

A Játék nem játék!



MINDEN AZ ISMERKEDÉSI, BEMELEGÍTŐ, ENERGETIZÁLÓ, CSOPORT- ÉS PÁRKÉPZŐ, VALAMINT AZ EGYÉB JÁTÉKOKRÓLI

HOGYAN ÉS MILYEN JÁTÉKOKAT VEZESS, HOGY KÖZBEN
A RÉSZTVEVŐKNEK ESZÜKBÉ SE JUSSON A MOBILTELEFONJUK?

Kedves Olvasó!


Helyes döntést hoztál azzal, hogy belelapozol ebbe a kiadványba!

Biztos vagyok abban, hogy találni fogsz benne néhány hasznos játékot, vagy kézzelfogható tanácsot, ötletet.

De tudnod kell, hogy ez csak egy apró töredéke az ***A Játék nem játék*** című könyvnek, többnyire csak kedvcsinálóként szolgál! A valódi értéket és az igazi tudást a könyv megrendelésével kaphatod meg!

Írd be a böngésződbe a www.ajateknemjatek.hu címet és szerezd meg magadnak a teljes könyvet!

Nagy Gábor Mápó nevében is
Besnyi Szabolcs



A Játék nem játék!

HOGYAN ÉS MILYEN JÁTÉKOKAT VEZESS,
HOGY KÖZBEN A RÉSZTVEVŐKNEK ESZÜKBE SE JUSSON A MOBILTELEFONJUK?

Ez a játékgyűjtemény 1 hiánypótló szakmai anyag a játékvezetés fortélyairól, több mint 110 játék részletes leírása, 4 országból, 21 játékmester tollából, 288 oldalon!

KIKNEK SZÓL?

- pedagógusoknak
- trénereknek
- civil aktivistáknak, egyesületi vezetőknek
- szociális területen dolgozó szakembereknek
- animátoroknak, táborszervezőknek
- egyetemistáknak, diákoknak
- szülőknek és nagyszülőknek
- és mindenkinek, aki szeret játszani!

“Kedves Játészótárs!

Ajánlom ezt a könyvet minden játékosnak, játékmesternek és játszóházat vezetőnek, tanárnak, nevelőnek, szülőnek, testvérnek, játékvezetőnek... Annak is, aki szenvedélyesen játszik, és annak is, akinek a játék – valódi szenvedély. Ajánlom játékbarlangba, játéksarokba, udvarra, térre, időre, helyre, tétre és befutóra! Játékból.”

Bányai Sándor, www.kalandokesalmok.hu

Kiadja az

OptimusTréning

(www.optimustrening.hu)

1112 Budapest, Igmándi utca 8., Magyarország
+36 70 615 62 95

és a

Katalizátor Pedagógusképzési Központ

(www.katalizator.edu.rs)

24340 Bácskossuthfalva, Belgrádi u. 10., Szerbia
+381 63 723 4779, +36 21 252 44 65

© Besnyi Szabolcs és Nagy Gábor Kornél, 2014
www.ajateknemjatek.hu

Szerkesztette: Besnyi Szabolcs, Nagy Gábor Mápó

Az elméleti tartalmat írta: Besnyi Szabolcs, Nagy Gábor Mápó

A játékleírásokat lejegyezte: Ármos Anita, Bálint Katalin, Bányai Sándor,
Besnyi Szabolcs, Boros Balázs Mókus, Budai Andor, Csíkos Tímea,
Demjén Izabella, Derzi Ágnes, Gerlach Viktor, Kovács Gergely, Kovács Nikoletta,
Nagy Magdolna, Nagy Gábor Mápó, Nyíri Zoltán, Orbán Imola, Pölös Annamária,
Tóth Gabriella, Tadity Enikő, Tóth Juliska, Vicsek Annamária

Korrektor: Demjén Izabella

Tördelő: Besnyi Károly

Illusztrációk: Veres Ádám

Adminisztráció: Czech Linda

ISBN: 978-963-08-9229-2 (Pollyanna Tanácsadó Bt.)

A könyv szerzői jogi oltalom és kizárólagos kiadói felhasználási jog alatt áll!

A könyv egyetlen része sem közölhető, sokszorosítható, terjeszthető semmilyen formában és értelemben, sem elektronikus vagy mechanikus úton a szakmai szerkesztők egyikének írásos beleegyezése nélkül! Az itt közölt mű, vagy részeinek felhasználása más kiadványokban, tanfolyamokon, előadásokon, internetes felületeken, hang- vagy videó anyagokban történő közlése kizárólag előzetes írásbeli engedéllyel lehetséges! Keresd a szakmai szerkesztőket!

Nyomdai kivitelezés: Korrekt Nyomda, Budapest

Felelős kiadó: Besnyi Szabolcs és Nagy Gábor Mápó

Kik hasznosíthatják ezt a könyvet és miért?

Pedagógusok (általános és középiskolai tanárok, tanítók, óvodapedagógusok, kollégiumi nevelők), akik tenni akarnak azért, hogy az általuk használt pedagógiai módszerekkel valóban hatékonyan fejlesszen tudják a diákjaikat. Akiknek fontos az, hogy a tanulók is és ők maguk is jól érezzék magukat. Akik szeretnék kiegészíteni és hatékonyabbá tenni a jelenleg használt módszertárukat.

Trénerok, akiknek fontos, hogy maguk is fejlődjenek. Akik igényesek, mert tisztában vannak vele, hogy azzal eredményesebben tudnak dolgozni. Akik hisznek abban, hogy a tréning témáját igenis izgalmassá és érdekessé lehet tenni. Akik hisznek a játék erejében.

Civil aktivisták, egyesületi vezetők, akik hajlandóak tenni azért, hogy a szervezet tagjai valódi közösségként dolgozzanak együtt, mert tudják, hogy úgy hatékonyabban működnek és érik el a kitűzött céljaikat. Akiknek fontos, hogy közösségük motivált és lelkes legyen.

Szociális területen dolgozó szakemberek, akik a céljaik elérésének érdekében szívesen alkalmaznak játékot a munkájuk során. Akik tudják, hogy a játék sokkal több, mint pusztán a szórakozás eszköze. Akik szívesen használják azt fejlesztési szándékkal.

Animátorok, táborszervezők, akik fejleszteni szeretnék szakmai tudásukat. Akiknek fontos, hogy új játékokat ismerjenek meg. Akiket az is érdekel, hogy melyik játékot milyen helyzetben érdemes használni. Akiknek segítségre van szükségük ahhoz, hogy saját játékgyűjteményt hozzanak létre.

Egyetemisták, diákok, akik szeretnék kipróbálni magukat játékvezetőként, akiknek fontos, hogy együtt legyenek a barátaikkal és kellemesen töltsék el a szabadidejüket.

