

Modul

Cím: „Művészeti nevelés drámamodul keretében az ötödik osztályban”

Készítette: Sebőkné Bencsik Elvira és Szabó Ferenc

(Időpontja: 2010. május 20 – 2010. június 03.)

1. Bevezetés

A művészeti alkotás az ember legősibb kifejezési formája. Mindig fontos szerepet játszott az adott társadalom értékeinek közvetítésében. Ezért is nagyon fontos az oktatásban a művészeti nevelés. Ennek egyik formája a drámajáték, ami javára válik minden benne résztvevőnek, korra, nemre tekintet nélkül. Hiszen a játékos olyan tapasztalatokra tesznek szert, melyek segítenek a közösségbe beilleszkedni, önismeretre, emberismeretre, mások tiszteletére nevelnek, önálló gondolkodásra, az alkotáshoz szükséges bátorságra biztatnak.

Ezek a játékok összpontosított, megtervezett munkára szoktatnak, a tanuláshoz szükséges készségeket, képességeket fejlesztik. Nagy szerepük van a személyiségfejlesztésben.

A drámajáték keretében játékos, életre nevelő módszerekkel segítjük a tolerancia, az együttműködés, a hátrányos helyzetű gyerekek beilleszkedését. A hétköznapi, valós problémák feldolgozásával célunk a feszültség oldása, illetve segítségnyújtás a mindennapi életben való eligazodáshoz.

„Kabátunkkal, táskánkkal együtt tegyük le napi gondjainkat, álljunk körbe, és kezdődhet a játék.” /Kaposi László/

2. Modulleírás

Ajánlott korosztály	5. osztály
Ajánlott időkeret:	9 tanítási óra
A modul célja:	Célja, hogy a gyerekek önismeretét, önkifejezését, másokkal való kommunikációját fejlessze. Kezeljék megfelelően érzelmeiket, tudjanak másokhoz alkalmazkodni. Növelje a résztvevők életkorának megfelelő viselkedési bátorságot a társadalmi élet területein. Egyúttal a tanuláshoz szükséges képességek (figyelem-önmagukra, másokra, verbalitás, kitartás stb.) fejlődjenek.
A modul tartalma, témái:	Sokoldalú képességfejlesztés dráma modul keretében. A téma az önismeret kialakítása, fejlesztése, kommunikáció fejlesztése, az eligazodás segítése a mindennapi élethelyzetekben. A drámajátékok mintát adnak a magatartási normák, szabályok elsajátításához, a konfliktuskezeléshez, az együttműködéshez, mások elfogadásához. Az átélés színesíti a fantáziát, elősegíti a személyiség fejlődését, fejleszti a kreativitást.
Megelőző tapasztalat:	Tapasztalatom szerint a mai gyermekek kevés szókinccsel rendelkeznek, melynek fő okaként az olvasás hiányát nevezném meg. E miatt visszahúzódóak, nehezen tudják magukat kifejezni, szóban keveset kommunikálnak. Alacsony a toleranciájuk, nem tudnak alkalmazkodni,

	<p>lobbanékonyak, és szinte zavarban vannak, ha meg kell nyilatkozniuk. Ezek a kommunikációs problémák irányították arra a figyelmet, hogy ezt a modult megtartsam.</p>
<p>Ajánlott továbbhaladási irány:</p>	<p>A modul keretében megtartott játékok, mint például a bizalomjátékok, ön- és csoportismereti játékok, kommunikációs játékok és feszültségoldó játékok célja a diákok kifejezőképességének javítása, önismeretük erősítése. Szeretném, ha a modul végére az életben helyüket jobban megálló, határozottabb csapat kerülne ki a kezem közül.</p>
<p>A kompetenciafejlesztés fókuszai:</p>	<p>Személyes kompetencia: önismeret és önelfogadás, önbizalom, empátia, önértékelés, pozitív énkép kialakítása.</p> <p>Szociális kompetencia: együttműködés, segítség adása és elfogadása, másság elfogadása, döntésképeség, kompromisszumkésztség.</p> <p>Kognitív kompetencia: kreativitás, figyelemkoncentráció, problémamegoldás, lényegkiemelés.</p>

<p>Kapcsolódási pontok</p>	<p>NAT szerint: önismeret, pozitív énkép, személyiségfejlesztés, érzelmek kifejezése (vizuális kultúra), nyitottság a másság elfogadására (ember és társadalom), gondolataink kifejezése, verbális és nonverbális kommunikáció (szövegértés, szövegalkotás).</p> <p>Pedagógiai Programhoz: készség és képességfejlesztés tanórai tevékenység keretében.</p> <p>Kereszttantervi: szövegértés-szövegalkotás, vizuális kultúra, ember és társadalom.</p> <p>Kompetencia alapú oktatáshoz: az alapvető készségek, képességek, kulcskompetenciák fejlesztése játékos formában.</p>
<p>Követelmények</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Részvétel a közös játékokban, beszélgetésekben. - Reális önértékelés, önfogadás. - Egymás tisztelete, a különbözőségek elfogadása. - Fogékonyság az együttérzésre, mások segítésére, a segítség elfogadására. - Érzelmek kifejezése, átélése. - Tolerancia. - A társas kapcsolatok szélesítéséhez szükséges képességek gyakorlása. <p>Fölösleges szorongások, gátlások oldása.</p>

