



JÁTÉKGYŰJTEMÉNY

Mert játszani jó!

A projekt a Norvég Civil Alap támogatásával valósul meg. www.norvegcivilalap.hu



BEVEZETŐ

JÁTSZANI JÓ, ezt nemcsak a kisgyermek, hanem a felnőtt is tudja, bár társadalmunk néha ferde szemmel néz azokra, akiknek szerintük „már nem illik” annyira élvezni a játék örömeit, pedig a játék sok mindenre jó.

Fejleszti a kreativitást, és nem utolsósorban csoportos játék esetében az egymás közötti kapcsolatainkat is.

A drámapedagógiai játékoknak nem csupán a fenti jótékony hatásai vannak, hanem célzottan tud olyan készségeket fejleszteni, mint az empátia, kommunikáció, önismeret stb.

Kiadványunkban néhány olyan alapvető drámapedagógiai játékot írunk le, amelyek kis és nagycsoportban az ismerkedést és a csapatépítést segítik elő.



Jó játékot kívánunk!



„Halandzsaországban vagyok”

FEJLESZTŐ HATÁS: verbális kommunikáció akadályainak megtapasztaltatása

ÉLETKORI AJÁNLÁS: felsős kortól

IDŐ KERETEK: 20 perc

LÉTSZÁM: 6-20 fő

ESZKÖZIGÉNY: előre elkészített szituációs kártyák

A JÁTÉK LEÍRÁSA:

A feladat nagyon egyszerű, olyan külföldi országban kell a jelenetet képzeletben játszani ahol a kommunikáló felek nem beszélnek egymás nyelvét. Az egyik kijelölt tanuló Halandzsaország lakója és nem ért más nyelven. A másik 2-3 tanuló a turista szerepébe kerül és szeretnének valamit kérni vagy elintézni. Ezt a feladatot kapják meg kártyán a kiscsoport tagjai (sem az osztály sem a “bennszülött” nem ismeri azt). Rövid idő áll rendelkezésükre (2-3 perc), hogy elérjék céljukat beszéd nélkül, ami a nyelvi nehézség miatt úgy is felesleges lenne.

A megbeszélésnél előbb a bennszülöttet célszerű kérdezni, hogy mit értett meg a kapcsolat felvételi kísérletből, majd a turistákat, végül az osztályt. Több gyakorlatot (természetesen más és más feladattal) is lehet egymás után adni.

- **Mi volt számodra nehéz?**
- **Mi segített rájönni, hogy mi a szituáció?**
- **Milyen kommunikációs gátak nehezítik az egyforma nyelvet beszélő emberek életét?**

ISMERKEDÉST ELŐSEGÍTŐ FELADATOK

„Név és tulajdonság”

FEJLESZTŐ HATÁS: egymás nevének megismerése, megtanulása, energizálás, figyelem fejlesztése, rövidtávú memória erősítése, tulajdonságok felvállalása

ÉLETKORI AJÁNLÁS: kiskisiskolás kortól

IDŐ KERETEK: 30 perc

LÉTSZÁM: 8-20 fő

ESZKÖZIGÉNY: székek körben

A JÁTÉK LEÍRÁSA:

Helyezkedjünk el körbe. A feladat, hogy minden csoporttag keresztneve kezdőbetűjével találjon egy tulajdonságot. Ezt a tulajdonságot, mint vezetéknevet használja majd a játékban. A játékvezető elindítja a játékot pl.: kedves Kati. A körben utána következő megismétli az előtte elhangzott nevet, majd hozzáfűzi a sajátját pl.: kedves Kati, intelligens Ibolya. A következő már a két előtte álló nevet ismétli meg, majd hozzátesszi sajátját és így tovább még be nem zárul a kör. Ha már elhangzott egy tulajdonság, akkor újat kell keresni. Nincs kiesés. Aki elakad, annak lehet segíteni.

Megjegyzés: Ki lehet kötni, hogy csak pozitív tulajdonságokat válasszanak. Illetve egy olyan tulajdonságot, ami a legjellemzőbb rájuk, de olyat, ami még nem hangzott el.