Szülők és nagyszülők, akik tudják, hogy a családi ünnepek, a gyerekek születésnapjai sokkal jobban telnek néhány izgalmas játékkal.

És **MINDENKI**, aki szeret JÁTSZANI! **Aki csoportokkal foglalkozik, vagy tervezi, hogy a jövőben fog.**

MIÉRT TARTJÁK FONTOSNAK EZT A KÖNYVET MÁSOK?

„Sok játékkönyvet használtam az elmúlt fél évszázadban – ilyen izgalmasat még nem láttam. Ahogy olvastam, elsodort, a szó szoros értelmében magával ragadott a szöveg.

Mi is ragadott magával? A gondolkodásbeli fegyelem, amely olyan ritka. A megküzdött, mély szakmai tudás, amely nem a piacra kacsint. A játékevezetési tapasztalat, amely a könyv minden során átsüt. A tiszta szerkezet, amely könnyeddé teszi. Egyszóval a minőség. A tehetségük teljében lévő szerzők fontos könyvet hoztak létre. Ajánlom mindenkinek, aki játszani szeret.”

Kereszty Zsuzsa – ny. főiskolai docens, pszichológus, közoktatási szakértő
(Budapest, Magyarország)

„Mindig is éreztem, hogy a játék nem játék, de mióta a könyv szerzőit ismerem, ezt már biztosan tudom is. Ebben a könyvben benne van, hogy mire érdemes, sőt, kell odafigyelni egy játék tervezése, szervezése és levezetése közben. Nagyszerűen használható, akár ovisokkal dolgozik az ember, akár idősebb korosztállyal.”

Patyus Viktor – óvodapedagógus, Kőbányai Gesztenye Óvoda
(Budapest, Magyarország)

„Játszani jó, játékot vezetni feladat. Megfelelő játékot játszani élvezet, de alkalmas játékot ajánlani felelősség. Ez a könyv segít abban, hogy magabiztosabb, határozottabb és kreatívabb játékevezető váljon belőled. Legyél Te is azon pedagógusok egyike, akik a legmegfelelőbb módszerrel, a játékkal készítik fel tanítványaikat az életre. Te is élvezni fogod!”

Süli Szilvia – osztálytanító
(Szabadka, Szerbia)

„Ajánlom ezt a könyvet, azoknak, akik még nem használják a játékokat a diákokkal való munkában. Az olvasmányos, könnyed stílus és az áttekinthető rendszer sokat fog segíteni az elindulásban. A sok gyakorlat pedig ronggyá gyúrt kézikönyvvé teszi a kiadványt.

Ajánlom ugyanakkor azoknak is, akik a repertoárjukat akarják gyarapítani. Minél több bevált játék áll rendelkezésedre, annál jobb. Az érezhetően nagy tapasztalat birtokában megírt könyv újabb segítség lesz, hogy örömtelivé változtasd a tanítás mindennapjait.”

Csizmazia Katalin /Csizi/ – a Rogers Akadémia vezetője
(Budapest, Magyarország)

„Annak idején mi csendben ültünk a padban, ritkán beszélgettünk óra közben. Pontosan mentünk be az órára a szünetekről. A mai diákok teljesen új, rendkívül gyorsan változó világban születtek. Egy pedagógus, ha nem változik a világgal együtt, akkor a diákjai számára el fog veszni. A diákok szó szerint átnéznek rajta, és bármilyen jól is tudja a tantárgyát, annak nem lesz olyan határfoka, mint amit szeretne. Ehhez a változáshoz mutat a könyv egy lehetséges utat!”

Vad Zoltán – matematika-informatika tanár
(Nagyvárad, Erdély)

„A könyvből rengeteg játék mellett temérdek tanácsot is kapsz, hogy mit és hogyan érdemes csinálni egy játék tervezése, vezetése és megbeszélése kapcsán. Amolyan szakácskönyv, amely nem csupán recepteket tartalmaz, hanem segít főzni tanulni is. Minden szakember „konyhájában” ott a helye, aki csoportokkal foglalkozik, legyen pedagógus, csoportvezető, tréner, edző vagy óvodapedagógus.”

Boros Balázs Mókus – foglalkoztató, tréner
(Budapest, Magyarország)

„Olyan szakembereknek ajánlom, akiknek, a munkájukban alapvető fontosságú a motiváció megléte. Ezzel a gyűjteménnyel a legelső lépés válik elérhetővé: eljuttatni a csoportot a motiváltságig! Pozitív szemléletet és kézzelfogható segítséget biztosít használója számára. Szociális munkás kollégáimnak is bátran ajánlom!”

Kovács Gergely – szociális munkás – élménypedagógiai facilitátor
(Budapest, Magyarország)

„Egy játék céljának helyes megválasztása ugyanolyan fontos, mint a tanórák céljának megválasztása. Ahogy egy tanóra, úgy egy játék sem fejlesztheti az összes kompetenciát. Fontos, hogy egy jó célhoz hozzáillő játékot határozz meg. Játék közben nemcsak a résztvevők fejlődhetnek, hanem Te is. Ehhez kaphatsz segítséget a könyvben.”

Nagy Emese – tanító, animátor
(Budapest, Magyarország)

„A frontális előadások, a hátratett kezek, a lediktált tananyagok magolásának ideje régen lejárt. A tanár szerepe is teljesen átalakult. Kapaszkodó lehet ez a kiadvány mindenkinek, aki kicsikkel és nagyokkal, diákokkal, kamaszokkal foglalkozik. Sohasem találkoztam még olyan csoporttal, amely arra kért volna, hogy most ne játsszunk! Játsszani jó, még akkor is, ha közben tanulni kell!”

Petrás Teodóra – magyartanár, Széchenyi István Általános Iskola
(Szabadka, Szerbia)

„Ezt a könyvet nagyon jól fogod tudni használni, mert az elméleti fejezetek elején világos pontokba szedve elolvashatod, hogy mire és hogyan tudod alkalmazni a benne foglaltakat. A játékoknál pedig minden elképzelhető szempontot tálcán kapsz meg, minden készen áll ahhoz, hogy kipróbáld. A könyv felépítése egységes és áttekinthető. Sok új, vonzó játékot találhatsz benne!

Érdeemes forgatni ezt a könyvet: bővíti a gyakorlott foglalkozásvezető példatárát is, egy kezdő vagy középfeladók fokon állónak pedig alpmű lehet!”

