA ** *kommunikáció – nem verbális*

A játékvezető egy állatképszalagot és tollakat oszt ki a gyerekeknek. Majd magnóról állathangokat⁸ játszik be, a gyerekek pedig hallás után beszámozzák az állatképeket. Nehezíthető a játék úgy, hogy az állathangok közé más hangokat, zörejeket is bejátszunk, de úgy is, hogy olyan állatok hangja is hallatszik, amelyeknek a képe nincs a szalagon.

10.4.1. JÁTÉK AZ ÉRZELMEKKEL *** *kommunikáció – nem verbális*

A játszók körben ülnek. Érzelmi állapotokat kifejező szókártyákat tesz a játékvezető a gyerekek elé (pl.: mérges, vidám, haragos, unott stb.). Elolvasás után megkeverik őket, majd mindenki húz egyet. A játékvezető ezután 3-tól visszszámol, és 1-re a játszók egyenként bemutatják az arcukkal a kártyán szereplő érzelmet, és legalább 3 másodpercig kell meg is tartják az arckifejezést. A többiek megnevezik, szerintük a társuk milyen érzelmet akart kifejezni arcjátékával.

10.4.2. JÁTÉK AZ ÉRZELMEKKEL *** *kommunikáció*

A gyerekek párokban dolgoznak. Üres szókártyákra érzelmi állapotokat kifejező szavakat írnak. Kettőn bemutatják arcjátékkal az ötleteiket a többieknek, akik kitalálják, milyen érzelmet akart kifejezni a társuk. Próbálják meg részletesen is leírni, hogy az arc mely része változott, dolgozott (pl.: abból látjuk, hogy meglepődött, hogy felhúzta a szemöldökét stb.). Elképzelhető, hogy ismétlődnek az ötletek: ekkor egy érzelmet két párnál is megfigyelhetünk. A gyakorlat végén minden pár megmutatja a szókártyáját, tehát a a szókártya „értékel”: megegyezik-e a felírt és a kitalált szó.

10.4.3. JÁTÉK AZ ÉRZELMEKKEL *** *kommunikáció*

A játszók 4 csoportban érzelmi állapotokat gyűjtenek, majd felírják szókártyákra. Ezután minden csoport tagjai kiválasztanak egy kártyát, majd a szókártya jelentését kifejező állóképet készítenek. Arcukkal és egész testükkel mutatják be az adott érzelmet. A többi csoport tagjai részletesen leírják az arcok és a mozdulatok jellegzetességeit, s ezután címet is adnak az állóképeknek.

10.5. SZAVAK NÉLKÜL IS ÉRTJÜK EGYMÁST! – TALÁLD KI, MIT MONDOK! *** *kommunikáció – nem verbális*

A játék kezdetén a gyerekek egyéneként testtartással, gesztussal és mimikával jeleznek egy verbálisan is megfogalmazható fizikai vagy lelki állapotot („jaj, de fáj!”, „bánom is én!”, „nagyon sajnálom!”, „odanézz!”, „hű, mi lesz ebből?” stb.). Ezután a többiek kitalálják és megfogalmazzák, hogy mit látnak. Vajon melyikük megfogalmazása fogja megközelíteni legjobban az eredeti szándékot? Fontos, hogy a mintát bemutató játékvezető megértesse: előbb legyen meg a gyerek fejében a szóveges megfogalmazása annak, amit ki akar fejezni s csak azután próbálja mozgással, képből kifejezni.

Megjegyzés: a gyerekek több, egyaránt elfogadható, az ábrázolásra illő megoldást fognak adni, ezeket fogadjuk el! Ha akad olyan, amely részletesebb elemzést érdemel, ne sajnáljuk rá az időt!

⁸ A „Függöny mögött Varázsláda” szövegértés–szövegalkotás kompetenciafejlesztés „C” 1–6. programhoz tartozó Zenei CD, Educatio Kht.

10.6. KITALÁLOM, KI VAGYOK! *** *kommunikáció – verbális*

A játékban a gyerekek hátára biztosítótűvel felerősít a játékvezető egy-egy névkártyát, amelyek mindegyikén egy állatnév található. A saját kártyáját tehát senki nem ismeri, de mindenki másét igen. A játékban meg kell tudni, hogy mi áll a saját névkártyán, úgy, hogy a többieket kérdezzetjük. Informálódni bárkitől bármennyit lehet, de válaszolni csak igennel és nemmel szabad.

Ez egy kétirányú játék, mert egyszerre szerepel mindenki kérdezőként és válaszadóként, hiszen a megkérdezett is visszakérdezhet. Egy megadott jelre kört alakítunk, majd mindenki kimondja azt az állatnevet, amit saját magáról gondol a kérdéseire kapott válaszok alapján.

A játék többször is játszható, de ha nem új névkártyákkal játszunk, akkor mindig egyre könnyebbé válik, hiszen a játékosok egyre inkább ismerik a kártyákon szereplő szavakat, és célzottabban kérdeznak. A játék játszható foglalkozásnevekkel, illetve bármilyen gyűjtőfogalom alá tartozó szavak csoportjával.

Foglalkozásnevek esetén a szókétyák lehetnek pl.: mentős, postáskisasszony, polgármester, orvos, múzeumi teremőr, szállodai portás, telefonkezelő, ápolónő, postás, újságkihordó, biztonsági őr, benzinkutas, rendőr, tűzoltó, színész, eladó stb.

10.7. BARÁT-BARKOCHBA **/** *kommunikáció – verbális*

A játékot a játékvezető szavai kezdik: „Lehet, hogy ez a kislány/kisfiú nem is tudja, milyen az a barát, akit keres, s ezért nem találja? Segítsünk neki, milyen egy igaz barát!” Körben a játékosok ülnek. Egy gyerek középen ül, és kigondol egy lehetséges választ arra a kérdésre, hogy milyen egy igaz barát (pl. „megbízható”), amit a játékvezetőnek megsűg. A körben ülők megpróbálják „kitalálni”, mire gondol a középen ülő gyerek, és sorban „tippelnek”.

A középen levő játékos csak igennel és nemmel válaszolhat, a játékvezető abban tud segítséget nyújtani, ha a tipp közelít a megoldáshoz – esetleg szinonimája annak –, akkor jelzi, hogy fogadjuk el a megoldást. Ezután az megy középre, aki „kitalálta”, ha nincs ötlete, akkor egy önként jelentkező is lehet.

A barkochba játék e változatának a célja tehát nem az, hogy kitaláljuk a középen ülő gondolatát, hanem hogy minél több ötletet soroljunk az adott témában, hiszen a gyerekek saját (jelen esetben barátokkal kapcsolatos) gondolataikat mondják, amikor „tippelnek”. Érdemes szólni a játékosoknak, hogy igyekezzenek minél több ötletet megjegyezni. Ezután együtt vagy csoportmunkában felidézhetik az elhangzottakat, felírhatják a szókétyákra, és feltűzhetik a táblára. A játék bármely témakörben játszható.

10.8. AMILYEN AZ ADJONISTEN **/** *kommunikáció – verbális*

A játékosok körben állnak, hogy lássák egymást.

Az „Amilyen az adjonisten” közmondás szellemében folyik a játék: amilyen hangsúllyal, hangerővel, érzelmi töltéssel hangzik el a kérdés, felszólítás, olyan legyen a rá adott válasz is. A játék eredeti változatában a válasz mindig elutasítás, de játszhatják más szabállyal is.

Például:

- Gyere velem! (erőteljes, kemény felszólítás)
- Nem megyek veled! (ugyanolyan elutasítás)
- Gyere velem! (könyörgő hangú kérés)
- Nem mehetek! (elnézékérő, mentegetőző, szelíd válasz)

A játékot a csoport vezetője kezdi, mindig más-más gyerekekhez fordulva – így könnyebben megértik a szabályt. Ezt követheti az a változat, amikor a gyerek áll a vezető helyére és fordul mindig más-más gyerekekhez, végül válthatunk páros párbeszédű játékokra, amikor minden pár maga próbálkozik hasonló párbeszédű kitalálásával és eljátszásával.

10.9. CSILLAGVITA *** *kommunikáció – verbális*

A csoportból valaki középre áll, ő lesz a csillag közepe. A körben állók közül valaki mond egy állítást, amire a középen álló egy ellenérvvel válaszol. Ezután sorban következnek mindenki. Meg is fordíthatjuk a szerepeket: a kör közepén álló mondja az állítást, és erre mond mindenki egy ellenérvet. A feladatot megkönnyíti, ha javasoljuk, hogy a válaszadók kezdjék így a mondatot: „Igen, de...”

Például:

Középen álló: „Szépen süt a nap.”

Körben álló: „Igen, de már gyülekeznek a viharfelhők.”

10.10. SAJNOS – SZERENCSÉRE *** *kommunikáció – verbális*

A játék a körmese egyik változata. Az első játzó elkezd egy történetet. Például: „Elhatároztam, hogy világgá megyek. Sajnos, nem találtam a hátizsákomat.” A következő játékos csak egy mondatot mond, ami a *szerecsére* szóval indul, és a megkezdett történet folytatása.

Például: „Szerencsére volt nálam egy bőrönd, abba csomagoltam.” A következő megint a *sajnos* szóval kezd. Például: „Sajnos, a bőrönd olyan nehéz lett, hogy a holmi felét ki kellett tennem, mert nem bírtam el...”

Így folytatják a játékosok tovább, míg a kör végére nem érnek. A szabály ismertetésekor hívja fel a játékvezető figyelmet arra, hogy a mondatoknak kapcsolódniuk kell egymáshoz, továbbá olyan információval nem lehet bővíteni az elhangzottakat, ami ellentmond annak, ami már „megtörtént”.

10.11. SZÓZSÁK⁹ **/** *kommunikáció – verbális*

A gyerekek leülnek, és maguk elé veszik a képzeletbeli „szózsákot”. Eljátsszák, kinek mekkora a zsákja (jó nagyokat mutatnak), majd „kinyitjuk, kikötjük” a zsák száján a madzagot.

„A nagy zsákba jó sok szó fér, dobáljuk ki mindet belőle” – mondja a játékvezető. A jobb és a bal kezükkel felváltva kivesznek egy-egy szót, kimondják, mi az, és a hátuk mögé „hajítják”. A játékvezető a bemutatással a helyes artikulációt, a hangerőt és a kívánatos tempót is bemutatja. Körbejárva ellenőriz, mutatja, ha nem hallja, nem érti az elhangzó szavakat, illetve biztat: „Hopp, ott az alján, nézd meg, van még ott valami!” stb. Akinek üres a zsákja, vagyis nem tud több szót mondani, az csöndben marad.

10.12. SEGÍTSÉG, ELTÉVEDTEM! **/** *kommunikáció – verbális*

Két csoport játszik. Az egyik csoport minden tagja a következő információt kapja: „Eltévedtetek az utcán. A másik csoport tagjai közül menjetek oda valakihez, és kérjetelek segítséget, útbaigazítást.” Több emberrel is próbálkozzanak.

Előzetes feladatként azt kapják a gyerekek, hogy játék közben figyeljék meg, hányféleképp reagálnak a többiek ugyanarra a kérdésre. A különbségeket a játék végén beszéljék meg, illetve azt is, hogy kinek melyik segítség és miért volt hatékonyabb. Ezáltal megmutathatjuk a többieknek, hogy miként lehet nekünk „jól” segíteni. Szerepcserével is játszunk el.

⁹ Lásd „Függöny mögött Varázsláda” szövegértés–szövegalkotás kompetenciafejlesztés „C” 1–6. programhoz tartozó módszertani DVD!

10.13. TÁVIRAT-FELADÁS ** *kommunikáció – verbális*

A gyerekek párokat alkotnak. Egyikük táviratot szeretne feladni, ezért telefonon hívja társát, a „postáskisasszonyt”. Hívja fel a játékvezető a figyelmet a telefonálással kapcsolatos szabályokra: köszönés, bemutatkozás, kérdésseltevés, információkérés módja stb.

A telefonbeszélgetés során a „postáskisasszonynak” fel kell vennie az adatokat, le kell írnia azokat, míg a feladónak ügyelnie kell a pontos, tömör válaszadásra.

Fontos adatok: a feladó neve és címe, a címzett neve és címe, a távirat szövege (tömör, rövid, de értelmes szöveg).

Amikor a párok befejezték a beszélgetést, a táviratok szövegéből és a gyerekek elmondásából kiderül, hogy sikerült-e megoldani a feladatot, milyen nehézségeket okozott a játék, hogyan lehet javítani. Egy-egy párbeszédet be is mutathatnak párok, ha önként jelentkeznek.

10.14. EGYPERCES BARÁTSÁG *** *kommunikáció – verbális*

A játsszók négyfős csoportokat alakítanak. A csoporton belül sorrendet alakítatunk ki, a résztvevők eldöntik, hogy ki lesz az 1., 2. stb. játsszos.

A játék lényege, hogy mindenkinek egy percig kell folyamatosan beszélnie a barátságáról, míg a többiek hallgatják. A játékvezető méri az időt, az egy perc végén jön a következő játsszos. A játékvezető körbejárva ellenőriz, ha szükséges, biztat, gondolatébresztő kérdéseket tesz fel az elakadt játsszosoknak. A gyerekek folyamatosan ébrednek rá, hogy többféle műfajt alkalmazhatnak, mivel nincs tiltva semmi, csak a téma kötött. Valaki mesét mond, valaki úgy csinál, mintha levelet olvasna fel stb. A legjobb ötleteket meg is ismételtetik a többiek előtt.

10.15. JÓL „CSETELEK”? *** *kommunikáció*

A játékvezető különféle témákat kínál fel (pl. foci, filmek, Harry Potter-könyvek stb.) a gyerekeknek. Ők csoportokat alakítanak aszerint, melyiküket melyik téma érdekli. Mindenki álnévet választ, amivel a „csetre” bejelentkezik.