<p>Értékelés</p>	<p>A modul során folyamatos az értékelés. Minden játékot rövid értékelő megbeszélés követ. Az értékelés formái: egyéni, csoportos, tanári. Legfontosabb szempont a pozitív megerősítés. A drámajátékokhoz oldott légkör szükséges, a gyerekeknek érezniük kell, hogy itt szabad tévedni, nem a teljesítményen van a hangsúly. Fontos alapfeltétel a bizalom.</p> <p>A modul végén egy értékelő lapot töltenek ki a gyerekek (melléklet), amelyben értékelik önmagukat, a csoportot, az órákat. A modul zárásaként beszélgetőkör formájában is értékelünk.</p>
<p>Ajánlás</p>	<p>Iskolánkban a szövegértés-szövegalkotás tantárgyon belül integráltan oktatjuk a tánc és drámát. Ennek keretében kerül megvalósításra ez a modul 5. osztályban.</p> <p>Ebben a modulban kiemelt szerepet kap a személyiségfejlesztés, a kommunikációs készség fejlesztése. A drámajátékoknak nagyon jó csoportépítő, közösségerősítő hatásuk is van. A közös játékok nagyon jók annak a passzivitásnak az ellensúlyozására, amit akaratlanul is elősegítenek a tömegkommunikációs eszközök.</p>

Támogató rendszer:

- Gabnai Katalin: Drámajátékok /bevezetés a drámapedagógiába/ Helikon, 2001.
- Kaposi László: Játékgyűjtemény Gödöllő, 1993.
- Internet (játékgyűjtemények).

Modulvázlatok

1. Téma címe: Önismeret, énkép

Időtartama: 45 perc

Téma	idő	Tanulói tevékenység Tanári instrukciók	Munkaformák	Módszerek	Kompetenciák, készségek	Eszközök
<u>1. óra</u> <u>Önismeret</u> <u>Ráhangolódás</u>	5 perc	1. Ülünk körbe és kezdődhet a játék! „ <u>Hogy tetszik a szomszédod?</u> ” című játék	csoportos	Hangulatteremtő, bemelegítő játék	Szociális kompetencia: együttműködés. Figyelem.	székek
<u>Jelentésteremtés</u>	5 perc	1. A nevemről... Mindenki mondjon valamit a saját nevééről! (Hogyan választották a szülei, szereti-e, kapott-e becenevet stb.)	Egyéni, csoportos	Önismereti játék	Önismeret, énkép. Másokra figyelés, szóbeli szövegalkotás.	

	10 perc	<u>2. Beszélgetőkör</u> Kötött mondatkezdéssel: Fontosnak tartom magamról...	Egyéni, csoportos	Önismereti játék	Önismeret, énkép. Másokra figyelés, szóbeli szövegalkotás	
	10 perc	<u>3. Mi lennél, ha...?</u> Fantáziáljunk! Mi lennél, ha állat lennél? Mi lennél, ha hangszer lennél? A játék megbeszélése.	Egyéni, csoportos	Fantázia játék Értékelés	Önismeret, társismeret. Reális énkép kialakítása.	
<u>Reflektálás</u>	10 perc	<u>1. Kacsintós játék</u> Csukjátok be a szemeteket! Kiválasztok egy játékost, ő lesz a kacsintó. Ezután járkáljatok körbe a terembe! Akire rákacsint, az kiesett.	Csoportos	Hangulatterem- tő, levezető játék.	Figyelem, együttműködés.	

	5 perc	<u>2. Értékelés</u> Beszéljük meg! Hogyan éreztétek magatokat? Melyik játék tetszett a legjobban? Válasszatok a hangulatotoknak megfelelő kártyát!	Egyéni, csoportos	Önértékelés, csoportértékelés	Reális énkép kialakítása, társismeret.	Kilépő kártyák
--	-----------	--	----------------------	----------------------------------	---	----------------

2. Téma címe: Önismeret, társismeret

Időtartama: 45 perc

Téma	idő	Tanulói tevékenység Tanári instrukciók	Munkaformák	Módszerek	Kompetenciák, készségek	Eszközök
2. óra Önismeret, társismeret Ráhangelődés	5 perc	<u>1. Bemelegítés: Bumm</u> <u>játék</u> (melléklet)	frontális	Bemelegítés, hangulatkeltés	Figyelemkoncent- ráció	
Jelentésterem- tés	10 perc	<u>1. Kétperces önéletrajz.</u> Álljatok párba, majd mondjatok el egymásnak magatokról minél több dolgot! Majd csatlakozzatok másik párhoz és meséljete társatokról!	páros	Önismereti játék	Önismeret, társismeret, egymásra figyelés.	
	10 perc	<u>2.Névjegykártya.</u> Készítsetek magatokról	Egyéni, frontális.	Önismereti játék	Önismeret, társismeret, írásbeli	Kártyák, íróeszközök