Dr. Gábor Anna – pszichológus, tréner, tanár, Rogers Személyközpontú Óvoda és Iskola (Budapest, Magyarország)

„Kinek szól ez a könyv? Pedagógusoknak, szabadidő-szervezőknek és mindenkinek, aki emberekkel foglalkozik, aki egy igazi, jól működő közösséget szeretne teremteni. Teljes egészében gyakorlatközpontú. Kiváló útmutatást és számtalan gyakorlati tanácsot ad annak érdekében, hogy a foglalkozásod igazán sikeres legyen. Olvasás közben úgy éreztem: „Na végre, ez nekem szól!”

Vadányi Diána – egyetemi hallgató, animátor
(Székesfehérvár, Magyarország)

TARTALOMJEGYZÉK

Bevezető	11
Köszöntő	12
Köszönő	13
1. rész	15
1. Játékvezetés	16
1.1. Mit csinál a játékvezető?	17
1.2. Mire jó a játék?	21
2. A játékválasztás szempontjai	24
2.1. Hogyan használhatod a játékot céljaid eléréséhez?	25
2.2. Verseny, együttműködés, kudarc, győzelem, sikerélmény	31
2.3. Melyiket válasszam?	37
3. Előzetes bevonás, motiválás, ráhangolás	42
3.1. Tudod hogyan varázsolhatsz minden csoporttagból játékost?	43
4. A lezárás, értékelés, feldolgozás formái	48
4.1. Valahogy be kellene fejezni a játékokat!	49
2. rész	55
5. Baleset-megelőzés és biztonság a játékvezetés előtt, alatt és után	56
5.1. A játékvezetés nemcsak hatékony pedagógiai módszer, de felelősség is! ..	57
6. Játéksorok összeállítása	62
6.1. Mi a közös a jó pincérben és a jó játékvezetőben?	63
7. A játékok helye nagyobb programban	68
7.1. Indítsd a reggelt egy játékkal, és sikeresebb lesz a napod!	69
8. Játékvezetők együttműködése	74
8.1. Egyesítsük erőnket!	75
9. Fegyelmezés szemben a bevonással	80
9.1. Mindenki szeret játszani! Segítsd hozzá, hogy sikerüljön neki, és nem kell fegyelmezned!	81
3. rész	85
10. A játéktípusok jellemzői	86
10.1. Az ismerkedést elősegítő játékok és játéksorok	87
10.2. Energetizáló játékok	93
10.3. A bemelegítő és ráhangoló játékok	96
10.4. Pár- és csoportalakító játékok	99
10.5. Csendespihenőben játszható játékok	103
4. rész	107
11. A kreatív játékfejlesztés és -kitalálás művészete	108
11.1. Játékaim száma: végtelen!	109
12. A játékok dokumentálása	114
12.1. Játékleírás születik! De hogyan lehet könnyű a szülés?	115
5. rész	119
13. Mielőtt olvasni kezdenéd a játékokat	120
13.1. Amit a játékleírásokról tudnod kell	121
13.2. Ikonmagyarázat	122
14. Játékok az ismerkedés elősegítéséhez	123
Játékmutató	124
2 válasz, 1 kérdés (Gerlach Viktor)	126

„Amit senki nem gondolna rólam!” (Nyíri Zoltán)	127
Bumm! (Budai Andor)	128
Egyperces bemutatkozás (Nyíri Zoltán)	129
Emberi dominó (Kovács Nikoletta)	130
„Heti happy” (Nyíri Zoltán)	131
Ismeretlen bolygó (Nyíri Zoltán)	131
Ismerj meg! (Tóth Gabriella)	132
Kapd el a botot! (Tóth Gabriella)	133
Kerceréce (Besnyi Szabolcs)	134
„Keress olyat, aki...!” (Nyíri Zoltán)	135
Képválasztás (Nyíri Zoltán)	136
Kézrekapó (Nyíri Zoltán)	137
Ki ment ki? (Nyíri Zoltán)	138
Körbe szaladó nevek (Orbán Imola)	138
Közös pontok (Nyíri Zoltán)	139
Labdadobáló (Pölös Annamária)	140
Levelet hozott a postás (Nyíri Zoltán)	141
Linzer (Nagy Magdolna)	142
Mi jut eszembe? (Nagy Magdolna)	143
Mit mondana rólad? (Nyíri Zoltán)	144
Mosolydobás (Demjén Izabella)	145
Multikulti (Csíkos Tímea)	146
Névjegy-fogó (Kovács Nikoletta)	147
Névtanulás lepedővel (Orbán Imola)	148
Névtörténet (Nyíri Zoltán)	149
Önarckép (Nyíri Zoltán)	150
Plüssdobáló (Pölös Annamária)	150
Plüss-felkapó (Bálint Katalin)	151
Segíts nekem, gyere ide! (Nyíri Zoltán)	152
Sorbaállítás (Nyíri Zoltán)	153
Tekerődző vallomások (Orbán Imola)	154
Zsipp–zsupp (Budai Andor)	155
15. Játékok a bemelegítéshez, ráhangoláshoz, felvezetéshez	159
Játékmutató	160
Alakítsatok magatokból... (Kovács Nikoletta)	162
Alliterációs játék (Kovács Nikoletta)	162
Ábécé 3-ra! (Kovács Nikoletta)	163
Állatkerti séta (Kovács Gergely)	164
Csák-csiki (Budai Andor)	165
„Ez nem egy..., hanem egy...” (Tadity Enikő)	166
Érints kéket! (Nagy Gábor Mápó)	167
Fogd meg, add át! (Kovács Nikoletta)	168
„Gyere hozzám úgy, mint...” (Nyíri Zoltán)	168
Kard és pajzs (Nyíri Zoltán)	169
Hol az orrom, hol a fülem? (Nagy Magdolna)	170
Mápó zoknija (Nagy Gábor Mápó)	171
Szabálytalanul (Nagy Magdolna)	172
Számoljunk közösen! (Nagy Gábor Mápó)	173