A csoporttagok egymásnak háttal ülnek le, kikötés, hogy nem szabad oldalra fordulni, egymásra nézni, hiszen a csetelők nem látják egymást. Így kell megkezdeni a „csetelést” az adott témában: megbeszélési idő nincs, azonnal kezdik, a többi csoport hallgatja. Az ő feladatuk az, hogy tapssal megállítsák a játékot, stoppoljanak, ha úgy gondolják, hogy szerintük valami nem megfelelő. A foglalkozásvezető is stoppolhat, illetve minden esetben stoppol, amikor egy konkrét kommunikációs szabályt jól alkalmaznak a csetelők, vagy éppen nem, de a gyerekeknek ezt kérdésben teszi fel: Pl.: „Miért volt jó ötlet az, hogy megkérdezte a többieket, hány évesek?”, „Mit mulasztottak el a bejelentkezésakor?”, „Szoktak-e »cseteléskor« ilyen sok szöveget egyszerre beírni?” És így tovább. A játsszók körben haladva sorban mondhatnak valamit. Mindegyik csoportot hallgassuk meg!

A csetelő gyerekek önkéntelenül is oda fognak fordulni ahhoz, akihez beszélnek, ezért a végén megbeszéljük, miért volt nehéz tartani a szabályt. (Miért jó, ha beszélgetés közben láthatjuk egymást? stb.)

10.16.1. HALANDZSÁZZUNK! *** *kommunikáció*

Az egyik játsszos elkezd mesélni egy történetet. A történet kulcsmondatát azonban halandzsanyelven mondja. A többiek számára a cél a kulcsmondat megértése és „lefordítása”. Egy csatajelenetről szóló történetben kulcsmondat lehet pl.: „Támad az ellenség!” vagy: „Megölték a követet!”

A halandzsanyelv értelmetlen szótagok egymásutánja vagy értelmes szótagok, szavak értelmetlen egymás után fűzése. Halandzsanyelv például a következő: heklá bentyű pirlen

páty... Mivel a szövegnek nincs értelme, azért a másodlagos jelentéshordozókkal lehet információkat közölni, a hanglejtéssel, a hangsúllyal, a kísérő gesztusokkal stb., valamint következtetni lehet az elhangzott történet elejéből, a szöveg tartalmából. A játék a kulcsmondat – minél pontosabb – lefordításával ér véget.

Könnyű halandzsázni „olaszul”, „japánul”, „kínaiul”. A játék bevezetéseként először mindenki gyakorolja egy kicsit a halandzsanyelvet.

10.16.2. HALANDZSÁZZUNK *** *kommunikáció, kapcsolatteremtés*

Nehezen szóra bírható gyerekek és a jó beszédkészségűek számára is nehéz feladat, ha értelmetlenül kell beszélni. Azzal lehet segíteni, ha jól értelmezhető szituációt teremt a játékvezető.

Olyan kerettörténetet válasszunk, amely indokolja, miért nem értik egymást a jelenlévők. Ez lehet például egy úrkonferencia. Ez esetben a narráció így hangzik:

„Képzeljétek el, hogy egy világűrbeli találkozó óriás konferenciatermében vagyunk. A bolygóközi baráti kapcsolatokról és együttműködésekéről folyik az eszmecsere. Ti valamennyien egy-egy különös bolygó lakói vagytok, mindnyájan máshonnan érkeztek. A nyelvek és kultúrák teljesen különbözők. A szünetben alkalmatok nyílik egymás köszöntésére és üdvözlésre, de nincs nálatok fordítógép.”

Az instrukció a következő: „Tapsjelre induljatok el a térben, sétáljatok össze-vissza. Aki-vel összetalálkoztatok, köszöntés, kívánjatok neki jó napot, érdeklődjétek az egészségéről, kérdezzétek bolygója helyzetéről... stb. Mindenki a saját »anyanyelvén« beszéljen. A találkozások és beszélgetések rövidek legyenek. A játékot 3 percig játsszuk, addig igyekezzetek legalább 2-3 beszélgetést rögtönözni.”

A játékot kövesse rövid megbeszélés, kérdezzünk rá, ki kivel találkozott, miről folyt a diskurzus, miből értették meg egymást.

10.17.1. KÖRMESE *** *kommunikáció, kreativitás*

A játszók körben ülnek. A kezdő játékos (első esetben ez lehet a játékvezető is) mond egy mondatot, amivel elkezdi a történetet. A mellette ülő hozzáfűz valamit. Könnyebb, ha azzal kezdjük a játékot, hogy előbb közösen kitaláljuk, hogy ki lesz a történet főszereplője, milyen nemű, korú stb.

A játék szabályai:

1. Olyat nem lehet mondani, ami ellentmond az előzőekben elhangzottaknak. (Ezzel motiválhatjuk a gyermekeket, hogy figyeljenek.)
2. Mindig igyekezni kell, hogy új momentum kerüljön a szövegbe, mindenki ténylegesen tegyen hozzá egy új ötletet, ami előreviszi a történetet. Erre gyakran biztatni is kell a játékosokat.
3. Egyébként minden ötletet elfogadunk, mert a cél az, hogy a gyerekek bátran megszólaljanak.
4. Segítheti a játékvezető a szövegalkotást azzal, hogy támpontokat ad, illetve kérdez az alapján, hogy mi visz előre egy szöveget, ha valakinek nincs ötlete. (Pl. hozzá lehet fűzni a cselekményhez, lehet leíró rész, új szereplő, népmesei fordulat, ismétlés stb.)
5. Biztathatja a tanulókat, hogy engedjék el a fantáziájukat. „Ebben a történetben bármi megeshet!”
6. Fontos, hogy a tanulók türelmesen várják ki a sorukat, és ne mondják be az ötleteiket, mert ezzel korlátozzák a soron következő gondolatát. Sok esetben előfordul, hogy amire a kör a tanulóhoz ér, addigra az ötlete már úgyszemint érvényes, mert már megváltozott a történet.

Megjegyzés: a tanulók minél gyakorlatlanabbak, annál gyakrabban fordul elő, hogy „megölik” a történet választott szereplőjét. Ez esetben egy csodás fordulattal újraéleszthetik; ha nem teszik, új történetet kezdhetnek.

10.17.2. KÖRMESE *** *kommunikáció, kreativitás*

A játék a körmese egyik változata. A játzóknak egy történetet kell kitalálniuk és elmondaniuk úgy, hogy mindenki csak egy-két mondatot tehet hozzá az előzőekhez. A játékvezető megadja a történet címét. Szókártyákra szavakat ír, melyeket a mondatalkotás során a játzóknak fel kell használniuk, bele kell szőniük a mondatba. A kulcsszavak lehetnek a témához, a címhez szorosan kötődők, de lehetnek kevésbé odaillők, akkor nehezebb a játék.

10.18. KI VAGY ÉS MIT AKARSZ? *** *kommunikáció*

A játék csak szituációs játékokban, improvizációkban nagy gyakorlattal rendelkező csoportok számára ajánlott. Egy játékos kiül a társai elé, háttal a többieknek kb. négy-öt méterre. Társai meghatározott sorrendben elindulnak, a háta mögé lopakodva, hogy észrevétlenül letegyenek számára egy képzeletbeli ajándékot. Mielőtt elindul a játékos az ajándékokkal, el kell döntenie, hogy ő kicsoda, hol van, kinek viszi az ajándékot és milyen viszonyban, kapcsolatban van vele – és azt is, hogy mi az ajándék.

A szerepfelvétel után a szerep megtartását azzal is inspiráljuk, hogy a háttal ülő játékos időnként úgy dönt, hogy hátrafordul, mert „meghallja a zajt”. Amikor ez megtörténik, máris egy szituáció résztvevőjeként kell viselkednie (hogyan viselkedik, hogy szólítja meg, mit hozott stb.). Rövid szöveges jelenetet játszanak, majd a játék folytatódik azzal, hogy egy másik játékos indul, és új szituációt játszik el a középben ülővel. A játék úgy is folytatódhat, hogy másik gyerek veszi át a középben ülő szerepét.

10.19.1. SÉTÁLJ ÉS NEVEZD MEG!¹⁰ **/*** *kommunikáció – verbális*

A kialakított üres térben sétál mindenki, úgy, hogy nem érhet hozzá senkihez és semmihez. Miközben a játzók ezt gyakorolják, a játékvezető kiadja az instrukciót: „Mutassatok rá minden tárgyra, amit láttok, és nevezzétek is meg!” A játékvezető bemutatja, ezzel segít beállítani a tempót és a (közép) hangerőt.

A gyerekek egyszerre végzik a feladatot, ezért meglehetősen zajos játék. Az első próbálkozás után le lehet állítani, és a tempót, hangerőt, artikulációt javítani, ha szükséges. A játékot ezután újratekintjük a szabállyal, hogy aki 3 másodpercig nem szólal meg, annak önként meg kell állnia. A végén egy gyerek marad, aki még mindig sorolja a szavakat. Még egyszer megismételhetjük a játékot.

A játék az önértékelést is magában rejt: a szabálytartás a játékból adódik.

¹⁰ Lásd „Függöny mögött Varázsláda” szövegértés–szövegalkotás kompetenciafejlesztés „C” 1–6. programhoz tartozó módszertani DVD!

10.19.2. SÉTÁLJ ÉS NEVEZD MEG!¹¹ **/** *kommunikáció – verbális, kreativitás*

A kialakított üres térben sétál mindenki, úgy, hogy nem érhet hozzá senkihez és semmihez. Miközben a játsszók ezt gyakorolják, a játékvezető kiadja az instrukciót: „Mutassatok rá minden tárgyra, amit láttok, és nevezzétek is meg! Mindent lehet mondani arra, amire rámutatsz, csak azt nem, ami valójában!”

A játékvezető bemutatja, ezzel segít beállítani a tempót és a (közép) hangerőt. A gyerekek egyszerre végzik a feladatot, ezért meglehetősen zajos játék. Az első próbálkozás után le lehet állítani, és a tempót, hangerőt, artikulációt javítani, ha szükséges. A játékot ezután újratekintjük azzal a szabállyal, hogy aki 3 másodpercig nem szólal meg, annak önként meg kell állnia. A végén egy gyerek marad, aki még mindig sorolja a szavakat. Még egyszer megismételhetjük a játékot.

A játék az önértékelést is magában rejt: a szabálytartás a játékból adódik.

Egyre érdemes vigyázni: a gyerekek egymásra is mutatni fognak, s mivel az asszociáció rendkívüli módon megindul a játék hatására, előfordulhat, hogy elhangzik olyan, amit valaki sértőnek érez. Ezért előre jó felhívni a figyelmet, hogy az a szó nem annak szól személyesen, akire mutattak. (Azért, hogy milyen szavak „ugranak ki” a fejünkből, nem vagyunk felelősök.)

10.20. KÖZHELYGYÁRTÁS *** *kommunikáció – verbális, kreativitás*

Ebben a játékban tudatosan keressük a legmegszokottabb kliséket, majd kicsavarjuk őket. Papír és írószerszám szükséges.

A játékvezető arra kéri a gyermekeket, hogy csoportonként soroljanak fel legalább 10 közhelyet, mint pl.: fején találta a szöveget, egyenlő eséllyel, ébresztő gondolat stb.

Ezután tegyék mondatba ezeket a közhelyeket. Hogy hangzanak?

Végül vegyék elő a listát, és az általuk készített közhelyekre hozzanak létre új kifejezőmódot. Pl.: a fején találta a szöveget helyett: valóban azt a fényt kapcsolta fel bennem, amelyik ... A cél olyan kifejezések létrehozása, amely szemléletes és ugyanazt a jelentést hordozza, mint az eredeti kijelentés.

10.21. RAJZOLJUNK EGYÜTT! **/** *kommunikáció – nem verbális, kreativitás*

Négyfős csoportok meghatározott idő alatt rajzoljanak egy rajzot nagyméretű rajzlapra, csomagolópapírra. Minden csoportagnak rajzolni kell valamit, továbbépítene a közös rajzot, de közben nem szabad beszélni, csak tekintettel és mutogatással lehet információt cserélni. A cél, hogy olyan alkotás szülessen, ami minden csoportagnak kedvére való, mindenki ötletét magában foglalja.

Az elkészült rajzok megbeszélésekor térjünk ki arra, hogy hogyan sikerült így együtt dolgozni.

¹¹ Lásd „Függöny mögött Varázsláda” szövegértés–szövegalkotás kompetenciafejlesztés „C” 1–6. programhoz tartozó módszertani DVD!

10.22. VITAJÁTÉK *** *kommunikáció – verbális*

A játsszók két egymással szemben álló csoportra bomlanak aszerint, hogy egy adott történet szereplőinek két egymásnak ellentmondó állásfoglalása közül melyikkel értenek egyet. Konfliktusra épülő szövegek, ill. valós problémahelyzetek esetén alkalmazható, amikor egyértelműen elkülöníthető két különböző érdek, vélemény, érvrendszer.

Pl. kérdés lehet, hogy a görögöknek vagy a trójaiaknak adsz-e igazat. Fogalmazhatunk úgy is, hogy: „Aki azt gondolja/azzal ért egyet, hogy... (itt elmondjuk az egyik álláspontot), az álljon balra, aki azzal, hogy... (itt elmondjuk a másikat), az jobbra!” Mindkét csoportból egy-egy ember kilép a terem közepére, egymással szemben állnak, az egyik megfogalmazza az érveit a véleménye mellett. A másik fél szószólója meghallgatja, és megpróbál erre válaszolva, reagálva saját érvet mondani. Ezt követően a másik csoport szószólója áll elő egy érvel.

Alapszabály, hogy a másik csoport véleményét nem szabad bírálni. Amennyiben nincs több érv, más következik a saját csoportjából. (Ha valaki más is szólni kíván, jelezheti is, a társának ilyenkor helyet kell vele cserélnie.)

A játék bizonyos pontjain legyen lehetőség a vélemény megváltoztatására úgy, hogy aki most mást gondol, mint a játék elején, az átállhat a másik csoporthoz. Ezután a játék folytatódik.

Megjegyzés: a játék végén semmiképpen ne vonjunk le konklúziót. Véletlenül se sugalljuk, hogy mi magunk mivel értünk egyet, mert ezzel lerombolhatjuk a játék hatását. A játék célja nem más, mint a – formálódó – nézetek vállalása, a másik véleményének tiszteletben tartása.