		egy névjegykártyát a legfontosabb tulajdonságaitokkal. Ezután összeszedem és találgátok ki, kiről van szó.			szövegalkotás.	
	10 perc	<u>3.Varázsbolt</u> Megnyitottam varázsboltomat. Egy belső tulajdonságot vásárolhatsz. Gondold meg, mire van szükséged.	Egyéni, csoportos	Önismereti játék, fantáziagyakorlat szóforgó	Önismeret, pozitív énkép kialakítása, önkritika. társismeret.	Varázspálca Kártyák tulajdonságokkal.
<u>Reflektálás</u>	5 perc	<u>5. Képzeletbeli ajándék</u> Szerinted minek örülne a legjobban? Válaszd ki egy társadat és ajándékozd meg egy elképzelt tárggyal!	egyéni	Csoportismereti játék	Társismeret	

	5 perc	<u>6.Értékelés</u> Írjátok le, melyik társatokról tudatok meg újat, és mi az! Hogyan éreztétek magatokat? Válasszatok ennek megfelelően egy kártyát!	egyéni	Csoportértéke- lés.	Mások elfogadása. Az óra értékelése	Kártyák Hangulat kártya
--	-----------	---	--------	------------------------	--	-----------------------------------

3. Téma címe: Csoportismeret, együttműködés

Időtartama: 45 perc

Téma	idő	Tanulói tevékenység Tanári instrukciók	Munkaformák	Módszerek	Kompetenciák, készségek	Eszközök
3. óra Csoportismeret, együttműködés. Ráhangelődés	5 perc	<u>1. Csoportalakítás</u> A gyerekeknek egy-egy témához, fogalomhoz stb. kapcsolódó szavakat osztunk ki kártyákon. Jelre elindulnak és kérdések segítségével párt, keresnek magukhoz.	Frontális, egyéni.	Csoportalakító játék	Együttműködés, mások elfogadása, koncentráció, asszociáció.	Fogalomkártyák
	5 perc	<u>2. Én vagyok a kezed</u> Képzeljétek el azt a lehetetlen helyzetet,	páros	Kommunikációs játék	Együttműködés, mások elfogadása,	szőnyeg

		<p>hogyan elveszítették az iskolatáskátokat és elfelejtették iskolába jönni. Állatok egymás mögé, az elöl álló mesél, a másik illusztrálja.(Ezután csere.)</p>			<p>fantázia fejlesztése kreativitás</p>	
<p><u>Jelentésteremtés</u></p>	<p>5 perc</p>	<p><u>1. Vakhernyó c. játék</u> Állatok oszlopba, fogjátok meg az előttek álló társatok vállát. Az első kivételével (ő lesz a vezető) csukjátok be a szemeteket! Indulhat a hernyó.</p>	<p>Frontális</p>	<p>bizalomjáték</p>	<p>Bizalom, együttműködés, egymásra figyelés.</p>	
	<p>10 perc</p>	<p><u>2. Vakvezetés</u> Állatok párba, és vezessétek egymást!</p>	<p>páros</p>	<p>bizalomjáték</p>	<p>Bizalom, együttműködés, egymásra</p>	

		(melléklet)			figyelés.	
	10 perc	<u>3. telefonos játék</u> A kezdő játékos felveszi a telefont, s elkezd beszélni valamelyik társáról. Csupa olyan dolgot mond, amiről a hívott fél magára ismerhet. Amikor rájött, felveszi a telefont, most ő kezd beszélni.	Frontális, egyéni	Csoportisme- reti játék	Önismeret, társismeret, egymásra figyelés.	Régi telefon
<u>Reflektálás</u>	10 perc	<u>1. Kötött mondatkezdéses játék</u> A legjobb dolog, ami az utóbbi időben történt velem... Azt szeretem a csoportomban...	Az egész csoport, egyéni	beszélgetőkör	Önismeret, társismeret, egymásra figyelés.	

4. Téma címe: A nonverbális kommunikáció

Időtartama: 45 perc

Téma	idő	Tanulói tevékenység Tanári instrukciók	Munkaformák	Módszerek	Kompetenciák, készségek	Eszközök
4 óra A nonverbális kommunikáció Ráhangolódás	5 perc	<u>1. Szigetek a teremben</u> A falon állításokat láthattok. Mindenki menjen a rá legjellemzőbb állításhoz.	Egész csoport	Csoportalakítás	Önismeret.	A teremben a falra kitett állítások.
	5 perc	<u>2. Szoborjáték</u> A csoportoknak a feladata a megadott cím alapján egy szobor megjelenítése.	Csoportmunka, egyéni	némajáték	Együttműködés, tolerancia, kreativitás.	Kártyák: címek
Jelentésteremtés	5 perc	<u>1. Érzelmek kifejezése testnyelven</u> A kártyákon érzelmeket láthattok. Húzzatok egyet és mutassátok be	Egész csoport egyéni	némajáték	Metakommunikáció, kreativitás.	Fogalomkártyák (közöny, jókedv, gyűlölet stb.)