Taps-beszéd (Vicsek Annamária)	173
Test a testhez (Budai Andor)	174
16. Játékok az energiaszint emeléséhez	179
Játékmutató	180
Akció – szerezd meg magadnak! (Ármos Anita)	184
„Áááááááá!” – avagy: fuss és üvöls! (Ármos Anita)	185
Barátkozás kézzel-lábbal (Nyíri Zoltán)	185
Buckalakók támadása (Gerlach Viktor)	186
Cápák és delfinek (Nyíri Zoltán)	188
Döglött hangya (Kovács Nikoletta)	189
Ebéd–arat–játszik (Tadity Enikő)	190
Elefánt, nyuszi, pálma (Demjén Izabella)	191
Felséges királyunk, mondd, hogyan táncoljunk? (Vicsek Annamária)	193
Foltozd be! (Orbán Imola)	194
Füle-farka – bújj, bújj zöld ág, de gyorsan! (Ármos Anita)	194
Gyümölcssaláta (Derzsi Ágnes)	195
Halászháló (Orbán Imola)	196
Helikopter-bevetés (Tóth Juliska)	197
Hettyen-pitty (Tadity Enikő)	198
Hogy a bab? (Pölös Annamária)	199
Japánfoci (Budai Andor)	200
Jegesmedve fogócska (Tóth Juliska)	201
Jork (Budai Andor)	202
Jön a cápa! (Csíkos Tímea)	203
Kártyagyűjtögető (Budai Andor)	204
Kéz-fogó (Ármos Anita)	206
Kifordított szavak (Orbán Imola)	206
Kislabda gyűjtése párban (Nyíri Zoltán)	207
Kockázatos találat (Besnyi Szabolcs)	208
Kötélcsapkodó (Budai Andor)	209
Kő–papír–olló bajnokság (Nyíri Zoltán)	210
Majomfogó (Demjén Izabella)	211
Mese a karakterek mozdulataival (Tóth Juliska)	211
Muskétások találkozása (Gerlach Viktor)	212
Ninja (Boros Balázs Mókus)	213
Nyuszi, vadász, isteni szikra, turista (Tóth Juliska)	214
Órások–Tündérek–Varázslók (Tóth Gabriella)	215
Pacsis fogócska (Demjén Izabella)	216
Pingvintánc (Nagy Gábor Mápó)	217
Pizza recept (Budai Andor)	218
Rohanj középre (Derzsi Ágnes)	219
Szigetlakók (Tadity Enikő)	220
Színcsere (Pölös Annamária)	221
Tojás – csirke (Besnyi Szabolcs és Budai Andor)	222
Uli-guli (Tadity Enikő)	224
Üvöltő zombik (Gerlach Viktor)	225
Védd meg a királyt! (Gerlach Viktor)	226
Yi-haa! (Kovács Nikoletta)	227

17. Játékörletek véletlenszerű csoport- vagy párképzéshez.....	231
Játékmutató.....	232
Csoportalakítás gyermekdalokkal (Bányai Sándor)	234
Dámák, királyok, ászok (Bányai Sándor)	234
Dobj annyit, mint én! (Bányai Sándor)	235
Hajóskapitány (Bálint Katalin)	236
Ki nevet a (kötél) végén? (Bányai Sándor)	237
Keresd a párod (Budai Andor)	238
Keveredj, állj meg, csoportosulj! (Besnyi Szabolcs)	239
Láthatatlan páros (Besnyi Szabolcs)	239
Mancsot a mancsra (Bányai Sándor)	240
Oroszlánkirály (Kovács Nikoletta)	241
Párkereső (Budai Andor)	242
Zenélő dobozok (Orbán Imola)	243
18. Játékörletek csendespihenőre, osztályfőnöki órára, táborozáshoz	247
Játékmutató.....	248
1, 2, 3, GO! (Bálint Katalin)	250
Dobókocka póker (Bálint Katalin).....	250
Egyet jobbra, egyet balra! (Budai Andor).....	251
Elnök–titkár (Budai Andor)	252
Gémkapocs-fűző (Bálint Katalin).....	253
Gubancolódás (Nyíri Zoltán)	254
Hány hibás? (Nagy Magdolna).....	255
Hullámszik a tenger (Tadity Enikő).....	256
Humán kamera (Kovács Nikoletta).....	257
Kis kacska fürdik (Bálint Katalin)	258
Ki vagyok én? (Nyíri Zoltán)	259
Keresztezett ritmusok (Boros Balázs Mókus).....	260
Melyik a hamis? (Bálint Katalin).....	261
Mese „k” betű nélkül (Kovács Nikoletta).....	261
Papucsőr (Csíkos Tímea).....	262
Plüssrabló (Bálint Katalin)	264
Pontszerzés dobókockával (Bálint Katalin)	265
Számkirály dobókockával (Bálint Katalin)	265
Számlecsapós – szólecsapós (Bálint Katalin)	266
Szorítsd meg a kezét! (Nyíri Zoltán).....	267
Tik-tak (Pölös Annamária)	268
Ülj az ölébe (Nyíri Zoltán)	269
6. rész.....	273
19. Bemutatkozunk! Avagy kik a könyv szerzői?	274
19.1. Öt vagy több játékot írtak.....	275
19.2. Három vagy négy játékot írtak	279
19.3. Egy vagy két játékot írtak	280

Bevezető



Írd fel magadnak a mai dátumot!

Azzal, hogy megvásároltad ezt a könyvet, megtetted az első lépést annak érdekében, hogy az általad vezetett foglalkozások érdekesebbek és jobbak legyenek.

Olvass és fejlődj tovább!

KÖSZÖNTŐ

Gratulálunk! Azzal, hogy megszerezted és elkezdted olvasni ezt a könyvet, egy hatalmas lépést tettél annak érdekében, hogy belőled profi játékvezető váljék!

Néha hallani embereket arra panaszkodni, hogy a felgyorsult és megváltozott világ hatásai miatt mennyire nehéz a csoportjukat bármivel is lekötni. Valójában mindegy, hogy ez a csoport egy iskolai osztály, munkaközösség, táborigroup, baráti társaság, civilszervezet tagsága vagy egy tréning résztvevőiből alakult alkalmi csoport. Ha megkérdeznéd ezeket az embereket, hogy milyen módszerekkel vezetik és tanítják a csoportjuk tagjait, akkor a válasz általában az, hogy azokkal, amikkel mindig is szokták. **Te érted ezt?! Vajon miért gondolják azt, hogy ha a világ és az emberek megváltoztak, akkor a módszeren nem kell változtatni?**

Örülünk neki, hogy Te most a kezedben tartod ezt a könyvet!

Számunkra ez azt jelenti, hogy Te nyitott vagy arra, hogy kiegészítsd a meglévő tudásodat, és szükség esetén meg tudd lépni, és le tudd győzni a megváltozott világ által elégedtetett kihívásokat. Engedd meg, hogy megerősítsünk abban, helyes úton jársz!

Persze mi sem azt állítjuk, hogy a játék egy csodaszer, ami mindenre megoldást jelent! Pusztán csak azt gondoljuk, hogy ez is egy lehetőség, amivel a már megszokott és alkalmazott módszereidet ki tudod egészíteni! Amivel érdekesebbé és hatékonyabbá teheted őket.

Játszani mindenki tud! A felnőttek is! És ezt mindjárt be is bizonyítjuk Neked.