11. ÖN- ÉS CSOPORTISMERETI JÁTÉKOK

11.1. „MÚMIA“ *** ön- és csoportismeret

A játékosok közül valakit szorosan lepedőbe teker a csoport, majd megkérlik, hogy fogalmazza meg érzéseit, gondolatait. Minél többen próbálják ki a játékot, de kizárólag önként jelentkezők végezzék a gyakorlatot. Beszéljük meg, milyen közös, illetve eltérő tapasztalataink, érzéseink voltak! A betekerés mozzanatát érdemes valamilyen szituációba ágyazottan elővezetni (múmia, baleset, betegség stb.).

11.2. KIRE GONDOLTAM? – RÁKÉRDEZŐS BARKOCHBA

/ ön- és csoportismeret

A játékvezető a csoport egyik tagjára gondol, a csoport pedig kérdések segítségével megpróbálja kitalálni, hogy kire gondolt. Hívjuk fel a figyelmet arra, hogy csak eldöntendő kérdéseket lehet föltenni, hisz a játékvezető csak igen–nem válaszokkal felelhet. A játék nehezíthető, úgy, hogy csak gyerekek játsszák. Egyik gyerek gondol a másikra (vagy a játékvezetőre).

11.3. HOVÁ TARTOZOM? **/** ön- és csoportismeret

A játékvezető mond egy tulajdonságot, aminek az ellentétét a gyerekeknek meg kell nevezniük. Ezután kinevezi a terem két ellentétes sarkát a két tulajdonságnak, és a gyerekek, miután eldöntötték, melyik tulajdonság jellemzi őket inkább, a megfelelő sarokba állnak.

Néhány gyerek indokolja döntését, majd mindannyian a terem közepére állnak. A játék egy új tulajdonság megnevezésével folytatódik. A játék célja, hogy a gyerekek képesek legyenek magukat besorolni valamelyik kategóriába, egyértelműen dönteni két választási lehetőség közül, és döntésüket indokolni is tudják.

11.4. KIPP-KOPP, KOPOGOK! **/** ön- és csoportismeret, érzékszervi finomítás

A gyerekek egy vonalban állnak. Egyiküket a játékvezető kiválasztja, aki kilép a sorból. Négy nagy lépést tesz előre, úgy, hogy teljesen hátat fordítson a többieknek és a játékvezetőnek is. A játékvezető érintéssel kiválaszt egy gyermeket, aki a társa mögé lopakodva megkopogtatja társa hátát, és a következő mondókát mondja:

Kipp-kopp, kopogok,
Találd ki, hogy ki vagyok!

A háttal állónak a hang alapján ki kell találnia, melyik társa áll mögötte. Ha a gyermekek már nagyon jól ismerik egymás hangját, nehezíthető a játék úgy, hogy a kopogtató gyerek elváltatott hangon szólal meg.

11.5.1. KOSZORÚ, KOSZORÚ **/** ön- és csoportismeret, érzékszervi finomítás

A játék célja a társ felismerése, de emellett szerepet kap az érintés is. A gyerekek körben állnak. Kiválasztják egyik társukat, ő lesz a felismerő. A szemét becsukja, megforgatják. A csoport tagjai eléneklik valamely általuk jól ismert dal első két sorát, a becsukott szemű játékos pedig a következő kettőt. Közben egy játékvezető által kézjelzéssel, némán kiválasztott játékos a csukott szemű háta mögé áll. Az ének végén a csukott szemű gyerekeknek tapintással

ki kell találnia, melyik társa áll előtte. Jó, ha a kitaláló tapogatás közben közli a gondolatait, hogy mit figyel, mit érez s mire következtet ebből. Fontos azonban, hogy a többiek semmilyen hangadással ne segítsék a kitalálást. A lehető legnagyobb csendben kövessék a kitaláló gondolatait!

11.5.2. KOSZORÚ, KOSZORÚ */** ön- és csoportismeret, érzékszervi finomítás

A játék alábbi változatában ugyanezt játszunk, de a csoport tagjai egy időben végzik a gyakorlatot.

A játékosok két csoportot alakítanak. Az egyik csoport tagjai egy sorba állnak, majd becsukják a szemüket, a többiek közül mindenki választ egyvalakit, s eléáll. Egy adott jelre (pl. taps, ritmushangszer hangja) megszólítják az előttük állót, akinek ki kell találnia a hang alapján, hogy ki szólt hozzá. Újabb jelre mindenki új párt keresnek magának. A játék félidejében a kitalálók és a párkeresők helyet cserélnek. A játék nehezíthető, ha a megszólaló játékos elváltatja a hangját.

A játék másik formájában nem hangok alapján, hanem az arc letapogatásával kell a gyerekeknek felismerniük társukat. A játék célja, hogy a gyerekek megtapasztalják, hogyan változik a felismerés pontossága, biztonsága, ha valamelyik érzékszervüket nem használhatják.

11.6. MILYEN AZ IDŐ MOST BENNED? *** ön- és csoportismeret, kommunikáció – verbális

Érzelmeket gyakran fejezzük ki az időjárás szavaival: gyakran derűsek vagyunk, máskor viharok dúlnak bennünk. A játékosok is körben ülnek. Mindenki elmondja, hogy most milyen az időjárás benne. Ha megtettek egy kört, érdemes visszatérni és megkérdezni, van-e valaki, akiben megváltozott az időjárás. Pl.: most éppen szelíd szél fújdogál bennem, finoman süt a nap, egyetlen felhő sincs bennem.

11.7. E-MAIL CÍMADÁS *** ön- és csoportismeret, kommunikáció – verbális

A játékvezető a következőket mondja:

„E-mail címem: elmelkedem@tehát.vagyok.hu

Adj magadnak e-mail címet! A címed fejezze ki jelenlegi állapotodat, ahogy most érzed magad.”

Ha megvan, mindenki elmondja a sajátját. Játshatják képzeletbeli honlapcímmel is, ez esetben így kezdjék: www., és így fejezzék be: .hu

11.8. MAGADRA ISMERSZ? *** ön- és csoportismeret, kommunikáció – verbális

A kezdő játékos felveszi a képzeletbeli telefont, és elkezd beszélni valamelyik társáról, de a nevét nem mondhatja ki. Olyan dolgokat mond, amikről az magára ismerhet. Ha a kiszemelt rájön, hogy róla van szó, felveszi a képzeletbeli telefont, és bejelentkezik. Majd ő kér valakit hasonló módon. Ha nem találja ki a megszólított, hogy róla van szó, akkor a többiek tippelhetnek, ha akkor sem, akkor árulja el a hívó.

Jó, ha a játékvezető először egy-két gyereket „felhív”, így érthetőbbé válik a játék a kisebbek számára is. A játékvezető mintát mutat azzal is, hogy a negatív információkat milyen módon (pl. humorosan) találja vagy kerüli.

A játék a hívó fél jó mondatalkotási készségét is igényli. Az sem baj, ha hasonló mondatok kerülnek elő, csak más-más gyerekre vonatkoztatva. Nehezítésként megszabhatjuk, hogy külső tulajdonságokat nem lehet mondani, illetve ha valakit újra felhívunk, akkor a hívó csak olyan jellemzőkkel operálhat, amelyek még nem hangzottak el. Így egyre bővülnek az információk, és előkerülhetnek olyan tartalmak, amelyekről tudunk, de nem vagy ritkán emlegetjük azokat.

12. CSOPORTÉPÍTŐ ÉS KOOPERÁCIÓS GYAKORLATOK, JÁTÉKOK

12.1. AZ UTAZÁS *** csoportépítés, kooperáció, bizalomépítés

I. Az első változatban a csoport egyik tagját, az utazót fejmagasság fölé emelik a többiek, majd az emelés után óvatosan körbejárnak vele a teremben. Közben az utazó szeme csukva van, de testét mereven tartja. Lehetőség van egymás után több utazó, szállító választására is, ekkor a cserékkel mindenki átélheti az utazás élményét.

II. A játék nehezebb változata a „szállítószalag változat”. Ebben két sorban arccal egymás felé, kb. fél méter távolságra állnak a csoporttagok (próbáljunk azonos magasságúakat egymással szembe állítani). Az első páros egyik tagja lefekszik az első hat-nyolc ember között. Azok felemelik fejmagasság fölé, majd továbbadják kézzől kézre egészen addig, míg a lánc végére nem ér, ahol óvatosan leteszik. Következik az első pár második tagja, majd a második pár első tagja és így tovább.

III. A másik megoldásban az utazók lepedőbe fekszenek bele, ilyenkor a többiek óvatosan megemelve viszik, utaztatják körbe a teremben. Minden esetben jól átérezhető a bizonytalanság, az ide-oda dülöngélő mozgás. Beszéljünk róla, ki hogyan érezte magát.

12.2. GUBANC VAGY LÁNCJÁTÉK *** csoportépítés, kooperáció, térérzékelés, térszabályozás, térhasználat

Egymás kezét fogva körbeáll a csoport. Két játékost választanak ki a körből. Az egyikük a kör tagjait szépen „összegubancolja” úgy, hogy átlépteti a kezeken, átbújtatja az összefonódott karokon... A másik játész természetesen nem látja, hogy a társa hogyan „gubancolja össze” a többieket. A feladata az, hogy az összegabalyodott kört kibogozza. Ügyeljenek egymás ép-ségére, addig facsarják csak ki a másikat, amíg az ízületek engedik. A kezeket nem szabad elengedni, s a bogozás után az eredeti körnek kell kialakulnia. Ha ügyesek és gyorsak voltak a játészók, többször megismételhetik a gyakorlatot. Játészhatják időre is.

12.3. KUPAC *** csoportépítés, kooperáció

A csoport kört alkot, majd tagjai csukott szemmel mennek a kör közepe felé, ahol megpróbálnak a lehető legkisebb „csomóban” összegyűlni. Ha sikerült, a játékvezető jelére bontják a formációt.

12.4. KÖTÉLHÚZÁS KÉPZELT KÖTÉLLEL *** csoportépítés, kooperáció, mozgáskoordináció

A csoportot párokra osztja a játékvezető. Az egyes párok elképzelik, hogy egy kötelet húznak kétfelől. Megpróbálnak minél jobban egymásra hangolódni. A nézők figyelik, hogy hogyan sikerült az egymásra hangolódás. A játék célja, hogy a lehető legtökéletesebben dolgozzanak együtt a játészokok.

13. MÍMES¹² ÉS UTÁNZÓ JÁTÉKOK

13.1. FOLYTASD AZ AKCIÓT! ***

A csoport egyik tagja benn marad a teremben, a többi kimegy. A bennmaradó gyerekek a játékvezető elmond egy cselekvéssorozatot, amit pantomimmal kell eljátszani.

Például: az asztalos fog egy szöveget, kalapáccsal elkezd beütni a deszkába, a szög elgörbül, a mester harapófogóval kihúzza, kalapáccsal kiegyenesíti a szöveget, majd teljesen beveri. Egy gyereket ezután behívunk, és a társa eljátssza neki a játékvezetőtől hallott jelenetet. Társa megnézi, majd ő is eljátssza a következő bejövőknek.

És így tovább, míg mindenki nem látta és mutatta be a jelenetsort. Az utolsó gyerek elmeséli a látottakat, és azt összevetik a játékvezető által a játék kiindulásakor elmondottakkal.

13.2. ÁLLJ! **/**

A játékosok választanak egy állatot, amelyiknek a mozgását megpróbálják utánozni. A játék célja, hogy találják meg az állat mozgásának jellemzőit, és azt kipróbálva megmutatni a többieknek. Adott jelre (tapsra, zenei indítással) indul a mozgás, majd egy másik jelre (tapsra, zene leállítására) a játékosok megmerevednek. A következő jel ismét a mozgás utánzására szólít fel, és így tovább. A megállás után új állatot választhatnak a játékosok, és úgy mozognak tovább.

13.3. ÚGY MOZOGJUNK, MINT A... **/**

Bármilyen mesebeli, képzelt lény mozgását megpróbálhatják a gyerekek utánozni, például:

Óriás – óriásjárással (a játékvezető „magasra” nyújtott kezét megérintve járás közben)

Törpe – törpejárás az asztal vagy a terpeszben álló felnőtt lába alatt átbújva

Griffmadár – repüléssel (kiterjesztett „szárnyakkal”)

Ördög – ördögbukfencsel (bucskázva vagy hemperegve) stb.

13.4.1. KOMOR VARÁZSLÓ¹³ **/** *koncentráció – nem verbális*

Nevetessük meg a szomorú varázslót! A játékosok a varázslóval (játszhatja a játékvezető, de a gyerekek is próbálják meg) szemben állnak. Próbáljanak meg minél mókásabb csodalényekké változni, grimaszokat vágni, amivel megkacagtathatják a varázslót.

A játék egyik változatában nem szabad hangot adni. A játék variációja, hogy hanggal is lehet kísérni a különféle mókás arcjátékot. Egymáshoz érni nem szabad!

13.4.2. TIGRISJÁTÉK **/** *koncentráció – nem verbális*

Az eredeti játék Kelet-Ázsiából származik. Meséje úgy szól, hogy a mezőn dolgozó parasztokat megtámadja a dzsungelből előmerészkedő tigris. Az emberek tudják, ha holtak tettetik magukat, akkor a tigris nem bántja őket.

A játékosok lefekszenek a földre, vagy ülnek, és keményen ellenállnak a tigris játékos gyerek minden kísérletének, mely arra irányul, hogy megnevettesse vagy bármilyen „életjel” adására bírja őket. Minden módszer megengedett, kivéve a testi érintést. Aki először elneveti magát, az lesz a tigris.

¹² Lásd fogalomtár!

¹³ Lásd „Függöny mögött Varázsló” szövegértés–szövegalkotás kompetenciafejlesztés „C” 1–6. programhoz tartozó módszertani DVD!

Van a játéknak csoportos változata is: két azonos létszámú csoport áll egymással szemben. Az egyik csoport nevetetni próbál, a másik ellenáll. Aki elneveti magát, a másik csoport foglya lesz.

13.4.3. JÉGBŐL VAGYOK! **/** koncentráció – nem verbális

A játsszók körben ülnek. Egy játsszó középre áll, és az a feladata, hogy bármi áron megnevetessen valakit. Ez az ára annak, hogy leülhessen. Márpedig minél előbb le akar ülni. Aki elneveti magát, az kerül középre! A másikhoz hozzáérni nem szabad!