		gesztusokkal!				
	10 perc	<u>2. Hotelportás c. játék</u> (melléklet)	Egész csoport páros	némajáték	Metakommuni- káció, kreativitás	
	10 perc	<u>3. Némajáték</u> Megadott történet eljátszása némán. Igyekeztek minél jobban részletezni az egy-egy mozzanatot!	Egész csoport Egyéni, páros.	némajáték	Metakommuni- káció, kreativitás	
<u>Reflektálás</u>	8 perc	<u>1. Földrengés c. játék</u> (melléklet)	Egész csoport	Mozgásos játék	Feszültség oldása.	Székek
	2 perc	<u>2. Milyen a hangulatod?</u> Válassz egy hangulatodnak megfelelő szalvétát! Tűzd a neved mellé!	Egyéni, csoportos, tanári	értékelés	Önismeret, önértékelés	szalvéták

5. Téma címe: A nonverbális kommunikáció

Időtartama: 45 perc

Téma	idő	Tanulói tevékenység Tanári instrukciók	Munkaformák	Módszerek	Kompetenciák, készségek	Eszközök
1. óra A nonverbális kommunikáció Ráhangolódás	8 perc	<u>1. Stoppos játék</u> Találjatok ki egy cselekvéssort, s akinek agy jó ötlete van, megállíthatja és folytassa valami mással!	Egész csoport, egyén	némajáték	A metakommunikáció értelmezése, kreativitás.	
Jelentésteremtés	10 perc	<u>1. A helyzet kulcsa c. játék</u> (melléklet) A játék szöveggel folytatódik.	Csoportos, egyéni.	Kommunikációs játék	A metakommunikáció értelmezése, kommunikáció indítása.	
	10 perc	<u>2.Halandzsa</u> Beszéljünk halandzsa nyelven! Egyetlen értelmes szót sem	Csoportos, páros	Kommunikációs játék	Kommunikációs készség, kreativitás.	Szituációs kártyák

		mondhattok! (melléklet)				
	10 perc	<u>3. Beszélgetés számokkal</u> Most pedig számokkal beszélgessünk! (Megadott szituáció eljátszása.)	páros	Kommuniká- ciós játék	Kommunikációs képesség, kreativitás, metakommuniká- ció értelmezése, alkalmazása.	Szituációs kártyák
<u>Reflektálás</u>	5 perc	<u>Üzenet szavak nélkül</u> Találjatok ki valamit és „mondjátok el társaitoknak a metakommunikáció eszközeivel!	Egész csoport, egyéni.	Kommuniká- ciós játék	A metakommu- nikáció értelmezése, kreativitás.	
	2perc	Válasszatok az arckifejezéseket ábrázoló kártyák közül, a szerint, ahogy éreztétek magatokat!	Egyéni, csoportos.	értékelés	Önértékelés, csoportértékelés.	kártyák

6. Téma címe: Kommunikációs játékok

Időtartama: 45 perc

Téma	idő	Tanulói tevékenység Tanári instrukciók	Munkaformák	Módszerek	Kompetenciák, készségek	Eszközök
6. óra Kommunikáció Ráhangelődés	8 perc	<u>1. Életmentő tutaj c. játék</u> Ennek a játéknak az a célja, hogy minél több társatokat megmentsetek. Válasszunk egy őrszemet, aki a cápát figyeli!	frontális	Bemelegítő játék	Együttműködés, koncentráció, csendreflex.	újságpapírok
Jelentésteremtés	5 perc	<u>1. sűgójáték</u> Üljünk körbe, sűgok egy mondatot, adjátok tovább!	frontális	Kommunikációs játék	Az üzenet torzulásának megtapasztalása	

	10 perc	<u>2. Szájról szájra</u> (melléklet)	frontális	Kommunikációs játék	Az üzenet torzulásának megtapasztalása.	Az üzenet papíron, illetve kivetítve.
	15 perc	<u>3.Rögtönzés: megadott kezdéssel</u> Rögtönözzetek egy olyan jelenetet, amelynek a kezdése adott! Pl.: Miért nem hívják a rendőrséget?	csoporth	Kommunikációs játék	Kommunikációs készség, kreativitás, együttműködés.	kártyák
<u>Reflektálás</u>	5 perc	<u>1. Kacsintós játék</u> (melléklet)	csoporth	Hangulatteremtő, levezető játék	Figyelem, együttműködés.	
	2 perc	1. Értékelés	Csoportos, egyéni	Értékelés	Önértékelés, mások értékelése	kilépőkártya