Ebben az esetben elhanyagolható, hogy a keresztnévvel alliteráljon a tulajdonság. A játék végén meg lehet kérdezni, hogy miért azt a tulajdonságot választotta? Mondták már neki ezt? Valóan magáénak érzi azt?

„Első benyomás”

FEJLESZTŐ HATÁS: egymás megismerése, új csoport indításakor, egymást még nem ismerő csoporttagokkal való ismerkedés elősegítése

ÉLETKORI AJÁNLÁS: felső tagozattól

IDŐ KERETEK: 30 perc

LÉTSZÁM: 10-20 fő

ESZKÖZIGÉNY: A/5 papírlapok, toll

A JÁTÉK LEÍRÁSA:

Minden csoporttagnak adunk egy lapot, amelynek jobb sarkába felírja nevét, majd ezt befelé lehajtja, hogy ne láthassa senki, kinek van rajta a neve. A lapokat beszédjük, összekeverjük, majd mindenki húzhat a kupacból, aki a sajátját húzza ki, az húzzon újat. Akit ki húzott, arról kell 10 kérdésre válaszolni. Ezeket a játékvezető határozza meg előre. A húzott csoporttársat nem érdemes feltűnően nézni. Miután mindenki befejezte a tippelést, összeszedjük a lapokat, majd visszaosztjuk azokat, mindenki a sajátját fogja visszakapni, amin a neve szerepel. A fiatalok kapnak időt arra, hogy elolvassák a feltételezéseket, utána megosztó kör következik. Minden kérdésre adott választ megosztanak a csoporttagok, mi az, ami igaz, mi az, ami nem, ő milyen választ adott volna rá. Ezután pedig ki lehet találni ki írta róla a válaszokat. 3 tipp után, ha nem talált, akkor az alkotó felfedi kiletét, majd ő folytatja a feladatot.

mint a puszta bíráló, amellet rokonszenvet, türelmet és jóakaratot ébreszt. Ezek után egyesével mutassuk meg a képeket a résztvevőknek, és írják le a kép által a megadott szempontokhoz, hogy mi az első benyomásuk a kép alapján. Ha végig értünk a képeken, akkor egyesével beszéljük át a képeket a szempontok szerint, majd ismertessük a résztvevőkkel az információkat, amit az illetőről tudni lehet. Ezek után kérdezzük meg, kinek változott meg a véleménye az információk után?

„Hangtalan üzenet”

FEJLESZTŐ HATÁS: nonverbális készség fejlesztése, a verbális kommunikáció hiányának megtapasztaltatása

ÉLETKORI AJÁNLÁS: felsős kortól

IDŐ KERETEK: 20 perc

LÉTSZÁM: 6-20 fő

ESZKÖZIGÉNY: instrukciót tartalmazó lapok

A JÁTÉK LEÍRÁSA:

A tanulók egysoros oszlopba állnak. A gyakorlat kezdetén állítsuk a csoportot 6-8 fős oszlopokba, mert különböző feladatokat fognak kapni. Hívjuk fel a tanulók figyelmét, hogy igyekezzenek pontosan közvetíteni az "információt" és egyúttal próbálják azt megfejteni, saját maguk számára értelmezni. A legutolsó megfordul és ő kapja az instrukciót (írásban egy lapon felmutatva számára) ami egy érzés kifejezése. A tanuló megfordul és az utolsó előtti tanulónak (aki szintén megfordul és így lesz szembe az utolsóval valamint háttal a többieknek) továbbadja az adott érzelem megjelenítését. Így halad előre az érzelem közvetítése.

- **Mi jelentett számodra nehézséget?**
- **Fontosak e a nonverbális jelek? Mindig hitelesek?**

- **Van e pozitív előítélet?**
- **Mi okozhat az előítélet? Kihathat az egész életre? Vagy csak egy életrszakaszra?**
- **Jó vagy rossz dolog az előítélet?**
- **Te előítéletesnek tartod magad?**