13.5. SZOBRÁSZ *** csoportépítés, kooperáció

A játékot kisebb csoportokban játsszuk. A csoport megbeszéli, hogy nekik mi hiányzik e pillanatban leginkább vagy mi zavarja őket legjobban. Ezután kiválasztanak egy szobrászt, aki társaiból létrehoz egy olyan szoborkompozíciót, amelyből kiderülhet, hogy mi is hiányzik nekik, illetve mi zavarja őket.

Az alkotásban először csak egy szobrot (egy társát) formáljon meg, majd egyesével tegye hozzá, állítsa be a többieket a szoborba. Munka közben utasíthat is, de csakis a szobrász beszélhet! A szoborban mindenki megjegyzi a felvett pózát, majd szétbontják a szobrot (kilépnek belőle).

Ha mindenki elkészült, a csoportok egyenként bemutatják mindenkinek az alkotásukat, most már a szobrász közreműködése nélkül. A többiek nevet adnak a szoborcsoportnak. A játsszók figyelmét hívjuk fel arra, hogy minél pontosabban jegyezzék meg szoborbéli helyüket, különben a mű veszít értékéből.

2. A SZEREPBE LÉPÉST SEGÍTŐ JÁTÉKOK

14. DRAMATIKUS JÁTÉKOK¹⁴

14.1.1. HELYSZÍNÉPÍTÉS **/**

A gyerekek félkörben állnak, hogy közösen létrehozzák az aktuális történet szempontjából érdekes helyszínt. Bármely helyszín létrehozható ily módon.

Ha a történet helyszíne egy vár, a félkör szélén álló gyerek szögletes mozdulatokkal megsimogat egy képzeletbeli halomba felrakott téglát, majd felemeli, és átadja a mellette lévő gyerekeknek. Ő továbbadja, majd visszanyúl a következő „tégláért”, és azt is továbbadja. Minden gyerekeknek nyúlania kell a tégláért, és át is kell adnia. A sor végén álló gyermek építi a képzeletbeli vár falát. Figyeljünk egymásra, hogy a „tégla” le ne essen.

A játék szabálya: a kapott téglát minden alkalommal „tessék” szóval továbbítják, megköszönik és „szívesen”-nel nyugtázzák.

A játék akkor ér véget, ha „felépült a fal”. Pl.: Laci, kérem a téglát! Tessék, Kati. Köszönöm, Laci. Tessék a tégla, Pali. Szívesen, Pali.

Ha nem azonos tárgyakkal épül a helyszín, akkor a tanulók megnevezik, hogy mit adtak át. Például ha erdőt építünk, akkor ezzel a szöveggel (és a hozzá illő mozdulattal) továbbítunk: „Tessék, Kati, itt egy öreg fenyő. Köszönöm, Laci. Szívesen, Kati!”

14.1.2. HELYSZÍNÉPÍTÉS **/** *kreativitás*

A feladat egy adott helyszín (pl. egy vár, egy erdő stb.) megelevenítése. A játékhoz szükséges egy üres felület (csomagolópapír, tábla, mágnestábla, lepedő, de a Varázsláda¹⁵ eszközeit is használhatjuk), ami alapszínében olyan legyen, amelyik szín az adott helyszínen elképzelhető, és a mérete akkora, hogy mindenki láthassa.

Népesítsék be a gyerekek épületekkel, tárgyakkal, emberekkel, növényekkel, állatokkal! Attól függően, hogy milyen anyagú felületre, ill. milyen elrendezésben (falon vagy földön) dolgoznak a gyerekek, készítsék elő a megfelelő eszközöket és anyagokat. Pl.: filctoll, zsírkréta, színes ceruza, kréta a rajzoláshoz, gombostű, ragasztó, blue-tack stb., illetve színes papír és krepp-papír, különböző textilek, és tárgyak (amelyek nem eredeti funkció szerint használhatók, pl. lehet fa egy zöld üveg).

A közös alkotás elkészültével használhatjuk a helyszínt a további dramatikus játékok kiindulásaként.

14.2. SZEREPBE LÉPÉST SEGÍTŐ ÉS MÉLYÍTŐ JÁTÉK – TÖRZS-ALAPÍTÓ JÁTÉK *** *kreativitás, kommunikáció – verbális*

A) A gyerekek 5 törzset (csoportot, családot, bandát stb.) alapítanak, attól függően, mi a cél, az épp aktuális kontextus.

B) Elhelyezik a hullámpapírt (a díszletet) vagy székekkel kijelölik az „ország” határait (ez teremti meg a helyszínt, elősegíti a szerepbe lépést).

C) A törzsek elkülönülve helyezkednek el egy általuk jónak talált helyen.

D) Megegyeznek egy közös névben (mélyíti a kontextust, segíti a szerepbe lépést).

E) Kitalálják, ki milyen családtag, mi a foglalkozása.

F) Állóképben megtervezik a család egy pillanatát egy hétköznapi napon, majd egymás után megnézik a képeket.

¹⁴ Lásd fogalomtár!

¹⁵ Lásd fogalomtár!

G) A játékvezető kikérdezi az állóképeket (akit megérint, az tud beszélni), ami ellenőrzés is egyben, mert az A)–F) kérdésekre adott válaszaikat most tudjuk meg.

Ha akarják, a gyerekek is kérdezhetik egymást!

H) Ha jelenetet kért a játékvezető, akkor nincs kikérdezés, de felhívjuk a figyelmüket, hogy az A)–F) kérdésre adott válaszaik mindenképpen derüljenek ki a jelenetből.

A játék fő erénye, hogy azok is könnyen megszólalnak, akik egyébként nem szoktak. A játékvezető azzal tudja folyamatosan mélyíteni a kontextust, ha a gyerekek vállalt szerepeit megjegyzi, választott nevükön szólítja őket. Kritikai megjegyzésre végig nincs mód, ugyanis a gyereket magát nem lehet kívülről megszólítani, mivel ő már szereplő!

14.3. BEMUTATKOZÁS SZEREPBEN *** *kommunikáció – verbális*

A játzóknak sorban be kell mutatkozniuk, egy általuk választott szerepnek megfelelően.

Előzetes szempontként megadható, hogy minek kell a bemutatkozáskor mindenképpen elhangoznia, megtörténnie.

Olyan szempontokat adjon a játékvezető, amelyek az aktuális szerepbe lépés szempontjából érdekesek, vagyis hasznos információkat tartalmaznak az adott szöveg/téma feldolgozásához. Pl.: fejezze ki a mozgás a szereplő jellemét/érzéseit/státuszát/viszonyát valakihez, illetve a szöveg tartalmazza a szereplő foglalkozását/korát/családi állapotát/gondolatát/véleményét stb. A legegyszerűbb változat az, ha a feladat annyi, hogy köszön, illetve üdvözlő gesztust tesz a szereplő, és megmondja fantázianevét.

A játék igen fontos momentuma, hogy a játzóknak valóban megismerjék egymás választott szerepét. Megjegyzés: a játékvezető számára diagnosztikus értékű lehet mind a szerepválasztás, mind pedig a bemutatkozás során elhangzó információ, mert mindezek egy önkéntes választás, válogatás eredményei.

3. BÁB- ÉS ANIMÁCIÓS JÁTÉKOK

A báb- és animációs játékok csoportosításában is a drámajátékok szempontjai érvényesülnek, és ez fontos lépés abban, hogy a két terület egymás felé nyisson.

Abban is különleges jelentőségű ez a közös kiadvány, hogy a bábjátékot nem a bábtechnikák, a kézművesség és a dramatizálás oldaláról közelíti, hanem a képességfejlesztés kategóriái szerint is átgondolja, úgy rendezi el.

A fejezet ezzel is azt kívánja sugallni az olvasónak, hogy a bábokkal, eszközökkel való játékok bármely tanóra szerkezetébe beemelhetők.

A Meseládikó és a Varázsláda taneszközök, melyek az óvodai és a szövegértés–szövegalkotás kompetencia alapú tananyag-fejlesztési programban keletkeztek, és azért tudnak segíteni, mert a ládák összeállításában az alapvető eszközök, maszkok, bábok, játékok, anyagok együtt megtalálhatók. A taneszközök arra is módot adnak, hogy a különböző összeállítható elemekből a gyerekek a maguk által kitalált figurákat, képeket gyorsan elkészíthethessék.

A bábjáték legfontosabb eleme a játékoság, a kreativitás, az együttműködés, a képzelet szabad áramlása, s ez legyen a játékok legfontosabb tényezője!

Székely Andrea

15. TÁRGYJÁTÉKOK

15.1. NEM AZ AMI.../MI LEHETNE MÁS? **/** kreativitás

A játékvezető különböző tárgyakat gyűjt össze, a gyerekek választanak maguknak egyet-egyét.

A játék lényege annak kitalálása, hogy egy tárgyat alakja, formája alapján hogyan használhatunk eredeti funkciójától eltérően. A játsszók bármilyen tárggyal játszhatnak, és a választott tárgy – a vele való utánzásos cselekvés alapján – bármivé átalakulhat, csak az nem lehet, ami valójában. A szabály megértése úgy a legegyszerűbb, ha a játékvezető kezdi a játékot, majd újabb és újabb ötletek megszületését ösztönözi!

A kitalált új lehetőségeket a gyerekek bemutatják. Addig találgatnak, amíg pontosan azt nem mondják, amire a játékos gondolt.

A legegyszerűbb, ha az alaki hasonlóságból indulunk ki. Így lesz labdából alma, tojás, gombóc, cicafej, a ceruzából fogkefe, fésű, lázmérő, karmesteri pálca, az esernyőből csónak, az ollóból szemüveg. A gyerekeknek nincs feltétlenül szükségük alaki hasonlóságra az effajta játékhoz: egy gyöngysort is lehet cipőtörő ronggyá gyúrni, szappanként karra kenni, kígyóvá varázsolni, könyvjelzőként használni stb.

Játszhatják a gyerekek anyagdarabbal is. Pl.: egy piros anyag lehet: tűz, turbán, varázsszőnyeg, palást, takaró. Egy fehér anyag lehet: fátyol, sál, terítő, gipsz a kézen stb.

15.2. HA ELMEGYEK HOZZÁTOK *** kreativitás

A gyerekek körben ülnek, középen egy fadarab. A kezdő játékos a kör közepére állva megfogja a fadarabot, s odafordul valakihez, akinek ajándékot szeretne adni, s ezt mondja: „Ha elmegyek hozzátok, viszek neked fából készült...” Az ajándék nevét a játékos nem mondja ki, hanem a fadarabbal imitálja azt, a többiek feladata lesz kitalálni, „mit hozott”. Ha rájöttek, átadja a fadarabot annak, akinek szánta ezt az ajándékot, és ekkor ő következik.

15.3. SZÉKJÁTÉK *** kreativitás, érzékszervi finomítás

A gyerekek párban dolgoznak. A játékosok feladata, hogy két széket kell elhelyezni a térben úgy, hogy egymáshoz viszonyított helyzetük fejezzen ki valamilyen érzelmet, pl. harag, szeretet stb.! Ha van elegendő szék és tér, játszhatjuk úgy, hogy mindenki egyszerre dolgozik, ha nincs, akkor párban kapnak a gyerekek 2-2 széket, és felváltva dolgoznak.

Fontos, hogy egymás munkáját megnézzék, s azokról beszéljenek, ha szükséges. Bizonyos helyzetek egyértelműek, nem kívánnak további megbeszélést. Ha valaki számára nem az, akkor nyugodtan kérdezhet a székek elrendezőjétől. Addig érdemes játszani, amíg van új ötlet.

15.4. FANTÁZIALÉNYEK TÁRGYAKBÓL **/** *kreativitás*

A 94. „Fantázialények” című játék tárgyjátékos variációja. A játsszók feladata, hogy 4-6 fős csoportokat alkotva képzeletbeli lényeket, állatokat hozzanak létre tárgyakból.

4-6 darab különböző tárgyat oszt ki a játékvezető a csoportoknak, majd a gyerekek kártyákat is húznak, amin megtalálják, hogy milyen lényeket hozzanak közösen létre. A tanár meghatározza a lények különféle paramétereit: hány lába, keze, feje, és milyen jelleme, tulajdonsága legyen.

A feladat része, hogy a megalkotott lénynek egy bizonyos távolságot is meg kell tennie, illetve a játsszóknak el is kell nevezniük a lényüket.

A felkészülési idő legyen 5-6 perc, utána a csoportok bemutatják a lényeket. Néhány ötlet a lényekhez: háromlábú, nehezen mozgó, hosszú farkú, fürgé, kíváncsi, nagy fülű, kisfejű, százlábú. Kikötheti a tanár azt is, hogy a lények köszönjenek, szólaljanak meg.

Kártyák:

1. Készítsetek közösen egy lényt! A lényetek legfontosabb jellemzői: fürgé, kíváncsi, kisfejű, nagy fülű, hangos.

A lénynek tudnia kell mozogni, köszönni. 5 perc áll rendelkezésükre a létrehozásához. Adjatok neki nevet!

2. Készítsetek közösen egy lényt! A lényetek legfontosabb jellemzői: 5 lábú, lomha, nehézkes, bumfordi.

A lénynek tudnia kell mozogni és köszönni. 5 perc áll rendelkezésükre a létrehozásához. Adjatok neki nevet!

3. Készítsetek közösen egy lényt! A lényetek legfontosabb jellemzői: 8 karú, kétfejű, mozgékony, csalafinta.

A lénynek tudnia kell mozogni, köszönni. 5 perc áll rendelkezésükre a létrehozásához. Adjatok neki nevet!

4. Készítsetek közösen egy lényt! A lényetek legfontosabb jellemzői: nincs feje, nincs lába, félelmetes, ragadozó.

A lénynek tudnia kell mozogni, köszönni. 5 perc áll rendelkezésükre a létrehozásához. Adjatok neki nevet!

15.5. KOCSIÉPÍTÉS TÁRGYAKBÓL **/** *kreativitás, csoportépítés, kooperáció*

A 96.1. „Kocsiépítés” játék tárgyjátékos variációja.