Egyetértesz azzal, hogy minden gyerek valamikor játszott? Pl.: a babakocsiban, a színes, lelógó, csörgő játékokkal; az utcán talált kavicsal; a kedvenc háziállattal; az összekötözött rongydarabokból készített „labdával”... És ismersz-e valakit, aki soha sem volt gyerek? Szóval kijelenthetjük, hogy játszani mindenki tud! De vajon játszani is?

Ha azt gondold, hogy játékot vezetni már nem annyira egyszerű, főleg tudatosan felépített, pedagógiai céloktól vezérelt, ám ezzel együtt izgalmas játékot, akkor tévedsz! Hidd el, nem is olyan nagy ördögösség! És amire végigolvasod ezt a könyvet, már biztosan tudni fogod, hogy melyik helyzetben melyik játékot kell alkalmaznod, és hogyan kell azt levezetned, hogy elérd vele a céljaidat!

Kellemes időtöltést és jó játékot kívánunk Neked!

Mápó és Szabi

Ui.: Az elméleti részt mi ketten írtuk Neked. Minden mondatáról egyeztetünk és mindkettőnk véleményét tükrözi a mondanivalója, de ennek ellenére úgy gondoljuk, hogy sokkal személyesebb, ha egyes számban fogalmazunk. Ezért a *Köszönő* után már így folytatjuk.

KÖSZÖNŐ

Ez a könyv egy egyedülálló összefogás eredményeként jött létre! A Kárpát-medence több mint 20 játékvezetője vetette papírra kedvenc játékleírását, amit ezúton is köszönünk Nekik! Név szerint: ÁRMOS Anita, BÁLINT Katalin, BÁNYAI Sándor, BOROS Balázs Mókus, BUDAI Andor, CSÍKOS Tímea, DEMJÉN Izabella, DERZSI Ágnes, GERLACH Viktor, KOVÁCS Gergely, KOVÁCS Nikoletta, NAGY Magdolna, NYÍRI Zoltán, ORBÁN Imola, PÖLÖS Annamária, TÓTH Gabriella, TÓTH Juliska, TADITY Enikő és VICSEK Annamária!

Külön köszönettel tartozunk BÁNYAI Sándornak, aki mindkettőnk (Besnyi Szabolcs és Nagy Gábor Mápó) meghatározó tanítója és mestere. Nem jöhetett volna létre ez a könyv, ha sok éven át nem tanulhattunk volna Tőle!

Név szerint köszönjük CZECH Lindának az adminisztrációs segítséget, DEMJÉN Izabellának a korrektúrát, VERES Ádámnak a grafikai munkákat és BESNYI Károlynak a tördelést!

Köszönettel tartozunk ÁRMOS Anitának, BÁNYAI Sándornak, BOROS Balázsnek, CSIZMAZIA Katalinnak, KOVÁCS Gergelynek, NAGY Emesének, PATYUS Viktornak, PETRÁS Teodórának, SÜLI Szilviának, TÓTH Juliskának, VAD Zoltánnak, VADÁNYI Diánának és VICSEK Annamáriának, akik a könyv megjelenése előtt elolvasták a nyersanyagot, és szakmai véleményükkel segítették a munkánkat!

Továbbá köszönjük a barátainknak és hozzátartozóinknak a támogatást, akik megértése és támogatása nélkül sokkal hosszabb folyamat lett volna a könyv megírása.

És akinek a legnagyobb köszönettel tartozunk, az TE MAGAD vagy, kedves olvasó! A célcsoportod nevében is köszönjük, hogy megvásároltad ezt a könyvet! A Te játékvezetéssel színesebb és érdekesebb lesz számukra a világ!



Nagy Gábor Mápó



Besnyi Szabolcs

Felelősségvállalás

A könyv írói a legjobb tudásuk szerint igyekeztek elkészíteni ezt a könyvet, hogy az valódi segítséget nyújthasson Neked! Többször átnéztük és javítottuk, valamint külső szakembereket is felkértünk rá. Törekedtünk arra, hogy a könyv minden állítása helytálló és minden tanácsa biztonságos legyen. De mindezek ellenére sem a szerzők, sem a szakmai szerkesztők, sem a kiadó nem vállal felelősséget a könyvben megjelentekért és az azokból származó következményekért!

1. rész



Ebben a részben arról olvashatsz, hogy Te mint játékvezető, mit kell, hogy tudj, milyen szempontokat kell figyelembe vened egy játék kiválasztásánál és levezetésénél.

Olvashatsz a játékvezetés formáiról, a játékválasztásról, a játékok céljairól, arról, hogy mire, hogyan lehet őket használni. Emellett abban is elmélyedhetsz, hogy hogyan kell jól lezárni egy játékot, és mik a fontos technikai körülményei a játékoknak.

Amikor ennek a résznek a végére érsz, rengeteg információd lesz arról, hogy hogyan tudsz jobb játékvezető lenni.

A teljes könyvben ez a szöveg helyett több oldalon át olvashatsz a játékvezetés rejtelseiről.




A könyv megrendelhető a **www.ajateknemjatek.hu** honlapon.

(Írd be a böngésződbe!)

2.2. VERSENY, EGYÜTTMŰKÖDÉS, KUDARC, GYŐZELEM, SIKERÉLMÉNY




Milyen következményei lehetnek egy rosszul megválasztott játéknak, és Te hogyan kerülheted ezt el?

Ha elolvasod ezt a fejezetet, akkor:

-  Ismerni fogod a verseny és az együttműködés előnyeit és buktatóit.
-  Tanácsokat kapsz a kudarcélmények elkerüléséhez és feldolgozásához.
-  Tudni fogod, hogyan lehet a vereségből előnyt kovácsolni!



Ha viszont kihagyod, akkor:

-  Fennáll a veszélye, hogy egy játék levezetésével a résztvevőknek stresszhelyzetet okozol, amit nem tudsz feloldani.
-  Szándékod ellenére olyan szituációt teremtessz, amitől csökken a játékosok önértékelése.
-  Nem fogod tudni, hogy milyen negatív hatásai lehetnek a versenyhelyzetnek a győztesre. Mert nemcsak a vereség lehet kudarc!



Gyakran lehet hallani, hogy inkább együttműködésre nevelő játékokat kell tanítani, mert versenyhelyzetből amúgy is sok van. És azt tudod, hogy mi a buktatója ennek a felfogásnak? Hogy a „vereség” néha pont a győztesre van a legrosszabb hatással? És belegondoltál már abba, hogy a versenyhelyzetnek a vesztes szempontjából milyen előnyei lehetnek? A sok kérdésre a válaszadást hadd kezdjem egy történettel.