1. Az előítélet nem téveszme, ahogyan sokan gondolják. Az előítélet túláltalánosítás. Ez is gondolkodási hiba, de van benne egy kis igazság. Vagy néha sok. (Börcsök Mária)
2. Az előítélet a legfőbb ellenségünk. Mert láthatatlanná teszi a láthatót is. (Higasino Keigo)
3. A tévhit nem más, mint azonnali ítéleten alapuló elhibázott következtetés (...). Így jön létre a babona és az előítélet is. (Seth Godin)
4. A csalódást rossz dolognak tartják. Ez végig nem gondolt előítélet. Mert minek a révén fedezzük fel, hogy mi az, amit vártunk vagy amiben reménykedtünk, ha nem a csalódás révén? És miben, ha nem ebben a felfedezésben rejlik az önismeret? Csalódás nélkül hogyan jöjjön valaki tisztába önmagával? A csalódást nem sóhajtozva kellene elviselnünk, mint olyan valamit, ami nélkül bizony jobb volna életünk. Keresnünk, kutatnunk és gyűjtenünk kellene a csalódásokat. (Pascal Mercier)
5. Az előítélet gyakran úgy kezdődik, hogy bizonytalannak érezzük magunkat. Ahhoz, hogy javítsunk a közérzetünkön, olyan emberek közelségét keressük, akik úgy néznek ki, úgy gondolkodnak, és úgy viselkednek, mint mi. (...) Holott bármely konvenció, bármely konfliktus, bármely háború mindkét oldalán csakis emberek állnak egymással szemben. A külső eltérésektől eltekintve mind ugyanazt akarjuk. Mindannyian békére, biztonságra vágyunk kívül és belül, és keressük a lehetőséget, hogy szeretetet adjunk és kapjunk. (Daniel Gottlieb)
6. Ahelyett, hogy elítéljük az embereket, próbáljuk megérteni őket. Próbáljuk meg kideríteni, hogy miért teszik azt, amit tesznek. Ez sokkal hasznosabb és érdekesebb,

1. Milyen a jelenlegi hangulata?
2. Mi a kedvenc színe?
3. Olvas könyvet? Ha igen, milyen?
4. Mit csinál, ha van szabadideje?
5. Mi a kedvenc tantárgya? Miért lehet az?
6. Mi a legjobb tulajdonsága?
7. Mi a kedvenc ünnepe?
8. Milyen típusú filmeket kedvel?
9. Milyen zenei stílust részesít előnyben?
10. Ha elmehetne nyaralni bárhová a világban, hova menne és kivel?



CSAPATÉPÍTŐ EGYÜTT- MŰKÖDÉST ELŐSEGÍTŐ ÉS KÉSZSÉGFEJLESZTŐ

„Játsszuk el együtt”

FEJLESZTŐ HATÁS: A csoporton belüli együttműködés, kreativitás, nyelvtani ismeretek fejlesztése

ÉLETKORI AJÁNLÁS: felsős kortól

IDŐ KERETEK: 60 perc

ESZKÖZIGÉNY: papírlapok, toll

A JÁTÉK LEÍRÁSA:

A csoport tagjai kiscsoportos formában dolgoznak. A létszámtól függően 4-6 fős csoportokba osztjuk őket. Csoportba osztást követően a kiscsoport tagjai körben ülnek.

Minden csoporttagnak a csoportvezető kioszt 3 kispapírt. A feladatuk, hogy minden egyes fő egy főnevet, egy igét és egy melléknévet írjon le külön-külön a kis cetlikre. Ezek után a játékvezető megkér a kiscsoportokból szabad választása szerint egy tagot, hogy szedje össze a cetliket. Ezek után a csoporttagokból kiválasztott személyek az óra járásával megegyező irányban átadják egymás szavait a másik csoportnak. Ezt követően a játékvezető elmondja, hogy fél óra áll rendelkezésükre a kiscsoportoknak, hogy alkossanak egy kerek egész

a kép alapján. Ha végig értünk a képeken, akkor egyesével beszéljük át a képeket a szempontok szerint, majd ismertessük a résztvevőkkel az információkat, amit az illetőről tudni lehet. Ezek után kérdezzük meg, kinek változott meg a véleménye az információk után?