7. Téma címe: Kommunikációs játékok

Időtartama: 45 perc

Téma	idő	Tanulói tevékenység Tanári instrukciók	Munkaformák	Módszerek	Kompetenciák, készségek	Eszközök
7. óra Kommunikáció Ráhangelődés	10 perc	<u>1. Körmese</u> Mindenki húzzon egy szókarttyát, és alkossunk a szavak felhasználásával közösen egy történetet!	frontális	Körmese alkotása	Koncentráció, asszociáció, szövegalkotás.	szókarttyák
Jelentésterem- tés	15 perc	<u>1. Buszos játék</u> Rendezzük el a székeket és szálljunk fel a buszra! Mindenki válasszon egy karaktert és eszerint viselkedjen a buszon! Bármikor fel- ill. leszállhatsz.	csoportos	Szituációs játék	Együttműködés, kommunikációs készség, kreativitás.	Kártyák: megadott karakterekkel

	10 perc	<u>2. Rögtönzés megadott befejezéssel</u> Rögtönözzetek egy olyan jelenetet, amelynek utolsó szava az, hogy „Igaz!”(vagy: Látod? Szégyen!)	csoportos	Szituációs játék	Együttműködés, kommunikációs képesség, kreativitás.	
<u>Reflektálás</u>	5 perc	<u>1. Jut eszembe</u> (melléklet)	csoportos	Asszociációs játék	Figyelem, koncentráció, asszociáció	
	5 perc	<u>2. Értékelés</u> Álljatok a hangulatotoknak megfelelő színhez! Beszéljük meg, ki miért állt oda!	Egyéni, csoportos, tanári	értékelés	önértékelés	Színes plakátok

8. Téma címe: Mindennapi élethelyzetek

Időtartama: 45 perc

Téma	idő	Tanulói tevékenység Tanári instrukciók	Munkaformák	Módszerek	Kompetenciák, készségek	Eszközök
8. óra Önismeret Ráhangelődés	3 perc	1. szigetjáték Keressétek meg a helyeteket a teremben!	Egész csoport, egyéni	Csoportalakítás	Önismeret, reális énkép	Rajzok, állítások a falon
Jelentésteremtés	25 perc	1. Egy nap Válasszatok egy napot X Y életében, és a megadott szituációkból jelenítsetek meg egyet!	csoport	Kommunikációs játék	Kommunikációs készség, könnyebb eligazodás a különböző élethelyzetekben, együttműködés.	Szituációs kártyák
	10 perc	2. A barátság Játsszuk el, milyen az, amikor valakinek nincsenek barátai!	Csoport, páros	szituációs játék, rögtönzés.	Kommunikációs készség, könnyebb eligazodás a	

		„Mostanában már nem vagy a barátom?” - hangozzék el a kérdés a lejátszott jelenetben.			különböző élethelyzetekben, együttműködés.	
<u>Reflektálás</u>	5 perc	<u>1. A kalóz kincse</u> Üljetek körbe és középre üljön egy kalóz csukott szemmel. A kalóz előtt vannak a kincsei. Próbáljátok tőle megszerezni!	csoport	Koncentrációs játék	Mozgáskoncentráció, a hallásérzékelés fejlesztése.	
	2 perc	<u>2. Értékelés</u> Értékeljétek magatokat és a csoportot!	Egyéni, csoportos	értékelés	Önértékelés, mások értékelése.	Értékelő lapok

9. Téma címe: Mindennapi élethelyzetek

Időtartama: 45 perc

Téma	idő	Tanulói tevékenység Tanári instrukciók	Munkaformák	Módszerek	Kompetenciák, készségek	Eszközök
9. óra Mindennapi élethelyzetek Ráhangolódás	5 perc	<u>1. Bogozd ki a csomót!</u> (melléklet)	csoportos	Bemelegítő játék	Koncentráció, együtműködés.	
Jelentésterem- tés	30 perc	<u>1. Harcban önmagunkkal</u> Mindennapi élethelyzetek eljátszása és megbeszélése. Pl.: Tudom, hogy nem azt kellene tennem, de mégis meg fogom tenni.	csoportos	Szituációs játék	Kommunikáció, probléma- megoldás, könnyebb eligazodás a különböző élethelyzetekben.	Szituációs kártyák
Reflektálás	10 perc	<u>1. Értékelés</u> Beszélgessünk! Mindenki mondja el,	Csoportos, egyéni	Beszélgetőkör, értékelő lap kitöltése.	Önértékelés, mások értékelés	Értékelő lapok (melléklet)

		hogyan érezte magát! Töltsétek ki az értékelő lapokat!				
--	--	--	--	--	--	--

4. Mellékletek

4.1. Fotók

4.1.1. Nonverbális kommunikáció



4.2. Értékelő lap

1. A legjobb játék a modul során:

.....
.....
.....

2. Értékeld önmagad! (Ötfokú skálával: 1-től 5-ig)

- Jól éreztem magam:
- A játékokban aktívan részt vettem:
- Érzéseimet kifejeztem:
- Mások véleményét meghallgattam:
- Segítettem másoknak, illetve elfogadtam a segítséget:
- Újabb tulajdonságaimat ismertem meg:
- Változtatnék bizonyos tulajdonságaimon:

3. Értékeld a csoportot!