Az egyszerű ember disznója rendszeresen túrt a szomszéd háza mögött. Egy napon az egyébként is rozoga fal rádőlt a disznóra. A gazda elment a bíróhoz és beperelte a szomszédot, mondván, hogy: *„Kidőlt a fala és agyonnyomta az ő disznóját. Térítse meg a kárt.”* A bíró meghallgatta és ezt mondta neki: *„Igaz van, bátyám. Menjen kend haza, majd intézkedünk.”*

Alighogy a gazda elment, jött a szomszéd. Ő is panaszt tett: *„A szomszéd disznója kidöntötte a házam falát. Térítse meg a kárt.”* A bíró meghallgatta és mondta neki: *„Igaz van, bátyám. Menjen kend haza, majd intézkedünk.”* Hallotta ezt a jegyző és méltatlankodott: *„De bíró uram! Mindkettőnek nem lehet igaza.”* Mire a bíró: *„No látja, magának is igaza van.”* 😊

Pontosan így van ez a versenyhelyzettel is. Igaza van annak is, aki azt mondja, hogy kell a versenyhelyzet és annak is, aki azt mondja, hogy az együttműködési helyzetek kellenek. De leginkább annak, aki azt állítja, hogy mindkettőre szükség van.

Én hiszem azt, hogy mindegyik versenyhelyzetnek és az együttműködésnek is megvan a maga helye a játékok színes palettáján.

A skála az egyetlen egy győztestől (ahol mindenki más vesztes) egészen a feladat megoldását követő közös győzelemig terjed. Ebben az esetben valójában akkor nyernek a résztvevők, ha együttműködnek.

A játékosok versenyhelyzetekben hasonlítják össze magukat a többiekkel, ami alapján megtalálják a saját helyüket a csoportban. És ne gondold, hogyha Te nem teremtesz versenyhelyzetet, akkor nem is lesz. Naponta többször kerülnek a csoportod tagjai újabbnál újabb ilyen szituációba, még ha hangosan nincs is mindegyikben eredmény hirdetve. Ilyen versenyhelyzetek lehetnek a következők: ki volt jobb helyen nyaralni?; kinek milyen a viszonya a családjával?; kinek milyen telefonja van?; kinek ki a barátja? stb. Szóval valójában csak arról dönthetsz, hogy teremtesz-e olyan versenyhelyzetet, ami a Te pedagógiai céljaidat szolgálja, vagy ezt kizárólag a külső tényezőkre bízod!

Fontosnak tartom, hogy a résztvevők a győzelmen keresztül megízleljék a sikerélmény örömét. Hiszen szükségük van az elismerésre, a pozitív hatásokra. És ugyanekkor szükség van arra is, hogy megtapasztalják, milyen érzés veszíteni! Hiszen ettől válnak kudarctűrővé. **A sikertelenségeik feldolgozása készíti fel őket arra, hogy el tudják viselni a kudarckokat.**

És persze arra is szükség van, hogy a verseny élményét, a kihívást a feladat közös legyőzése biztosítsa, vagy a közös alkotás öröme váltsa fel. Szükség van arra is, hogy a csoportod tagjai gyengébb vagy erősebb fokú együttműködési helyzetekbe kerüljenek. Mert pont ez az, ami megtanítja, hogy nem mindig akkor nyernek, ha a másik veszít. Hiszen gyakran van olyan helyzet, amikor sokkal jobban járnak, ha együttműködnek társaikkal. Vagyis nem egymással versengenek, hanem a határidővel, a félelmeik leküzdésével, a feladatnak való megfeleléssel, a magas kihívási szint meglépésével.

Persze a versenyhelyzettel nagyon könnyen idézhetsz elő a résztvevőkben negatív érzéseket. Sőt, tartós önértékelési problémákat is. Főleg akkor, ha valamelyik játékos folyamatosan a saját kudarcaiként éli meg a vereséget. Őt abban kell segítened, hogy megértse: nem rosszabb vagy gyengébb a többinél. És ez a „vereség” nem állandó, ez csak egy egyszeri eset. Fontos, hogy ezek a játékosok valóban kerüljenek olyan helyzetekbe is, amiket sikerélményként élnek meg. Arra kell törekedned, hogy a kudarcot átélt játékos rájöjjön: attól, hogy egy adott helyzetben nem teljesített úgy, ahogy szeretett volna, az nem jelenti azt, hogy legközelebb ugyanabban a helyzetben ne tudna jobban teljesíteni! Segíts neki abban, hogy meg tudja fogalmazni magának, miben kell fejlődnie. Gondolja végig, mit kell tennie! Pl.: edzenie kell, oda kell figyelnie valamire, pontosabban kell magát kifejezni, gyakorolnia kell. És ha valamiért mégsem tud vagy akar jobb lenni az adott területen, akkor sem kell azt éreznie, hogy vele valami gond van! Meg kell értenie, hogy ő másban jó! Ami nem rosszabb vagy jobb, mint a többi tevékenység. Egyszerűen csak mások az erősségei.

Ha ezt sikerül megérttetned a résztvevőiddel, akkor előbb-utóbb a kudarca mint egy megléphető kihívásra fognak tekinteni, nem pedig egy visszahúzó erőre!

Nemcsak a vesztesre lehet negatív hatása a versenynek, hanem a győztesre is. Arra is oda kell figyelned, hogy a nyertesek hogyan élik meg a versenyhelyzet kimenetelét. Egyrészt előfordulhat, hogy a játékos a győzelem következtében valós alap nélkül túlértékeli, és a többiek fölé helyezi saját magát. Másrészt az is előfordulhat, hogy a győzelem miatt azt érzi, hogy ő elszakad a csoporttól és saját magát negatívan ítéli meg emiatt. Mindkét esetben igyekezz az egészséges önértékelés irányába terelni

a nyertest. Érdemes megerősítést adni a számára, hogy most valóban jól teljesített, de ez is csak egy egyedi alkalom, amiből még nem általánosíthat, törekednie kell arra, hogy más helyzetekben is jól teljesítsen.

A „nem az a lényeg, hogy én nyerjek, hanem az, hogy mindenki más veszítsen” típusú hozzáállás az esetek többségében káros a csoport és az egyén fejlődésére is! Az egyént építő versenyhelyzet elsősorban a saját maga teljesítményének a legyőzéséről szól, nem pedig a játékos társa legyőzéséről. Vagyis sokkal egészségesebb hozzáállás az, ha a játékos a versengésre mint eszközre tekint, ami által a saját eredményein tud javítani.