- **Hogy ítéled meg magad? Jó emberismerő vagy?**
- **Milyen előnye vagy hátránya van a sztereotípiáknak?**
- **Hogy fogalmazná meg a csoport a fogalmat?**

„Az előítéletek”

FEJLESZTŐ HATÁS: az előítélet fogalmának tisztázása, meghatározása, kreativitást fejlesztő gyakorlat

ÉLETKORI AJÁNLÁS: felsős kortól

IDŐ KERETEK: 50 perc

LÉTSZÁM: 8-20 fő

ESZKÖZIGÉNY: idézet kártyák

A JÁTÉK LEÍRÁSA:

A résztvevőket kis létszámú csoportokra bontjuk, majd a kártyák közül húzhatnak a fiatalok. A húzott idézetet kell a kiscsoportban átbeszélniük: igaz e az idézet? Mit gondolnak róla a csoporttagok? Ha mindenki elkészült, a csoportok külön-külön olvassák fel az idézeteiket és osszák meg a csoporttal a megbeszélteket. Ezután alkossuk meg közösen mi az előítélet fogalma. Ötleteljünk, hogy kikkel szemben vannak előítéleteink leginkább. A kiscsoportokat arra kérjük, válasszanak egy kategóriát és egy pár perces szituációt alkossanak meg. Az egyes szituációkat az előadás után beszéljük át. A szereplők hogyan érezték magukat? Kiben milyen érzéseket keltett a szituáció? Először az előadókat kérdezzük meg, majd utána a csoport többi tagjait. **Beszélgük meg, hogy mit lehetett volna tenni? Kitől kérhetek volna segítséget az érintettek?**

ideig tartó együttélés idejére, elősegítheti együttműködésüket. A csoporttagokat buzdítsuk arra, hogy érveljenek amellet az érték mellett, amelyet fontosnak tartanak a szituációban.

- **Hogy éreztél magad a szituációban?**
- **Elégedett vagy e az értéklistával? Mit választanál még be, ha nem vagy elégedett?**
- **Sikerült e kiállnod, érvelned az értéked mellett? vagy Mi akadályozott meg abban, hogy kiállj egy érték mellett?**
- **Hogyan értékeled részvételed a feladatban?**

„Kép magyarázó”

FEJLESZTŐ HATÁS: nyitottá tenni őket a többi ember iránt, tisztázni a sztereotípiát, az előítélet fogalmát, tudatosítani a bennük élő előítéleteket, felkelteni bennük a tolerancia igényét

ÉLETKORI AJÁNLÁS: felsős kortól

IDŐ KERETEK: 50 perc

LÉTSZÁM: 6-20 fő

ESZKÖZIGÉNY: 6 db kép közismert vagy ismeretlen emberekről, rövid leírás róluk, ha van, tábla, gyurmaragasztó, A/5-ös lap és toll

A JÁTÉK LEÍRÁSA:

A csoportvezető minden résztvevőnek biztosítson papírt és tollat. A papírra írjanak fel 5 szempontot: Milyen nemzetiségű? Milyen anyagi körülmények közt él? Mi a foglalkozása? Milyen a családi állapota? Szimpatikus e vagy sem?

Ezek után egyesével mutassuk meg a képeket a résztvevőknek, és írják le a kép által a megadott szempontokhoz, hogy mi az első benyomásuk

történetet, amelyhez minden szót fel kell használniuk a tagoknak más egyéb ötleteiken kívül. Fél óra múlva mondja el a vezető, hogy el is kell játszaniuk a történetet. 10 perc áll rendelkezésükre, hogy megbeszéljék a szerepeket, és a részleteket hogy hogyan fogják ezt előadni. A végén előadják egymásnak a saját történetüket a kiscsoportok. A feladatot a végén értékeljük a vezető irányításával, hogy kinek hogy tetszett a feladat, melyik része volt könnyebb, és melyik nehezebb.