A játsszók 4-5 fős csoportokat alkotnak. A játékvezető minden csoportnak különböző tárgyakat ad, minden tagnak egyet-egyed. A gyerekek a tárgyak egymáshoz illesztésével, egymásba rakásával egy-egy járművet raknak össze. Az elkészült eszközt a játsszók közösen mozgatják, és hanggal kísérik a mozgást: pöfögnek, durrognak, suhanva szárnyalnak velük.

Mikor készen van az összes jármű, és az alkotó csoportok be is mutatták egymásnak alkotásaikat, akkor a termet át lehet „varázsolni” egy nagy terepasztallá, ahol utak, állomás, remíz, repülőter is lehet.

Lehetőség van a játék továbbépítésére, különböző helyzetek eljátszására, pl.: a járművek találkoznak és együtt vagy külön mennek, feltartják vagy segítik egymást, majd eltérő funk-

ciójuk és különböző jellemük szerint viselkednek. Fel lehet idézni utazások során átélt vasúti, közúti helyzeteket (veszélyes előzéseket, a járművek speciális kommunikációját, az egymásnak köszönéseket, a közös úti célok során egymás bevárását stb.).

15.6. SZERKEZETEK TÁRGYAKBÓL **/** *kreativitás, csoportépítés, kooperáció*

A 96.2. „Szerkezetek” című játék tárgyjátékos variációja. A játsszók kis létszámú, 4-5 fős csoportban dolgoznak, közösen egy gépezetet, szerkezetet hoznak létre tárgyakkól. A játékvezető 4-5 db tárgyat készít elő minden csoport számára (dobozok, tégelyek, fonalak, szerszámok, evőeszközök, táskák, sapkák, sálak stb.).

A csoport tagjai megnézik a tárgyakat, és megbeszélik, hogy mit tudnak összeállítani belőlük. A tárgyakat lehet összeilleszteni, egymásba rakni, de kézzel is lehet tartani, ám fontos, hogy gépies mozgássort lehessen végezni vele. A gépezetek mozgássorát ritmus kísérje, így kifejezőbb és hangsúlyosabb lesz a játék, és könnyebb is lesz együtt mozgatni a részeket.

Ha elkészültek az eszközök, mutassák be a gyerekek a társaiknak úgy, hogy legalább háromszor ismételjék meg a mozgássort. A többiek próbálják meg kitalálni, hogy mi a bemutatott eszköz funkciója, mit készít a gép, mit csinál az eszköz.

15.7. ÉPÍTKEZZÜNK TÁRGYAKBÓL **/** *kreativitás, önismeret, csoportismeret*

A 96.3. „Építkezzünk!” című játék tárgyjátékos variációja.

A gyerekek egy-egy tárgyat fognak meg. A játékvezető a terem közepére letesz egy tárgyat (lehet egy szék is vagy fogas, asztal stb.). Ez a tárgy lesz az épület alapköve. Minden egyes gyerek egy újabb tárgyat illeszt az előzőhöz, így építik fel együtt egy épületet. A gyerekeknek figyelniük kell arra, hogy ne borítsák le egymás építményét, és arra, hogy továbbfejlesszék az alkotást. Miután minden gyerek elhelyezte a tárgyát, és áll az épület, meg lehet beszélni, hogy mi volt az első építő eredeti terve és mi lett belőle, vajon miért változott meg elképzelés.

15.8. „ENGEM VEGYETEK!” **/** *kommunikáció – verbális, kapcsolatteremtés*

A játsszók kialakítanak egy teret, ami egy bolt lesz. Elhelyeznek benne különböző tárgyakat. A tárgyak (mint bábok) kínálják magukat: a gyerekek feladata a tárgyak életre keltése beleélő, kifejező mozgatással, meggyőző rábeszéléssel. A tárgyjátéknál a játsszók a tárgyak megelevenítése előtt megállapodnak abban, hogy a tárgynak melyik részét tekintik a figura fejének (hol lesz pl. a szeme). Ettől kezdve ezt az irányt a bábmozgatás során végig szem előtt kell tartani.

15.9. ELVESZETT ÁRUK *** *kommunikációs – verbális, kreativitás*

A játékvezető összegyűjt a teremből néhány tárgyat, de a gyerekeket a gyűjtésbe nem vonja be. Az ő feladatuk az lesz, hogy az „elveszett tárgyak” szerepében kell megszólalniuk. Minden gyerek választ egy „elveszett tárgyat”, majd sorban elmondják az általuk kiválasztott tárgy gondolatait. Többen is választhatják ugyanazt a tárgyat, így össze is lehet hasonlítani a megnyilvánulásokat.

A játsszók gondolkozzanak el azon, mit „érezhettek” ezek a tárgyak, amikor elvesztették, otthagyták őket, hogyan történhetett az eset. A játékvezető segíthet kötött mondatkezdéssel, például:

- Akkor döbbsentem rá, hogy egyedül maradtam, amikor...
- Amikor leestem a földre...
- Akkor félttem a legjobban... – stb.

15.10.1. JÁTÉK A CIPŐKKEL¹⁶ *** *kommunikációs – verbális, kreativitás*

A játékvezető különböző cipőket (női, férfi, gyerek, sport, magas sarkú stb.) gyűjt össze. Ebben segíthetnek a gyerekek is. A játsszók választanak egy nekik tetsző cipőt, lehet teljes pár, de fél pár is. A gyerekeknek a cipő szerepében kell megszólalniuk. Tisztázzuk, hogy a cipőembernek hol a szeme, szája, hogyan mozog, próbáljanak jellemeket ábrázolni a cipő mozgásával, a járás ritmusával, a léptek nagyságával, kopogásával és a beszédstílussal. Először kötött kezdésű mondatokat ajánljon fel a játékvezető.

Például:

- Akkor voltam a legboldogabb...
- Akkor félttem a legjobban...
- Akkor voltam a legfáradtabb...

Ha a gyerekek már ismerik a játékot, kérjük meg őket, hogy rövid gondolkodási idő után meséljenek el egy rövid történetet a cipő szerepében, a cipő saját életéből. A játékvezető kérdésekkel segíthet a történet kitalálásában. Pl.: Mi lehetett a legizgalmasabb esemény, a legvidámabb esemény, a legszomorúbb esemény a cipő életében?

Ne lepődjünk meg azon, ha a páros cipőkkel két különböző személyt jelenítenek meg a játsszók.

15.10.2. JÁTÉK A CIPŐKKEL¹⁷ *** *kommunikációs – verbális, kreativitás*

A gyerekek a cipők szerepében beszélgetnek egymással, úgy, hogy a cipőt bábuként mozgatják. A beszélgetés témáját saját maguk határozzák meg. A játékvezető segíthet a téma megtalálásában, de ötletbörzét is tarthat arról, hogy vajon miről beszélgethet két cipő egy bálon, egy parkban, a szekrényben stb.

15.11. BÁBOZZUNK EGYÜTT! *** *kreativitás*

A játékvezető előkészít sokféle színű és fajtájú textil- és papíryanagot. Megkéri a játsszókat, hogy hajtogatással, csomózással alkossák meg lényeiket, pl. a vízi világot: halakat, rákokat, vízi állatokat vagy úrlényeket. Lényeiknek a gyerekek a formán túl egyéb karaktert is adhatnak.

A játsszók a bábhalak, úrlények elkészítéséhez használhatják a Varázsládában található kendőket és más textilanyagokat vagy egyéb különböző formájú dobozokat, papírhengereket. A textíliákat hajtogatással vagy kézre csavarva, a papírdobozokat ragasztással lehet rögzíteni.

¹⁶ Lásd „Függöny mögött Varázsláda” szövegértés–szövegalkotás kompetenciafejlesztés „C” 1–6. programhoz tartozó módszertani DVD!

¹⁷ Lásd „Függöny mögött Varázsláda” szövegértés–szövegalkotás kompetenciafejlesztés „C” 1–6. programhoz tartozó módszertani DVD!

A játékvezető kijelölheti a teremnek azt a sarkát, ahol gyerekek játszanak, ahol megmutathatják alkotásaikat, és a paravánt is használhatják.

Ha a bábos teremjáték¹⁸ formát használjuk, akkor a gyerekek a pantomimból jól ismert, a „falat kijelölő” mozgással teremtik meg a helyszínt, pl. a képzeletbeli akvárium, űrkabin falát. Ebben a képzeletbeli térben élnek a kendőből csavart vagy hajtogatással, összeillesztésekkel, ragasztásokkal kialakított halak, űrlények, és kapcsolatot teremtenek egymással, együtt mozognak, hatással vannak egymásra.

Zenével is összekapcsolható a játék.

¹⁸ Lásd fogalomtár!

16. BÁBOS JÁTÉKOK

16.1. BÁBOS ÜDVÖZLÉS *** *kommunikációs – nem verbális, kapcsolatteremtés*

A gyerekek gyűjtsenek különböző üdvözlési formákat: barátságos, sietős, erőszakos, kedves, zavart, magabiztos, szívélyes üdvözlés, írják le egy-egy papírra, s a kártyákat rakják egy kalapba. Válasszanak maguknak 1-1 bábot, majd mindenki húzzon egy kártyát magának. A kiválasztott bábuval (bármilyen bábtechnikájú figura lehet) a kártyán lévő instrukció alapján kell köszönni a másik paravánon közeledő figurának. Mindenki szerepeljen legalább egyszer!

16.2. TORNAÓRA ** *mozgáskoordináció, koncentráció*

A gyerekek választanak maguknak 1-1 kesztyűs bábot. A játékvezető az egyik bábuval legyen a testnevelő tanár, ő mutatja a többieknek a gyakorlatokat, és számolással segíti az összehangolt mozgást (törzshajlítás, fejkörzés, guggolás, futás stb.).

Ha már ismerik a játékot a gyerekek, ők is lehetnek a tornatanár szerepében.

16.3. LÉGY TE BOLOND ISTÓK! **/** *mozgáskoordináció, koncentráció*

A játékvezető kijelöl valakit a csoportból, aki a tanár, vagy más olyan szereplő, aki a bábuval utasításokat ad a csoportnak: „Emeld fel a jobb kezed! Lépj előre!”. A többiek a saját bábujukkal viszont mindig az utasítás ellentétét hajtják végre, tehát ők mindnyájan Bolond Istók szerepét játsszák. Aki elrontja a mozgást, az kiesik a játékból. Ezzel a játékkal az irányok felismerése mellett játékos formában a bábmozgatást is gyakoroltathatják a gyerekek.

16.4.1. TEDD, AMIT MONDOK **/** *kommunikáció, kooperáció, önismeret*

A játék célja, hogy két ugyanolyan arckifejezésű bábu készüljön el úgy, hogy a párban lévő bábkészítők nem láthatják egymás bábuját. A párok egymásnak háttal ülnek, de beszélgetni tudnak. A pár mindkét tagja kap az összeállítható bábkészletből¹⁹ egy kesztyűt és egy fejet, és ugyanazokat a bábkészítési kellékeket: különféle formájú, színű szemeket, szájakat, orrokat és ruhadarabokat stb.

A pár egyik tagja a készítő, a másik az utánzó. A készítő pontos utasításokkal közli, hogy a társa miből, milyen és hova tegyen a báb arcára, az pedig kiválasztja a megjelölt formákat, és a megadott helyre teszi a bábfejre, illetve a kesztyűre. Ha elkészültek, összehasonlíthatják a bábukat. Minél jobban hasonlít a két figura egymásra, annál jobban kommunikáltak egymással.

A játék nehezíthető úgy, hogy a párok húznak egy érzelmet megjelölő kártyát, és a készülő bábuknak azt kell visszatükröznie. Még nehezebb a játék akkor, ha a bábkészítés lépéseit felváltva irányítják.

¹⁹ A Varázsládában található eszköz. Lásd fogalomtár!

16.4.2. TEDD, AMIT MONDOK *** *kommunikáció, kooperáció, önismeret*

A gyerekek párban dolgoznak, de két pár van egy csoportban. A párok egyik tagja az összeállítható bábkészletből²⁰ készít egy bábut, s a másik gyerek pontosan, írásban rögzíti a báb-készítés folyamatát. Mikor elkészült a bábu, a két pár átadja egymásnak a leírást, s a párnak a leírás alapján kell elkészítenie a bábut. A játék végén pontosan kiderül, hogy egyértelmű volt-e a leírás vagy sem. A játék a szövegértés–szövegalkotás pontosítása mellett az önértékelés fejlesztéséhez jó feladat.

16.5. PORTRÉ *** *kommunikációs – nem verbális, érzékszervi finomítás*

A régi városligeti fényképezéket idézve a játékvezető csomagolópapírra fej nagyságú ke-rek nyílást vág. A gyerekek kidugják rajta a fejüket, és olyan arckifejezést mutatnak, amelyet szeretnének vagy amelyet a többiek kérnek tőlük. A gyerekek megbeszélik, hogy kinek mit fejezett ki az arca, és azt mivel érte le. Szituációhoz is lehet kötni a megjelenítést, például:

- Ilyen a festő arca egy gyönyörű kép láttán...
- Ilyen a balett-táncosnő arca, mikor fáj a lába...

Egyes alakok testét a gyerekek megrajzolhatják a kivágott nyílások köré a csomagolópapír-ra, akár különböző pózokban is. Így konkrét figurák válnak belőlük. Ezzel a gyerekek meg-tapasztalhatják, hogy más érzés önmaguk által kitalált szereplőt jellemezni (egy üres csoma-golópapíron csak a saját fejjel), vagy a konkrétan előrajzolt személyek, állatok stb. hangulatát kifejezni, képileg is más bőrébe bújni.

16.6. ŰRJÁTÉK – ÁRNYJÁTÉK²¹ *** *mozgáskoordináció, térérzékelés, térhasználat*

A játékvezető a gyerekekkel elkészíti az árnyfigurákat (síkbábokat)²² a kiválasztott témához, például az „űrjátékhoz” különböző égitesteket, űrhajókat, űrlényeket.

A tanár a fényforrást (íróasztali lámpa, írásvetítő) a vetítővászon (ez lehet lepedő vagy en-nél jóval kisebb anyag is) mögött helyezi el, s a gyerekek a figurákat lámpa és a vászon közé tartják (boton). Ha a bábokat a vászonhoz közelebb tartják, az árnyék kisebb és élesebb lesz, ha távolabb, akkor nagyobb és életlenebb.