- Összetartó volt-e a csoport?

.....
.....
.....

- Jól tudtunk-e együtt dolgozni?

.....
.....
.....

- Véleményem a társaimról:

.....
.....
.....
.....

4. Véleményem a modulról:

.....
.....
.....
.....
.....
.....

4.3. Játékleírások

4.3.1. Bemelegítő játékok

A játék címe: Bumm

Körben ülünk és sorban elkezdünk számolni. Az első játékos egyet, második kettőt mond és így tovább. Akire a hetes, vagy annak többszöröse jut /vagy olyan szám, amelynek második számjegye hetes./, annak a szám helyett bumm-ot kell mondania. Pl.: 12, 13, bumm, 15, 16, bumm stb. Aki téved az kiesik. Tévesztésnek számít az is, ha nem rögtön vágja rá a számot a játékos.

A játék címe: Hogy tetszik a szomszédod?

A csoport ül, a kérdező a kör közepén áll és a következő kérdést intézi valamelyik társához:

- Hogy tetszik a szomszédod?

Kétféle válasz közül lehet választani:

a/ „Tetszik.” Ebben az esetben mindenki feláll és másik székre ül, közben a kérdező is megpróbál széket szerezni. Akinek nem jut szék, az lesz az új kérdező.

b/ „Nem tetszik.” Ennél a válasznál újabb kérdés következik: - Kit akarsz helyette? A kérdezettnek két választási lehetősége van. Megnevez egy másik társát, vagy a senkit feleletet adja, akkor mindenkinek körbe kell futnia, amíg ő azt nem mondja, hogy állj. Ekkor a társaság minden tagja megpróbál széket szerezni, de valakinek nem jut ...

A játék címe: Jut eszembe

A játék résztvevői körben ülnek. A kezdő ember mond egy mondatot, Pl. „A madárfütyről nekem az erdő jut eszembe.” A mellette ülő kapcsolódik hozzá: „Az erdőről nekem a vadállatok jutnak eszembe.”

Majd a következő: „A vadállatokról nekem az állatkert jut eszembe.” Mindegyik játékosnak meg kell jegyeznie saját mondatát, ugyanis a játék második menetében fordított sorrendben hangzik el az összes mondat.

Ha a csoport asszociációi érdekesek a játék vezetője számára, akkor semmi szükség az előző változathoz említett második menetre. Ebben az esetben a vezető indít – általa fontosnak vélt – szavakkal újabb köröket.

A játék címe: Életmentő tutaj

Ennek a játéknak az a célja, hogy minél több társatokat megmentésük. Először is tegyetek újságlapokat a padlóra, ezek lesznek az életmentő tutajok, a padló pedig a víz. Döntsétek el, hogy ki legyen az őrszem! Az őrszem bármikor elkiálthatja magát: Cáva!. A játék kezdetekor mindenki úgy tesz, mintha úszna, s egyfolytában mozog. Amikor az őrszem elkiáltja magát: Cáva!, akkor mindenkinek segítve másokat is! fel kell jutnia egy tutajra, mielőtt az őrszem hangosan el nem számol ötig. Akinek ezután bármelyik testrésze hozzáér a padlóhoz, az a cápa zsákmánya lett. A tutajok számát minden egyes cápatámadás után csökkentjük! Akit a cápa megevett, az segíthet annak eldöntésében, hogy a számolást követően hozzáér-e valaki a padlóhoz.

A játék címe: Tükörijáték

A pár tagjai egymással szemben állnak, olyan távolságban, hogy kinyújtott karjuk /ujjhegyük/ összeérjen. Egyikük az irányító, aki elmozdulhat, fintort vághat, gesztikulálhat. Társának feladata: mintha ő lenne a tükör, utána csinálni – a lehető legpontosabban az összes mozdulatot. A fokozatosság elvét betartva előbb lassú kézmozdulatokat tükrözzünk, később gyorsabbakat, majd akár az egész testre kiterjedő mozdulatsorokat is.

A játék nehezebb változatai:

Az irányító szerepét megbeszélés, ill. külön jelzések nélkül veszik át és adják vissza a játszóknak.

Szituációk páros tükrözés, amelyben négy játékos vesz részt. Az első pár kezdeményez, a második pedig igyekszik minél pontosabban tükrözi a látott mozdulatokat.

A játék címe: Liszt családja

Mesterséges. (vagyis sorsolás jellegű) társválasztó játék, de a legjobbak közül való. A vezető a játék előtt cédulákat (ír és) oszt ki, amelyeket nem szabad rögtön elolvasni. Minden cédulán egy-egy rokonsági kapcsolat vagy egy név található. Attól függően adjuk meg a rokonságot, hogy a következő játékhoz hány fős csoportokat szeretnénk alakítani. Például ha Liszt. nagyapjából valamint nagyanyjából, apjából, anyjából és a zeneszerzőből áll a teljes család, akkor ötfős csapatot hozunk létre. Szerencse dolga, ki melyik cédulát kapja, az, hogy a Kodály vagy a Bartók családba kerül majd.