- **Ki hogy érezte magát a feladat során?**
- **Működött-e az együttműködés a történetalkotás során?**
- **Melyik volt könnyebb, kitalálni a történetet, vagy eljátszani?**
- **Mennyire elégedett a végeredménnyel?**

„Rakjuk össze”

FEJLESZTŐ HATÁS: Asszociáció, csoporton belüli együttműködés, kreativitás fejlesztése, figyelem fejlesztése

ÉLETKORI AJÁNLÁS: felsős kortól

IDŐ KERETEK: 20 perc

LÉTSZÁM: 6-20 fő

ESZKÖZIGÉNY: képek

A JÁTÉK LEÍRÁSA:

Az eszközöket előkészíti a játékvezető. Egy asztalra kiterítjük a képeket, amelyek közül a résztvevők válogathatnak. Három képet kell kiválasztaniuk. Miután kiválasztották a képeket a csoportvezető első képével elkezdi a történetet egy mondattal, azzal a gondolattal, ami a képről eszébe jut. A játék az óra járásával megegyező irányba folytatódik. A csoport tagjai saját képeikből választanak egyet, amellyel hozzá

tudnak kapcsolódni az addig elhangzottakhoz, majd hozzátesznek a történethez egy mondatot a képpel, amivel kapcsolódni tudnak a történethez, mindaddig, amíg el nem fogy a kép a kezükből. Amelyik képpel hozzájárultak a történethez leteszik azt maguk elé. Ezt követően elmondja a csoportvezető, hogy mindenki álljon fel és cseréljen helyet valakivel. Fel kell idézni a csoportnak a történetet úgy, hogy nem a saját képüket használják fel.

- **Ki hogy érezte magát a feladat során?**
- **Mi alapján választottál képeket?**
- **Kinek volt könnyű a képhez társítani gondolatot, kinek volt nehéz?**
- **Ha volt nehézség, mi okozta azt?**
- **Mi az, amire oda kellett figyelni a feladat során?**

„A lény”

FEJLESZTŐ HATÁS: Külső-belső tulajdonságok meghatározása, asszociáció, csoporton belüli együttműködés, kreativitás fejlesztése

ÉLETKORI AJÁNLÁS: felsős kortól

IDŐ KERETEK: 20 perc

LÉTSZÁM: 8-20 fő

ESZKÖZIGÉNY: színes ceruza, papír

A JÁTÉK LEÍRÁSA:

A csoportvezető a csoportot 4 fős kiscsoportokra osztja. A kiscsoportokban a diákoknak az lesz a feladatuk, hogy engedjék el a fantáziájukat, és hozzanak létre egy lényt. A lényeg, hogy ne ember legyen. Milyen lenne számukra egy tökéletes lény. A tökéletes lényt nem csak külső tulajdonságaikba kell megjeleníteni, hanem belső tulajdonságokat is fel kell sorakoztatniuk mellé.

- **Melyik volt könnyebb a külső vagy a belső tulajdonságokat kialakítani?**
- **Melyek azok a tulajdonságok, amelyek minden kis csoport lényében megjelentek?**
- **Hogy sajátíthatunk el új tulajdonságot?**

„Érték-landia”

FEJLESZTŐ HATÁS: pozitív értékek meghatározása, értékrend fontosságának tudatosítása, kifejező készség fejlesztése, vita készség fejlesztése, együttműködési készség fejlesztése

ÉLETKORI AJÁNLÁS: felsős kortól

IDŐ KERETEK: 40 perc

LÉTSZÁM: 6-20 fő

ESZKÖZIGÉNY: előre elkészített érték-kártyák (csoportvezető gyártja, minimum a létszám duplája) tábla, gyurmaragasztó/filc

A JÁTÉK LEÍRÁSA:

A csoportvezető kiteríti a kártyákat egy mindenki által jól megközelíthető helyre. A résztvevők kapnak rövid időt arra, hogy megtekintsék az értékeket. Miután a csoport tagjai megnézték a kártyákat, kérjük meg őket, hogy válasszanak közülük egyet. (10-12 fős létszám esetén 2 db, nagyobb létszámnál elegendő 1 db kártya.) Ezek után fogalmazza meg mindenki, hogy számára mit jelent a választott érték, hogyan jelenik meg az életében. Ha befejeződött az értékek megfogalmazása, a kártyákat helyezzük fel egy táblára, ahol mindenki számára jól látható, vagy írjuk fel azokat. A továbbiakban képzeljük el a csoporttagok, hogy hajótörést szenvednek és egy lakatlanszigetre sodródtak. A táblán szereplő értékekből 5 db-ot kellene kiválasztaniuk, amely a legfontosabb lenne az bizonytalan