Fokozottan érdemes odafigyelned azokra a helyzetekre, amikor a játéknak egyetlen győztese van és a tétje (még ha ez nincs is kimondva) a „legjobb matekos”, a „legerősebb sportoló”, a „leggyorsabban olvasó” cím elnyerése. Ha mindvégig ugyanaz a személy nyer, akkor a többiekben a rossz érzésen kívül kialakulhat egy ellenszenv a győztes irányába. Ami akár addig is fajulhat, hogyha a győztes a vesztesek szempontjából „negatív szereplő”, akkor amit ő tesz, az rossz, vagyis a többség számára nem követendő példa. Ezért nagyobb hangsúlya lesz a dacolásnak, a passzivitásnak és a destruktív hozzáállásnak, mint a pozitív irányú, fejlődésre sarkalló aktivitásnak.

Éppen ezért érdemes átgondolnod, hogy hogyan alakítod át a játékszabályokat és hogyan dolgozod fel a foglalkozásaidat. Ugyan a játékfejlesztéssel* és a feldolgozással** külön fejezetben is foglalkozom, de gondolatébresztőként hadd mutassak egy példát itt is.

Példa:

Tegyük fel, hogy két futóversenyt szervezel. Az egyik 100, a másik pedig 400 méteres. A két verseny az alábbi beérkezési sorrenddel zárul:

A játékos neve	Elért helyezés 100 méteren	Elért helyezés 400 méteren
A	Első	Negyedik
B	Második	Harmadik
C	Harmadik	Második
D	Negyedik	Első

A 400 méteres versenyen a 100 métereshez képest fordított a beérkezési sorrend

* Részletek a „A kreatív játékfejlesztés és -kitalálás művészete” cím alatt, a 108. oldalon.

** Részletek a „A lezárás, értékelés, feldolgozás formái” cím alatt, a 48. oldalon.

Valószínűleg ugyanez az eredmény születne akkor is, ha a versenyt megismételnék, hiszen a résztvevők képessége nem változik. De mégis több szempont alapján értékelheted. Lehet nyertes az, aki elsőnek ért be! És ha nem egymáshoz viszonyítod a résztvevők teljesítményét, hanem mindenkit az egy évvel azelőtti eredményével mérsz össze? Vagy ha két csapatot hozol létre az A+D és B+C versenyzőkből, és a két versenyen szerzett átlag összege lesz a mérvadó? Ha a csapat feladata, hogy alakítsanak olyan párokat, hogy összesen a lehető legrövidebb idő alatt tegyék meg mindkét távolságot (A és B képviseli a csoportot 100 méteren, C és D pedig 400 méteren)? Ha nem futóversenyt szervezel, hanem valami egészen más tevékenységet?

Pusztán a játék megválasztásával, átalakításával és feldolgozásával kihathatsz arra, hogy a játékosok hogyan élik meg a versenyt!

Konkrét példák

A Besnyi Szabolcs és Budai Andor által leírt „*Tojás – csirke*” című játék (222. oldal) végén gyakorlatilag 4 játékos kivételével minden résztvevő nyer(ne). Igaz, hogy éppen a nyertesek fejezik be előbb a játékot, ha úgy nézzük, ők esnek ki. A játék lezárásában azonban találsz egy olyan módszert, amivel a nyerteseket továbbra is bent lehet tartani a játékban, a vesztesek pedig nem érzékelik a vereségüket.

A Nyíri Zoltán által leírt „*Kő–papír–olló bajnokság*” című játékban (210. oldal) gyakorlatilag aki nem nyer, az azonnal ki is esik a játékból és végül csak egyetlen nyertes marad. Mindenki más pedig vesztes lesz. Azonban a játékleírás lehetséges továbbfejlesztéseként találsz egy variációt, amivel a veszteseket egy érdekes szerepkörrel benn tarthatod a játékban! Ezzel a megoldással az esetek többségében annyira lehet tompítani a versenyhelyzetet, hogy szinte senki sem érzi magát vesztesnek, még akkor sem, amikor a játék végén győztest hirdetsz!

Érdeemes kipróbálnod! – Gyakorlati feladat



- ☉ Válassz ki a könyvből legalább 3 különböző típusú játékot. Gondold végig, hogy milyen fokon jelenik meg bennük a versenyhelyzet, és azoknak milyen várható hatásai lehetnek a Te csoportodra. Ha arra a következtetésre jutsz, hogy valamelyik játék a leírt formában jelenleg nem felel meg a Te célcsoportodnak, akkor vagy alakítsd át, vagy válassz egy másikat. Ezt követően pedig próbáld ki őket és figyeld meg, hogy hogyan reagálnak a játékosok az együttműködési és versenyhelyzetekre!

Mi volt a fejezet legfontosabb mondanivalója?



- ☉ Az együttműködésnek és a versenyhelyzetnek egyaránt megvan a helye a játéktípusok széles skáláján. Mindkettőnek megvan a maga előnye és hátránya!
- ☉ A verseny kimenetele nemcsak a vesztest érintheti negatívan, hanem esetenként a győztest is.
- ☉ A vesztesben azt kell tudatosítani, hogy nem ő veszített, hanem csak egy képessége a sok közül és ez is csak egy egyszeri eset!
- ☉ A „nem az a lényeg, hogy én nyerjek, hanem az, hogy mindenki más veszítsen” típusú hozzáállás az esetek többségében káros a csoport és az egyén fejlődésére! Az egyént építő versenyhelyzet elsősorban a saját maga teljesítményének legyőzéséről szól, nem pedig a játékosársak legyőzéséről.
- ☉ A játékszabályok szabadon módosíthatóak annak érdekében, hogy a versenyhelyzet mértéke a leginkább segítse a pedagógiai céljaid elérését!

A teljes könyvben ez a szöveg helyett több oldalon át olvashatsz a játékvezetés rejtelseiről.

A könyv megrendelhető a **www.ajateknemjatek.hu** honlapon.

(Írd be a böngésződbe!)




3. ELŐZETES BEVONÁS, MOTIVÁLÁS, RÁHANGOLÁS

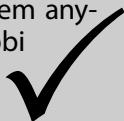


3.1. TUDOD HOGYAN VARÁZSOLHATSZ MINDEN CSOPORTTAGBÓL JÁTÉKOST?




Olyan ember nem létezik, aki nem szeret játszani!
Csak olyan, akit valamiért egy adott pillanatban nem vagy képes motiválni!

Ha elolvasod ezt a fejezetet, akkor:

-  Megtanulod, hogy hogyan vezess olyan játékokat, amiktől a célcsoportod jobban fogja várni a foglalkozásaidat.
-  Felismered, hogy hogyan érheted el, hogy a játékosok elejétől a végéig résztvegyenek a foglalkozásaidon.
-  Te pedig tudni fogod, hogy mit kell tenned, ha valaki nem annyira aktív, mint a többi játékos.



Ha viszont kihagyod, akkor:

-  Ezentúl is tétlenül fogsz állni, amikor a játékosoknak nem lesz kedvük játszani.
-  Elromlik a kedved, ha néhányan kiállnak a játékból.
-  Te továbbra sem tudod, hogy mit tehetsz ez ellen.