Míg a síkbáb mozgatása a paraván felett a stilizált mozgás és a paraván síkjához való al-kalmazkodás miatt nehezebb, az árnyjátékban – mivel a játzó az árnyképet látja – rögtön feltűnik, ha a játékos rosszul tartja a bábót, és ezt önmagától kijavíthatja. Tehát nem a tanár rászólása, az idomítás, a betanítás lesz a fontos a játékban, hanem a gyerekek önellenőrzésé-nek megtapasztalása, az önkorrekción.

Miután elkészültek a bábok, a játzó két csoportot alkotnak.

Az első csoport az elkészített eszközökkel a Tejútrendszer felől indulva jut el a Naprendsze-ren keresztül a Földre. A Föld először kicsi, majd egyre nő a képe, és végül szinte beteríti az egész árnyvásznat.

A másik csoport a Föld felől indul egy kis űrhajóval. A gyerekek játéka az eddigi űrutazás momentumait mutatja meg. Föld légköre – Naprendszer – galaxis: csillagok, bolygók, üstö-kösök, meteoritok.

²⁰ A Varázsládában található eszköz. Lásd fogalomtár!

²¹ Lásd fogalomtár!

²² Lásd fogalomtár!

A méretek változtatásával, csupán a képek játékaival is érdekes konfliktushelyzeteket hozhatnak létre. Zenét is használhatnak a jelenetekhez, mivel a zene hangulatot teremt, és inspirálja a mozgásokat.²³

16.7. PROFIL SZILUETT²⁴ KÉSZÍTÉSE *** *kreativitás, érzékszervi finomítás*

A gyerekek fejének magasságában rajzlapot rögzítünk a falra. A játsszók párt alkotnak, egyikük oldalra fordul, arcát erős fényű lámpával (diavetítővel) úgy világítjuk meg, hogy profiljának képe a rajzlapra vetüljön. Párja ceruzával körberajzolja az arc kontúrját, majd helyet cserélnek. A megrajzolt fejet fekete festékkel tanácsos kifesteni, így árnykép hatását kelti.

A fejeket a gyerekek kivághatják, pálcát ragaszthatnak rá, és egy megvilágított lepedő/árnyvásznon mögött játszhatnak vele. A játsszók játszhatnak önmaguk és társuk kivágott sziluett-képeivel is valós vagy kitalált helyzeteket. A játsszók kezük árnyékával gesztusokat is adhatnak az árnyfiguráknak.

15.16.1. KARAKTEREK – ÁRNYJÁTÉK FORMÁKKAL **/** *kreativitás, érzékszervi finomítás*

A játsszók rajzlapból formákat vágnak ki (száj, szem és orr) úgy, hogy azok minél többféle formájúak legyenek. A gyerekek az írásvetítő lapjára helyezik a kivágott szemeket, szájakat, orrokat, és ezekből különböző arcformákat hoznak létre. A játsszók figyeljék meg, hogy a szemek távolításával, a száj, orr változtatásával hogyan változtatható a figurák jelleme, érzelmei.

Színes fóliát is lehet az arcformára helyezni, és ezzel módosítható, árnyalható az arckifejezés. Pl. ugyanaz az arc más-más érzelmet tükröz vörös, kék vagy fehér fólián. A gyerekek megszólaltathatják az árnyfigurákat. Az árnykép egyes részeit (száj, szem stb.) megpróbálhatják elmozdítani, mintha mimikája lenne a figurának. A játsszók az érzelmeket a hangszín, hangerő és hanglejtés megfelelő változtatásával érzékeltethetik.

15.16.2. KARAKTEREK – ÖSSZEÁLLÍTHATÓ BÁBKÉSZLETTEL **/** *kreativitás, érzékszervi finomítás*

Három csoportba rendeződnek a gyerekek, megkapják az összeállítható bábkészletet²⁵. Feladatuk, hogy különböző karaktereket alakítsanak ki az elemekből, s a kész figurát elevenítsék meg.

A Varázsládában²⁶ található összerakható bábkészlettel való játék az érzelmek kifejezésére is alkalmas. A bábu karaktere a szem, száj, haj formájának kiválasztásával és a bábura helyezésével, felöltöztetésével alakítható ki. Miután elkészültek a figurák, a gyerekek személyesítsék, elevenítsék meg őket, játsszanak velük! Mutatkozzon be a figura, beszéljen arról, hogy kicsoda, mi a neve, mit csinál, hol él. A karakterek arckifejezését, a bábok hangulatának vizuális ábrázolását is elemezzük a gyerekekkel.

²³ Lásd „Függöny mögött Varázsláda” szövegértés–szövegalkotás kompetenciafejlesztés „C” 1–6. programhoz tartozó módszertani DVD!

²⁴ Lásd fogalomtár – árnyjáték!

²⁵ A Varázsládában található eszköz. Lásd fogalomtár!

²⁶ Lásd fogalomtár!

15.16.3. KARAKTEREK – PAPIRGYŰRÉSSEL *** *kreativitás, érzékszervi finomítás*

A gyerekek papírlapból gyűréssel, vágással, ragasztással maszkot készítenek, különféle arcformákat vágnak ki, majd ezeket úgy színezik ki, hogy azok minél jobban tükrözzék a megjeleníteni kívánt érzelmeket. Ezután a maszkok mögé bújva bemutatkoznak, rövid, tömör, 2-3 mondatos szövegeket alkotnak.

17. DRAMATIKUS JÁTÉKOK ANIMÁCIÓVAL

17.1. ÁLCÁZÁS **/** *kreativitás, kooperáció, csoportismeret*

A gyerekek csoportban dolgoznak. Jó, ha minden csapat mindkét feladatot elvégzi. A játékvezető a Varázsláda²⁷ bábait és az „álcázó” eszközöket, textilanyagokat ossza el úgy, hogy mindenkinek bőven jusson. A gyerekek az álcázás technikáit próbálják ki bábbal, illetve egymással. A cél, hogy mindenféle rendelkezésre álló anyag segítségével úgy változtassunk meg valamit vagy valakit, hogy ne lehessen ráismerni. Jó megoldás, ha az álcázás előtt a csapatok megegyeznek abban, hogy milyen figura létrehozására törekedjenek, mi legyen a cél a felismerhetetlenségen kívül. Pl. félelmetes, kedves, másra hasonlító alak stb.

17.2. HELYSZÍNALKOTÁS – BÁBOS TEREMJÁTÉK **/** *térhasználat*

A bábos teremjáték²⁸ egy olyan játékforma, amelyben a bábozás az amúgy megszokott kerek (pl. a paraván, vagy egy behatárolt térben való mozgások, helyszínváltozások) kötöttsége alól kiszabadul.

A játékvezető alakítsa ki a teremben a lehető legnagyobb üres teret, jelölje ki a kiválasztott történet helyszíneit! Képzletben a fal mellett határozza meg a „színpad” helyét, itt állítsa fel a paravánt/*Varázsládát*²⁹! Ez lesz például Buda vára (az Egyszer volt Budán kutyavásár történetben), tőle a legtávolabbi ponton a parasztember szántóföldje, a mellette lévő sarokban a gazdag ember területe, oldalt a kutyatulajdonosok helye. A különböző jelenetek szereplői a saját helyszínükön várják a hozzájuk érkező szereplőket. Majd – ha a történet úgy indokolja – együtt megy a többi szereplővel a következő helyszínre.

A gyerekek a kezükön a bábokkal járnak körbe a helyszíneket. Itt általában nincs szükség a paravánra, de az egyik helyszínt jelölheti.

17.3.1. KÉPMUTOGATÓ JÁTÉK³⁰ – TÖRTÉNETFELIDÉZÉS KÉPMUTOGATÁSSAL **/** *(kommunikáció, kreativitás, kooperáció)*

A gyerekek 6 csoportban dolgoznak, egy darab táblát kapnak a hat darab képmutogató táblából³¹, majd közös megállapodás szerint egy-egy táblára egy konkrét történet, mese egyes jeleneteit, helyszíneit, illetve szereplőit rakják ki.

Mikor készen van mindenki, akkor a történet szerinti sorrendben a Varázsláda³² állványára egymás mellé helyezik a táblákat. Csoportonként egy-egy gyerek – a képmutogató – elmeséli a közösen alkotott képről a jelenetüket, az állványzaton lévő táblák sorrendjében.

Ezek után össze is lehet keverni a képeket (ezt lehet tervezetten vagy véletlenszerűen is – a játékvezető döntésétől függően), és úgy előadni a történetet. Ez a játéklehetőség megmozgatja a fantáziát, és nagyon mulatságos is lehet.

Jó, ha a mesélő gyerek kap egy pálcát, amivel a képek egyes szereplőire, helyszíneire mutat, mint régen a vásárokbán.

²⁷ Lásd fogalomtár!

²⁸ Lásd fogalomtár!

²⁹ Lásd fogalomtár!

³⁰ Lásd fogalomtár!

³¹ Lásd fogalomtár – képmutogató játék!

³² Lásd fogalomtár!

17.3.2. KÉPMUTOGATÓ JÁTÉK – TÖRTÉNETALKOTÁS KÉPMUTOGATÁSSAL **/** *kommunikáció, kreativitás, kooperáció*

Csoportokban dolgoznak a gyerekek egy-egy képmutogató táblán. Különböző helyszíneket alakítanak ki, és egy-egy figurát helyeznek a képre.

Az egyik csoport egy vándorlegény figurát rak össze az egyik táblán, majd ha a többiek is készen vannak a különböző hátterekkel, szereplőkkel, a vándorlegény szereplő jár körbe a különböző táblákon található helyszíneken, és találkozik a különböző figurákkal.

A jelenetek sorrendjét a gyerekek határozzák meg.

Fontos, hogy a végén próbálják meg lezárni a történetet. Lehet akár egy olyan mondattal, hogy tovább indult, mert nem találta meg a mindent tudó tarsolyt vagy szíve szerelmét, de le is telepedhet valamelyik helyszínen valakinél.

17.4. PROBLÉMÁM VAN... *** *kommunikáció, kreativitás, csoportépítés*

A gyerekek két csoportban dolgoznak, egy-egy családot „alapítanak”. A játékvezető kártyákat oszt ki a csoportoknak, melyeken problémahelyzetek olvashatók.

Lehetséges problémák:

- Este túl hangosan zajongott a szomszéd, és nem tudtak aludni a többiek.
- A szemetet a család átdobálja a másik családhoz.
- Kővel, csúzlival a szomszéd betörte az ablakot.
- A gyerekek összeverekedtek stb.

A gyerekek megbeszélik a kártyákon szereplő helyzetet, és a csoportok eljátsszák a jeleneteket egy kiválasztott formában.

Választható formák:

- Mímes játék³³, kézjáték³⁴: beszéd nélkül, csak némajátékkal.

A gyerekek megpróbálhatják paraván mögött csupasz vagy kesztyűs kezekkel, csak gesztusokkal eljátszani a jelenetet. Ha a játékos színes, illetve eltérő anyagú és mintájú (pl. bőr, csipke, egyujjas, csíkos stb.) kesztyűket választanak, akkor maga az anyag, a szín és a minta is jellemzi a szereplőket, mozgásukat, hangjukat meghatározhatja.

- Bábjáték: a báb készítése a lehető legegyszerűbb módon történjen.

Például:

– Papírzacskó maszk. A maszkot elkészítése után a gyerekek vegyék fel, és testük stilizált mozgásával játsszák el a helyzetet. Lehetőség szerint ne beszéljenek vagy csak nagyon keveset.

– Rögtönzött báb készülhet pl. egy nagykendőből (női figura) vagy más ruhából (pl. zakóból férfi figura), esetleg egy nagy darab anyagból. Az anyag, illetve ruha egyik részét vattával ki lehet tömni fejnek, a többi lelógó részéből kialakíthatók a bábu kezei. A figurákat a gyerekek a paraván előtt mozgatják – akár többen is úgy, hogy a fejét és kezét más-más gyerek fogja. Lehet szöveges improvizáció, amit nagy gesztusok kísérjenek.

³³ Lásd fogalomtár!

³⁴ Lásd fogalomtár!

UTÓSZÓ – SZEMPONTOK A JÁTÉKOK KIVÁLASZTÁSÁHOZ

Ajánlatok a játékok kiválasztásához, megtervezéséhez, és néhány továbbgondolásra érdemes kérdés, amely segítséget nyújt abban, hogy bizonyos helyzetekben milyen konkrét játékot alkalmazhatnak a pedagógusok.

Nem a játékhoz keressük a célt, hanem a célhoz a játékot! A drámaórák tervezésekor, a játékok kiválasztásakor a pedagógusnak először végig kell gondolni, mit szeretne fejleszteni, milyen, a gyermekcsoportot érintő problémákon szeretne változtatni.

Érdemes megfontolni a következő általános kérdéseket:

- Milyen életkorú a csoport?
- Milyen összetételű a társaság?
- Milyen szociális háttérrel rendelkezik a csoport?
- Milyenek a csoportközi viszonyok?
- Milyen az összeszokottság?
- Milyen tér és mennyi idő áll rendelkezésre?
- Mik a célok ezzel a konkrét órával?
- Ezek hogyan kapcsolódnak az osztályt érintő, hosszú távú célokhoz?

A *Játékok tára* befejezéseként a teljesség igénye nélkül néhány ötlet a játékok kiválasztásához.

A játékokat, gyakorlatokat 15 összefoglaló csoportba rendeztük. Minden egyes tematikus csoporton belül sokféle fejlesztési terület választható ki. Természetesen a tanár a csoport ismeretében konkrét problémákat határoz meg, ennek megfelelően választhat játékokat a kívánt cél eléréséhez. Íme néhány szempont egy-egy játéktípuson belül a játékok, gyakorlatok kiválasztásához.