A játék címe: Bogozd ki a csomót!

Valaki kimegy a teremből, a bennmaradók megfogják egymás kezét, kört alkotnak. A kört elkezdik összebogozni: egyes játékosok felemelik kezüket, s az így keletkezett kapun átbújnak. Mások máshol bújnak át, mígnem egy nagy élő gubanc keletkezik. Ekkor szólítják a kitalálót, akinek feladata, hogy kibogozza a **csomót**.

4.3.2. Bizalomjátékok

A játék címe: vakhernyó

A csoporttagok egymás mögött felsorakoznak (csoportonként külön). Az elől álló kivételével mindenki becsukott szemmel áll. Az első – akinek nyitva van a szeme – szabadon vezeti a csoportját a teremben. Egy idő után csere, hogy mindenki megtapasztalhatta mindkét szerepet.

A játék címe: vakvezetés

A csoporttagok párt választanak. A párok közül az egyik lesz a vak, a másik a vezető. A vezetőnek úgy kell irányítania a társát ebben a tárgyi fix és mozgó akadályokkal telített térben, hogy minél inkább biztonságban érezhesse magát. Az alaphelyzet, hogy némán, nonverbális eszközökkel, a módszert szabadon megválasztva irányíthatják társukat. Hozzá lehet még tenni a feladathoz olyan elemeket is, melyek más irányítási módszereket tartalmaznak: például karok érnek össze, csak a mutatóujj ujjbegyei érnek össze. Kis idő után párcsere, a látóból lesz a vak, és őt fogja vezetni most a társa.

4.3.3. Ön- és csoportismereti játékok

A játék címe: Kétperces önéletrajz

Párban játszunk. Mindegyik játékosnak két perce van arra, hogy elmondja magáról a legfontosabbakat. A „hallgató” játékos feladata: igyekeznie kell a lehető legtöbb információt megjegyezni, mert majd neki kell bemutatni előző partnerét. Miután a párok mindkét tagja beszélt magáról, csatlakozhatunk egy másik pároshoz, ahol mindenki az előző partnerét mutatja be, a tőle hallottak alapján.

4.3.4. Kommunikációs játékok

A játék címe: Halandzsa

A halandzsa nyelv: értelmetlen szótagok egymás utánja, vagy értelmes szótagok, szavak értelmetlen egymás után fűzése. Mivel a szövegnek nincs értelme, ezért a másodlagos jelentéshordozókkal lehet információkat közölni, a hanglejtéssel, a hangsúllyal, a kísérő gesztusokkal stb. Könnyű halandzsázni „olaszul”, „japánul”, „kínaiul”.

A vezető által kijelölt szituációkat /pl. tanár-diák, főnök-beosztott jelenete stb./ mozgással és halandzsa nyelven dolgozzák fel a csoportok.

A játék címe: Beszélgetés számokkal

A halandzsa nyelvet számok helyettesítik. A szöveghelyettesítő eljárások közül általában a legkevesebb ellenállást ez a változat váltja ki. A szituáció lejátszásának időtartama nem, de a „szöveg” hossza megadható azzal, ha pl. a következő módon jelöljük ki a feladatot: „Két horgász beszélget a vízparton arról, hogy mekkora halat fogtak. Beszélgetek számokkal 1-től 60-ig úgy, hogy közben ne ismételjtek egyetlen számot sem!”

A játék címe: szájról szájra

A demonstrációra önként jelentkezők egyikük kivételével kimennek a szobából. A bent maradónak a csoportvezető lassan és jól érthetően felolvassa az üzenet szövegét egy papírról. Ezután még egyszer felolvassa ugyanígy. Behívják a második személyt, akinek az első emlékezetből elmondja az üzenetet. Kérésre még egyszer elmondhatja ő is.

A gyakorlat ugyanígy folytatódik, amíg az utolsónak maradó is meghallgatja az üzenetet, majd a táblára emlékezetből fölírja. Ezután emellé tesszük az eredetileg fölolvastott üzenetet és összehasonlítjuk a kettőt. A megfigyelők beszámolnak tapasztalataikról.

A játék címe: Hotelportás

Külföldön vagyunk egy szállodában. Valamilyen oknál fogva /pl. rekedtség miatt/ képtelenek vagyunk megszólalni, pedig nagyon fontos dolgot kellene közölnünk a portással. Ezt csak mimes eszközökkel „tolmácsolhatjuk”, beszéd nélkül kell a portás tudtára adni közlendőnket. A portás /ő beszélhet/ kérdéseit értjük, megjegyzéseire is tudunk reagálni, pl. gesztusokkal, mimikával helyben hagyhatjuk a jó válaszrészeket.

A megoldandó feladatokat – amit el kell magyarázni – kijelölheti a játékvezető, de akár a többi éppen nem játészó is.

A játék címe: A helyzet kulcsa

Egy játékost kiküldünk a teremből. A bent maradók feladata az, hogy rövid tanácskozás után beálljanak egy olyan állóképbe (tablóba), amelyben egy fontos szereplőnek a helyét üresen hagyták (például az iskolai osztály állóképéből a tanár, az egyházi szertartáséból a pap hiányzik). A kiküldött játékos feladata: megtalálni a helyét. Nála van a helyzet kulcsa., amint elfoglalta a helyét, megmozdulhat az állókép . szöveges, mozgásos játékkal folytathatjuk.

A játék címe: Stop!

Már gyakorlattal rendelkező csoportok számára ajánlott. A résztvevők körben állnak, ezzel kijelölik a játékterületet is. Az indító játékos – némajátékkal – egy cselekvéssorba kezd. A többiek figyelik a játékát. Abban a pillanatban, amint játéka olyan ponthoz érkezik, ahonnan az eddigiekhez képest más irányba is folytatható, az a játékos, akinek a folytatásra jó ötlete van, megállíthatja az akciót, bekiabálhatja, hogy „STOP!” A nyitó játékos megdermed a pillanatnyi helyzetében. Beáll a második játékos és első mondata után új irányban folytatódik a játék, immár szöveggel együtt. A folytatás hasonló az eddigiekhez: bárki bármikor megállíthatja a játékot, majd első mondatával más irányba terelheti azt.

A játék címe: Tükörjáték

A résztvevők párokat alkotnak. (Lehetőleg egyforma termetű személyek kerüljenek egy párba.) Az egyikük a „tükör”, a másik a tükör előtt áll, s különböző mozdulatokat végez. (Beszélni nem lehet!) Ezt a párja visszatükrözi. Kis idő múlva a párok szerepet cserélnek.

A játék címe: Karmesterjáték

A csoport tagjai körben ülnek. Egy gyereket kiküldenek, és a benn maradók megegyeznek a karmester személyében. Az ő feladata elkezdni a

mozdulatokat, melyeket a körben ülők lehetőleg azonnal utánoznak. A kint levő (egy) gyereket behívják, neki kell kitalálnia, ki a „karmester”

A játék címe: Üzenet szavak nélkül

A résztvevők körben ülnek. Az egyik csoporttag feláll, sorban odamegy társaihoz és tetszés szerinti gondolatot, érzést, üzenetet közöl velük szavak nélkül, nonverbális eszközökkel. (A gyakorlatot korlátozhatjuk egy adott kommunikációs csatornára, például az érintésre, mimikára, gesztusokra.) Ezután mindenki hasonló módon jár el. A résztvevők megbeszélik érzéseiket, szorongásaikat, tisztázzák a nem egyértelmű üzeneteket, valamint a gyakorlat általánosítható tapasztalatait.

A játék címe: Szoborjáték

A csoport egyik tagja a többiek mozgatásával megalkot egy szoborcsoportot, amely véleménye szerint tükrözi a csoport belső viszonyait, a tagok közötti kapcsolatokat. Mikor elkészült, helyet cserél a csoport egyik tagjával (akivel szívesen cserélne, vagy akinek a helyzetét a legjobbnak tartja). Az új irányító átrendezheti a szoborcsoportot, majd ő is helyet cserél valakivel és így tovább.

A játék címe: Egy nap XY életében

Válassz egy társat! Ezekben a gyakorlatokban egyikőtök mindig ugyanazt, a másik pedig minden esetben más-más szerepet játszik. Minden egyes gyakorlatot ismételjétek meg fordított szereposztásban! A cél az, hogy az állandó szerepben következetes legyétek, a mindig változó szerepekben pedig rugalmas.

Diák

- az egyik szülővel reggeli közben
- a testvérével, aki kölcsön akarja kérni valamelyik ruhadarabját
- a tanárával, aki beszélni akar vele az iskolai munkájáról
- barátjával, akivel megbeszélték, hogy mit csinálnak aznap este
- az iskolaigazgatóval, aki behívatta az irodájába sorozatos késései miatt

Anya

- fiával/lányával reggelizés közben
- egy bolti eladóval, aki többet számított fel
- egy munkatárssal munka közben
- egy ritka látogatóval (pl.: nem kedvelt rokon)
- férjével vacsora közben
- a barátnőjével, aki beugrott hozzá

Apa

- feleségével reggeli közben
- munkatársával munka közben
- főnökével, akit szívességre kér
- legjobb barátjával, akinek ugyanaz a hobbija
- gyermekének tanárával a fogadónapon
- későn haza érkező fiával/lányával

4.3.5. Feszültségoldó játékok

A játék címe: Földrengés

A játékosok szemben ülnek egymással, két sorban. Eggyel kevesebb szék van. A két széksor között középen fel s alá sétál egy játékos, majd hirtelen elkiáltja magát, hogy „földrengés”. Ekkor az egymással szemben ülőknek helyet kell cserélniük. Egyvalaki azonban kimarad, mivel a középső játékos is igyekszik elfoglalni egy helyet. A kimaradó kerül közésre.