PROBLÉMÁK ÉS JÁTÉKTÍPUSOK

Bemelegítő, mozgásos és relaxációs gyakorlatok, játékok

A bevezető játékok fő szerepe az érzelmi (esetleg testi) ráhangolódás, valamint az oldás megkönnyítése. A foglalkozásvezető számára kitűnő alkalom ez a pár perc arra, hogy kívülről megfigyelje, hogyan működik a csoport, miként oszlanak el a belső erők és energiák, milyen szinten van a kollektív játszókedv. A játékok kiválasztását az adott körülmények is diktálhatják: ha fáradt a csoport, sok a feszültség, akkor könnyebb játéokra, több (és egyszerűbb) dinamizációs gyakorlatra van szükség, például:

- 1.24. Helyszín játék bemelegítő, mozgás, relaxáció, koncentráció
- 1.25. Kígyó bemelegítő, mozgás, relaxáció, koncentráció
- 1.6.2. Földrengés vár bemelegítő, mozgás, relaxáció

Az érzékszervi finomítás gyakorlatai, játékaik

Az érzékszervi finomítás játékaiban a gyerekek összpontosítani kényszerülnek. Az érzékszervi finomítást szolgáló játékok jelentős része furcsa módon csukott szemet igényel. Ki kell kapcsolni ezt a gazdag információs hálót, hogy nélküle külön és kiemelten dolgoztassuk más

renyhülő érzékeinket. A következő játékok a hallás finomítását, fejlesztését segítik.

- 2.5.2. Mit hallasz? érzékszervi finomítás
- 2.5.3. Mi esett le? érzékszervi finomítás
- 2.5.4.2. Mi történhetett? érzékszervi finomítás, kreativitás

Koncentrációs gyakorlatok, játékok

Minden tudatos emberi tevékenység nélkülözhetetlen eleme az irányított s megtartott figyelem. A befogadás pillanatsora már összpontosítást kíván. A koncentráció időtartalma és mélysége pedig fejleszthető.

Koncentrációs gyakorlatok és játékok a „fáradt” csoport koncentrált állapotba hozására jól alkalmazhatók, fegyelmelés helyett is igen hasznosak. A fizikai és szellemi fölfrissülés mellett kiválóan alkalmasak a rövid távú memória fejlesztésére is.

- 3.13.2. Ha elmegyek hozzád, viszek neked egy... koncentráció – verbális
- 3.18.3. Mi változott? koncentráció – vizuális
- 3.19. Mit láttam a vonatból? koncentráció – vizuális

Mozgáskoordinációs gyakorlatok, játékok

A mozgáskoordinációs gyakorlatok és játékok közül a versenyjátékok szórakoztató, izgalmas részei lehetnek bármilyen jellegű foglalkozásnak. A gyerekeknek gyorsnak, óvatosnak, szemfülesnek kell lenni, hogy a játékokat megnyerjék. A vereség, a kudarc elfogadása nehezen feldolgozható élmény, és sok gyereknek komoly problémát jelent.

Fontos, hogy a foglalkozásvezető figyelje a gyerekek reakciót, és ha szükségesnek látja, játék után beszéljék meg, ki hogyan érezte magát.

- 4.2. Kakasviadal mozgáskoordináció
- 4.10.1. Tűz, víz, menedék mozgáskoordináció, koncentráció – mozgásos

Térérzékelés, térközszabályozás és térhasználat gyakorlatai, játécai

E gyakorlatok, játékok során a gyerekek megtapasztalhatják, hogy ahogyan a szűk tér nyomasztóan hat az emberre, ugyanakkor a nagy távolság az elveszettség érzetét keltve meg is tud rémíteni. A gyerekek saját mozgásterük, testük határait sem mindig ismerik jól, nemegyszer okoz ez viselkedésbeli, magatartásbeli gondokat.

- 5.2. Séta a térben térérzékelés, térközszabályozás, térhasználat
- 5.3.1. Térfelosztás térérzékelés, térközszabályozás, térhasználat

Ritmus- és beszédgyakorlatok

Ismerünk sok halkán beszélő, a mondatai közben energiával rosszul bánó, gondolatai fontos részét beszédben kiemelni képtelen diákok. A ritmus- és beszédgyakorlatok egyik célja, hogy a légzés folyamata, a hangfekvések és a hang erősségi szintjei közötti különbség tudatosodjon, például:

- 6.9. Hogyan beszéljek? ritmus, beszéd, kommunikáció – verbális, nem verbális
- 6.10. Egyszavas játék ritmus, beszéd, kommunikáció verbális, nem verbális
- 6.6. Hangzó mese ritmus, beszéd
- 6.7. Csatakiáltás ritmus, beszéd

Kapcsolatteremtő gyakorlatok, játékok

Gyakran az a probléma, hogy a gyerekek nem szeretik, illetve nem tudják egymást megérinteni. Az érintéses gyakorlatok középpontjában a nem nyelvi kommunikációs formák gyakorlása, készségeinek fejlesztése áll. Az érintésnek a kommunikációban nagy szerepe van: sokszor konkrét információt hordoz, érzelmi töltete igen jelentős.

- 71.2. Ismerem! Felismerem? kapcsolatteremtés, érzékszervi finomítás
- 74. Kapcsolódás kapcsolatteremtés
- 11.5.2. Koszorú, koszorú önismeret, csoportismeret, érzékszervi finomítás

Bizalomjátékok

A játékkal a gyerekek egymás iránti bizalmát fejlesztheti a tanár. A feladatok nagy koncentrációt, felelősségvállalást és egymásra figyelmet, épp ezért teljes csendet igényelnek, többségükhöz nagy tér szükséges.

- 8.1.2. Ne ess vízbe! bizalomépítés
- 8.2. Autóvezetés bizalomépítés, csoportépítés, kooperáció
- 8.3. Fababa bizalom, mozgáskoordináció

Kreativitást fejlesztő gyakorlatok, játékok

A kreativitást fejlesztő gyakorlatok a képzelet, a fantázia fejlesztését szolgálják.

- 94. Fantázialények kreativitás, csoportépítés, kooperáció
- 96.1. Kocsiépítés kreativitás, csoportépítés, kooperáció
- 96.3. Építkezzünk! kreativitás, csoportépítés, kooperáció

Kommunikációs gyakorlatok, játékok

Addig nem lehet elkezdni a kreatív gyakorlatokkal való foglalkozást, míg a csoporton belül létre nem jön az az állapot, amelyben a tagok már érzelmi biztonságban érzik magukat. Ismerni kell a másikat, előtte azonban magunkat is.

A kommunikációs, interakciós gyakorlatok és játékok elősegítik, hogy a csoporton belül a tagok között létrejöjjön az az állapot, érzelmi biztonság, hogy más, pl. kreativitást fejlesztő gyakorlatokat együtt végezzenek. Ennek előfeltétele önmaguk és társaik megismerése.

- 10.18. Ki vagy és mit akarsz? kommunikáció, helyzetgyakorlat, etűdalkotás
- 12.1. Az utazás csoportépítés, kooperáció, bizalomépítés
- 15.3. Székjáték kreativitás, tárgyjáték
- 10.14. Egyperces barátság kommunikáció – verbális

Ön- és csoportismereti gyakorlatok, játékok

Az emberek – különösen a gyerekek – gyakran érzik úgy, hogy félreismerik őket. Aminek többnyire az az oka, hogy (szándékosan vagy szándéktalanul) másnak mutatjuk magunkat, mint amilyenek vagyunk. A játékok, gyakorlatok segítenek megtudni, hogy a gyerekek vajon milyenek látják önmagukat, társaikat, a társaik őket, vagyis: önmagukat másokban.

- 11.3. Hová tartozom? önismeret, társismeret
- 11.6. Milyen az idő most benned? önismeret, csoportismeret, kommunikáció – verbális
- 11.8. Magadra ismersz? önismeret, csoportismeret, kommunikáció – verbális

Csoportépítő és kooperációs gyakorlatok, játékok

Minden eddig ismertetett játék igényelt már bizonyos fokú kapcsolattartási készséget, a csoportépítő és kooperációs gyakorlatok, játékok azonban a kontaktusteremtés tudatos megfigyelését segítik. Pl. azt akarjuk megtudni, kikben él erős ellenkezés a társakkal szemben, s hogyan lehet az indokolatlan bizalmatlanságot feloldani.

Sokszor a bizalomjátékok is meglepően jó eredményeket hoznak a csoportépítés munkája közben.

- 12.1. Az utazás csoportépítés, kooperáció, bizalomépítés
- 12.2. Gubanc vagy láncjáték csoportépítés, kooperáció, térérzékelés, térközsabályozás, térhasználat

Mímes és utánzó játékok

A mímes játékok csoportja akkor ajánlott, ha elsődlegesen nem nyelvi csatornákon próbálunk a csoportban kommunikálni. A játék érzelmileg szokatlanul erőteljes hatást gyakorol.

A játékok valamennyi résztvevő számára biztosítják a folyamatos figyelmet, a játékban való állandó jelenléteket. Ha a játékvezető a „nézők” számára is mindig talál feladatot, a gyerekek a látottakhoz kérdéseket fűzhetnek, megszólíthatják, megszólaltathatják a némajáték vagy állókép szereplőit.

- 13.1. Folytasd az akciót! utánzás
- 13.3. Úgy mozogjunk, mint a... utánzás
- 13.5. Szobrász utánzás, csoportépítés, kooperáció

Dramatikus játékok

Abban az esetben, ha a gyerekek nem lépnek ki a sztereotípiákból, nem aktívak, nem kérdeznek, nem mernek önálló ötletekkel előállni, javasolt az improvizációs játékok alkalmazása.

Az egész csoportot bevonó improvizáció a valódi élményhez legközelebb álló játékforma, mindenkit egyidejűleg von be a tevékenységbe. A jelenetekben az „itt és most” történő helyzetek feszültsége jelenik meg, mely során a résztvevők döntéseket hoznak, felismerik azok következményeit.

A játékimprovizációk során figyelniük kell arra, hogy ne fojtsuk a gyerekekbe a mondani-valójukat, ne állítsuk le túl korán a játékot; ugyanígy arra is, hogy ne engedjük „vég nélkülivé” válni a rögtönzést.

- 14.3. Bemutatkozás szerepben kommunikáció – verbális
- 14.2. Szerepbe lépést segítő és mélyítő játék kreativitás, kommunikáció – verbális

Báb- és animációs játékok

A báb- és animációs játékok csoportja „kakukktojás” a fenti csoportok rendszerében. Ugyanakkor ezek a játékok, gyakorlatok is beépíthetők a drámaórák keretébe. A nehezen megnyíló, bátortalanul kommunikáló gyerekek számára ez az áttételes forma adhat „védelmet” és „erőt” a megnyilvánuláshoz.

Pl.:

- 15.8. Engem vegyetek kommunikáció – verbális
- 15.9. Elveszett áruk kommunikáció – verbális
- 15.10.1. Játék a cipőkkel kommunikáció – verbális
- 15.10.2. Játék a cipőkkel kommunikáció – verbális

A tárgyjátékok a kreativitást, a képzelőerőt és a fantáziát fejlesztik, ugyanakkor jó lehetőséget adnak a szélsőséges karakterek megformálására, alakítására is.

Pl.:

Fantázialények tárgyakból

15.10.1. Játék a cipőkkel

kommunikáció – verbális

15.10.2. Játék a cipőkkel

kommunikáció – verbális

Az eltérő karaktereket, arckifejezéseket, érzelmeket különböző technikákkal, képszerű megjelenítéssel lehet pontosítani, elemezni.

15.16.1. Karakterek – árnyjáték formákkal

érzékszervi finomítás, kommunikáció

15.16.2. Karakterek – összeállítható bábkészlettel

érzékszervi finomítás, kommunikáció

15.16.3. Karakterek – papírgyűréssel

érzékszervi finomítás, kommunikáció

A játékok alkalmazásánál a pedagógus építhet saját tapasztalataira, a leírt játékokat kiindulási alapként felhasználva azokat átalakíthatja, adaptálhatja a csoporthoz, a szituációhoz.

Reméljük, a *Játékok tára* hasznos segítséget nyújt a mindig megújuló pedagógusi munkához!

Zurbó Péter

FOGALOMTÁR

ANIMÁCIÓ – megelevenítés, élettelen tárgyak, anyagok, bábok stb. életre keltése.

ÁRNYJÁTÉK – az a bábjátékos technika, mikor a játékos fényel és egy bizonyos tárgy, forma árnyékával játszik.

Fajtái:

1. Sziluettjáték: profil arckép vagy az egész emberi test árnyéka megjelenik egy kifeszített vásznon, falon, egyéb anyagon.

2. Kézjáték: a kezek árnyékából kialakított figurák jelennek meg a vásznon.

3. Indiai típusú árnyjáték: a fényforrás a vászon mögött van, a bábfigurák a fényforrás és a vászon közötti távolság növelésével és csökkentésével változtathatók. A figurát tartó botok alul vagy felül helyezkednek el.

4. Kínai típusú árnyjáték: a fényforrás a vászon fölött van, a figurának érintkeznie kell a vászon felületével, ezért a figurák mozgatópálcái a bábra merőlegesen helyezkednek el, és a felülről jövő fény miatt a vászontól távolabb eső dolgok árnyai már nem látszanak. Gyakorlatilag nem a figura árnyéka, hanem a vásznon áttűnő formája és színe látható.

Az árnyfigurákat áttört és színes felületek díszíthetik.

BÁBOS TEREMJÁTÉK – olyan játékforma, amelyben a bábozás az amúgy megszokott kezei – a paraván vagy egy behatárolt térben való mozgások – kötöttsége alól kiszabadul. Az egyes jelenetek a terem különböző sarkaiban kijelölt helyszíneken játszódnak, a játékosok bábjukkal az egyik helyszínről a másikra vonulnak. Több helyszínen történő történetek eljátszásakor jól alkalmazható technika.

DRÁMAJÁTÉK – a dramatikus tevékenységek Bolton-féle³⁵ csoportosítása, felosztása szerint az „A” típusú dráma egyik fajtája (l. még: a *Gyakorlat* címszót!).

A drámajátékok további csoportosítása lehetséges:

- cselekvéses (pl. beleragadtunk a sárba)
- koncentrációs (pl. „légyzűmmögés”)
- ügyességi (pl. kínai evőpálcikák)
- versenyszerű (a legtöbb labdajáték)
- csoportkohéziót erősítő (pl. kulcskeresés)

DRAMATIKUS JÁTÉK – a dramatikus tevékenységek Bolton-féle csoportosítása, felosztása szerint a „B” típusú dráma jellemzői:

- többnyire ezt hívják „mintha játéknak”;
- nincs időbeli korlátozás, nincs egyértelmű válasz a „mikor van vége?” kérdésre;
- nem törekszik lezárságra;
- a tevékenység nem ismételt meg könnyen;
- a korlátok közös megegyezéssel szünetnek, így megváltoztathatók;
- a tevékenység elemei: az eseménysor, vagyis a cselekmény, a kontextus és az érdeklődés középpontjában álló téma;
- a játék lehet helyszín, szituáció, téma, történet vagy szereplők által meghatározott.

GYAKORLAT – a dramatikus tevékenységek Bolton-féle csoportosítása, felosztása szerint az „A” típusú dráma fajtái:

- közvetlen tapasztalatszerzés;
- dramatikus készségfejlesztés;
- helyzetgyakorlatok;
- játékok (ezt nevezzük tágabb értelemben drámajátéknak);

³⁵ G. Bolton: *A tanítási dráma elmélete*. Marczibányi téri Művelődési Központ, Budapest, 1993

– más művészetek formanyelvének bevonása.

Jellemzői:

- rövid távú, lezártágra törekszik;
- van egy végpont, ahonnan tovább nem futtatható a játék;
- a célt mind a tanár, mind a játékos ismerik;
- a szabályok egyértelműek;
- mindig szerepel benne instrukció, amely megelőzi a játékot, és a tanártól származik;
- a tevékenység könnyen megismételhető.³⁶

HELYZETGYAKORLAT – a dramatikus tevékenységek Bolton-féle csoportosítása, felosztása szerint az „A” típusú dráma fajtái (l. még a *Gyakorlat* címszót!):

a) Némajáték tanári narrációra: „És hirtelen egy sötét pincében találsz magad... érzed, hogy dohos és hideg... Amikor ráütök a dobra, megpillantasz valami fényeset a sarokban... habozol... közelebb lépsz.”

b) Ketten párban dolgozva egy interjút próbálnak: egyikük a kérdező, a másik a válaszadó.

c) A szituáció a következő: a lány el akar menni otthonról. Az apa ellenzi, az anya beleegyezik. Ennyi. Nézzük, hogyan oldja meg a csoport a problémát!

d) „Szeretném, ha eljátszanátok azt a történetet, amit most felolvastam. Kíváncsi vagyok, emlékeztek-e minden részletre.”

IMPROVIZÁCIÓ – rögtönzés, előzetes felkészülés nélküli játék.

KÉPMUTOGATÓ JÁTÉK³⁷ – a vásári játékokból ismert, a képregény műfajára emlékeztető játékforma, amikor a „képmutogató” különböző vászonra festett képekről mesél el egy történetet. A *Játékok tárában* említett eszköz szintén ezt a formát használja azzal a különbséggel, hogy a gyerekek a képeket különböző apró formákból maguk hozzák létre, amit táblákra helyeznek. Így sok, különböző történet is kialakítható. A Varázsláda taneszközben található eszköz.

KÉZJÁTÉK – kesztyűs vagy csupasz kezekből élőlények, figurák kialakítása és azok megelevenítése paraván mögött, paraván nélkül vagy árnyjátékos formában.

KOMMUNIKÁCIÓ – bármely jelrendszer szándékos és kölcsönös felhasználása; információt ad az interakcióban résztvevők érzelmi állapotáról, általános tulajdonságairól, személyiségéről, szociális pozíciójáról, a személyes viszonyok megnyilvánulásáról; információk közlése, cseréje (valamilyen jelrendszer, pl. nyelv, gesztus stb. útján).

MESELÁDIKÓ³⁸ – óvodai kompetenciafejlesztés taneszköze, ötven bábót, összeállítható báb-készletet, árnyfigurákat és fajtékokat tartalmazó festett láda, amely paravánnak, árnyparavánnak is használható.

MÍMES JÁTÉK – az a tevékenység, amely a mozdulatokat, a cselekvést és a fizikai reakciókat helyezi előtérbe, inkább a viselkedés demonstrálására ösztönöz, semmint annak valós végrehajtására, a gesztusokat és a testbeszédet hangsúlyozza, feloldja a párbeszéd nyomását, feszültségét.³⁹

ÖSSZEÁLLÍTHATÓ BÁBKÉSZLET⁴⁰ – a Varázsláda és a Meseládikó taneszközök része, kesztyűk, bábféjek, egyéb kiegészítő formákat és ruhadarabokat tartalmazó kesztyűs bábok kialakítására alkalmas báb-készlet.

RELAXÁCIÓS JÁTÉK – ernyedés, lazulás, feszültség csökkentése.

SÍKBÁB – papírból vagy bármilyen anyagból kivágott egydimenziós bábfigura, térbeli kiterjedése nincs, ezért mozgása stilizált, árnyjátéokra különösen alkalmas.

³⁶ G. Bolton: *A tanítási dráma elmélete*. Marczibányi téri Művelődési Központ, Budapest, 1993

³⁷ Információ: www.alela.hu

³⁸ Információ: www.alela.hu/meseladiko@freemail.hu

³⁹ *Drámapedagógia olvasókönyv*, 200. oldal

⁴⁰ Információ: www.alela.hu/meseladiko@freemail.hu/varazslada@freemail.hu

SZITUÁCIÓS JÁTÉK – improvizációra (rögtönzésre) épülő játék. Az eljátszandó helyzeteket többnyire a játékvezető adja meg, ezekben a játszó feldolgozhatják élményeiket, emlékeiket, vágyaikat, félelmeiket stb., és további új ismeretekre is szert tehetnek, például élethelyzetek megoldása, kapcsolatteremtés, kapcsolattartás, viselkedési módok terén.

A szituációs játékot rövid megbeszélés, előkészítés előzze meg, majd értékelés zárja.

A témák felvetésében törekedjünk a fokozatosságra: napi élethelyzetekből merített témával kezdhetjük (pl. bevásárlás, kirándulás), majd emberi viszonyok (pl. tanár–diák, szülő–gyerek) vizsgálata után jussunk el az absztrakt, de továbbra is a résztvevők élményeire épülő témákhoz (pl. barátság, erőszak stb.).⁴¹

UTÁNZÓ JÁTÉK – a szerepjátszást és az események ismételt előidézését jelenti, segít a benyomások elraktározásában, a tapasztalatszerzésben, a szabálykövetésben, a szorongás enyhítésében, a környezetbe való beilleszkedésben. Az utánpás ugyanis nemegyszer többet tartalmaz, mint a minta. Nem pontos követés, hanem egy viselkedési módba való beleélés. A játék sokszor utánpásból fejlődik ki, a gyermek így tanulja meg a cselekvések új módjait.⁴²

VARÁZSLÁDA⁴³ – a „*Függöny mögött Varázsláda*” című szövegértés–szövegalkotás kompetenciafejlesztés program számára kialakított taneszköz, különböző technikájú bábokat (kesztyűs, botos, pálcás), összeállítható bábkészletet, maszkokat, képmutogató táblákat, különböző báb-, maszk- és díszletkészítésre alkalmas anyagokat tartalmazó hatalmas láda, amely paravánnak, árnyparavánnak is használható.

⁴¹ *Játékkönyv*. Szerkesztette: Kaposi László. Marczibányi téri Művelődési Központ, Budapest, 1993.

⁴² <http://www.szochalo.hu/hireink/article/102273/>

⁴³ Információ: www.alela.hu vagy varazslada@freemail.hu

A JÁTÉKLEÍRÁSOK KÉSZÍTŐI

Farkas Szilvia
Farkas Zsuzsanna
Kovács Hedvig
Láng Rita
Prácserné Kóbor Erika
Rózsa Ildikó
Schmidt Magda
Sinkó István
Székely Andrea
Vagács Zsuzsanna
Zurbó Péter

A „*Függöny mögött Varázsláda*” programban részt vevő művészek és pedagógusok: Balázs Andrea, Bánki Vera, Fogarasi Erzsébet, Orosz Klaudia, Kóródi Bence, Molnárné Ábrahám Ágnes, Nagy Diána, Szentirmai László

Szakmai vezető

Székely Andrea

Összeállította és szerkesztette

Láng Rita
Rózsa Ildikó
Székely Andrea
Zurbó Péter

Szakmai lektor

Varga Katalin

BIBLIOGRÁFIA

- Add tovább! Drámajáték-gyűjtemény.* Szerkesztette: Előd Nóra. Candy Kiadó, Veszprém.
- A dráma tanítása.* Szerkesztette: Kaposi László. Kerekasztal, Gödöllő, 1997.
- Bábjátékos oktatás – Teljes sorozat.* Népművelési Propaganda Iroda/Múzsák Kiadó, Budapest.
- Bagdy Emőke – Telkes József: *Személyiségfejlesztő módszerek az iskolában.* Nemzeti Tankönyvkiadó, Budapest, 2002.
- Bettelheim, Bruno: *A mese bűvölete és a bontakozó gyermeki lélek.* Gondolat Kiadó, Budapest, 1985.
- De jó játék ez, gyerekek! Játékgyűjtemény 6–14 évesek számára.* Tankönyvkiadó, Budapest, 1986.
- Deresné Kónya Erzsébet – Deres Péter – Püspöki Péter – Püspökiné Papp Mónika – Szentirmai László: *Önmagukat író történetek.* Tanári kézikönyv. Bíbor Kiadó, Miskolc, 1991.
- Dráma, játék, tanulás.* Candy Kiadó, Veszprém.
- Drámajáték a NAT-ban.* Szerkesztette: Kulcsár Marianna. Kecskeméti Drámapedagógiai Műhely, 1997.
- Drámapedagógiai olvasókönyv.* Szerkesztette: Kaposi László. Marczibányi Téri Művelődési központ, Budapest.
- Duró Győző – Nánay István: *Dramaturgiai olvasókönyv.* Marczibányi Téri Művelődési Központ, Budapest, 1993.
- Eck Júlia: *Drámajáték a középiskolai irodalomórán.* Országos Színháztörténeti Múzeum és Intézet, Budapest, 2000.
- Előd Nóra: *Drámajátékok 3. Másképp alapítvány,* 1997.
- Fejlődéslélektan olvasókönyv.* Szerkesztette: Bernáth László – Solymosi Katalin. Tertia Kiadó, 1997.
- Forgács József: *A társas érintkezés pszichológiája.* Gondolat–Kairosz, 1997.
- Gabnai Katalin: *Drámajáték 10–14 éveseknek.* Színházaskönyv I. Nemzeti tankönyvkiadó, Budapest, 2005.
- Gabnai Katalin: *Drámajátékok.* Marczibányi Téri Művelődési Központ, Budapest, 1993.
- Gavin Bolton: *A tanítási dráma elmélete.* Marczibányi Téri Művelődési Központ, Budapest, 1993.
- Gyerekszínházak Magyarországon.* Szerkesztette: Sándor L. Iván. Assitej Magyar Központ, Budapest, 2006.
- Hajas Zsuzsa: *Kommunikációs gyakorlatok.* Pedellus Tankönyvkiadó, 2004.
- Hernádi Sándor: *Beszédművelés.* Tankönyvkiadó, Budapest, 1977 vagy: Osiris Könyvkiadó, Budapest, 1999.
- Hernádi Sándor: *Szórakoztató szóra készítő.* Móra Ferenc Könyvkiadó, 1987.
- Játékkönyv.* Szerkesztette: Kaposi László. Marczibányi Téri Művelődési Központ, Kerekasztal Színházi Nevelési Központ, Budapest, 1993.
- Johnstona, Keith: *Impro. Improvizáció és a színház.* A Közművelődés Háza, Tatabánya, 1993.
- Kende B. Hanna: *Gyermekpszichodráma.* Osiris Kiadó, Budapest, 2003.
- Kooperatív pedagógiai stratégiák az iskolában I–IV.* Szerkesztette: Vastagh Zoltán. JPTE, PTE 1996–2003.
- Kós Lajos: *Kéz és mozgás. Bábjátékos oktatás.* Népművelési Propaganda Iroda, 1982.
- Mérei Ferenc: *Közösségek rejtett hálózata. Szociometriai értelmezés.* Osiris Kiadó, Budapest, 1996.
- Montágh Imre: *Nyelvművelés. A beszéd művészete.* Múzsák Közművelődési Kiadó, Budapest, 1989.
- Montágh Imre: *Tiszta beszéd.* Népművelési Propaganda Iroda, Budapest, 1976.
- Nánay István: *A színpadi rendezésről.* Marczibányi Téri Művelődési Központ, Magyar Drámapedagógiai Társaság, Budapest, 2004.

- Neelands, Jonathan: *Dráma a tanulás szolgálatában*. Marczibányi Téri Művelődési Központ, Magyar Drámapedagógiai Társaság, Budapest, 1994.
- Polcz Alaine: *Világjáték. Dinamikus játékdinamika és játékterápia*. Pont Kiadó, Budapest, 1999.
- Spencer Kagan: *Kooperatív tanulás*. Önkönet, 2001.
- Székely Andrea: *Bábjáték*. suliNova, Budapest, 2006.
- Székely Andrea: *Játékok bábokkal, játékok a Meseládikóval*. suliNova, Budapest, 2007.
- Szentirmai László: *Nevelés kézzel-bábbal*. Nemzeti Tankönyvkiadó, Budapest, 1988.
- Szín-kör-játék*. Szerkesztette: Debreczeni Tibor. Múzsák, 1984.
- Színművészet tagozat. Segédlet a főtárgyat, a kötelező tárgyakat és a színházismeretet tanítók számára*. Szerkesztette: Kaposi László. Magyar Drámapedagógiai Társaság, Budapest, 2003.
- Varga – Gönczi – Pintér: *Önismereti játékok gyűjteménye*. Pedellus Tankönyvkiadó, 2004.
- Vinczéné Bíró Etelka: *Én is tudok beszélni*. Tankönyvkiadó, Budapest, 1992.
- Winkler Márta: *Kinek kaloda, kinek fészek*. Hunga-Print Kiadó és Nyomda, Budapest, 1993.
- www.drama.hu – a magyar Drámapedagógiai Társaság honlapja