Vicc:

Pistikét kérdezi a tanító néni:

– Fiam, téged mi zavar jobban: a tudatlanság vagy a közöny?

Mire jön a válasz:

– Nem tudom és nem is érdekel! 😊

Ha előfordult már veled is, hogy nem tudad, milyen módon hangolhatod rá a célcsoportod a játékra, ha esetleg elhangzott már a Te foglalkozásodon is, az „Aaaa, már megint játszani kell?“, vagy a „Nem lehetne valami mást csinálni?“ mondat, akkor ez a fejezet Neked szól! Milyen lenne, ha mostantól ismernéd a rendelkezésedre álló lehetőségeket, amelyekkel már a foglalkozásod kezdetekor bevonhatod a játékosokat, és a motiváltságukat fenntarthatod egészen a játék végéig? Vagy még tovább!

Ha valamilyen testi vagy lelki oka van a passzivitásnak, akkor meg kell próbálnod megtalálni azt. Ha már ismered az okot, akkor dolgozhatsz a megoldáson, vagy alakíthatod úgy a foglalkozásod, hogy a probléma ne hátráltassa a játékosokat. Pl. ha valakinek fáj a lába, akkor nem fogó játékot játszatok.

De tudnod kell, hogy nem minden ok fog kiderülni, esetenként azokra sem tudsz megoldást találni, amelyekre fény derül. Gondolj bele: Te szívesen játszánál akkor, ha fizikai fájdalommal lenne? Vagy ha éppen valami nagy bánat ért? Valószínűleg nem tudnál Te sem játszani! Éppen ezért fontos, hogy a résztvevőknek is add meg a lehetőséget, hogy maguk választhassák meg a játékba való bekapcsolódásuk mértékét. Hidd el, a játékosok is motiváltabbak lesznek, ha tudják, hogy saját maguk dönthetik el, miben akarnak részt venni és mi az, amit nem vállalnak be.

A „kötelező játék” könnyen válhat ki a játékosokból dacot és ellenszenvet. Nem beszélve arról, hogy az már nem is játék, hanem parancsteljesítés.

Szóval el kell fogadnod, hogy vannak olyan testi és lelki körülmények, melyek amíg nem szűnnek meg, addig sehogyan sem tudod „kényszeríteni” a játékban való részvételt. A többi esetben viszont van megoldás! Hogy mi az?

Érdekessé és izgalmassá kell tenned a játékaid! De nem feledkezhetsz meg arról, hogy a valódi célod nem az, hogy érdekes legyen a játék! Ez csak az eszköz, amivel eléred a pedagógiai céljaidat! Pl. fejleszd a résztvevők finommotorikai képességeit, hogy megismerjék a szorzótáblát, vagy éppen azt, hogy rádöbbenjenek, mitől dolgozhatnak hatékonyabban csapatként. A második fejezetben már olvashattál arról, hogy milyen szempontok alapján érdemes kiválasztanod a megfelelő játékot. És azt tudod, hogy hogyan tedd izgalmassá és érdekessé azt?

Minél jobban ismered a célcsoportod, annál könnyebben tudsz olyan játékot választani, ami érdekes a számukra, Te pedig eléred vele a pedagógiai céljaidat!

A www.jatekrafel.hu honlapon ingyenesen megkaphatsz négy leckét és hozzá tartozó mellékleteket. Ezek közül az egyik segít Neked a célcsoportod GPS pontosságú feltérképezésében, a másik pedig végigvezet azokon a lépéseken, amik segítségével a lehető legkonkrétabban meghatározhatod a rövid- és hosszútávú céljaidat! Ha érdekel, hogy mit találsz a másik két ingyenes leckében, akkor látogasd meg a weboldalt!

A játékvezetést megelőzően néhány nappal **a játék előzetes beharangozásával, és az időközönkénti újabb információk adagolásával már felcsigázhatod a játékosok érdeklődését.** Nem feltétlenül kell minden játékszabályt és részletet elmondani, gyakran a sejtelmes félinformációk motiválóbba! Viszont a fontos technikai jellegű tudnivalókat mindenképpen publikussá kell tenned: mikor kezdődik a foglalkozás, meddig fog tartani, mit kell magukkal hozniuk, milyen ruhára és lábbelire lesz szükség, kell-e előzetesen felkészülniük...

A közös felkészüléssel fokozhatod az előzetes motiváltságot. Gondold végig, hogy van-e olyan eleme a játéknak, amivel a foglalkozást megelőzően is tudsz érdekes feladatot adni a csoportod tagjai számára: kellék, jelmezek és dekoráció közös elkészítése, vagy a játékot érintő témák átisméltése.

Sok múlik azon is, hogy hogyan kezded a foglalkozást. **Ha határozott és energikus vagy, akkor a résztvevők azt látják rajtad, hogy tudod mit csinálsz, és szívesebben vesznek részt a játékaidban.**

A játék felvezetését sokkal érdekesebbé, színesebbé teheted a megfelelő körítéssel! **Találj ki a játékhoz keretmesét,** öltözz(etek) jelmezbe, legyen nyitójelenet, készíts a keretmesének megfelelő kellékeket, esetleg dekorációt is, de akár használhatsz fény- és hangtechnikát vagy illatokat is.*

Gyakran **a kihívási szint növelésével még érdekesebbé és izgalmasabbá teheted a játékot!** De olyan kihívást válassz a résztvevők számára, amit még meg tudnak lépni (még ha ezt elsőre ők maguk nem is hiszik el)! Ugyanakkor olyat, amiben nem csorbul a játék biztonságossága!

Persze az is előfordulhat, hogy minden előzetes felkészülésed ellenére lesz olyan játékos, aki él a passzolás lehetőségével. Amit neked tiszteletben is kell tartanod! De ez nem azt jelenti, hogy feltétlenül passzív helyzetben kell, hogy legyen ez a résztvevő. Oka van annak, ha egy játékos passzol! Azonban az okot nem minden esetben köti az orrodra (ami jól is van így), és ha mégis, akkor nem mindig a valódi okot közli veled. És nem feltétlenül azért, mert át akar verni, hanem egyszerűen nehéz beismernie és kimondania a valódi okot.

* *A Játékra fel!* című online játékpedagógiai képzésben egy teljes fejezet foglalkozik a keretmesével! További információért látogasd meg a www.jatekrafel.hu honlapot!

Gyakran a „fáj a fejem”, a „nagyon kifáradtam” mondatok mögött más okok állnak. Pl. nem ismeri a többi játékost, vagy fél, hogy nem tudja teljesíteni a feladatot, és a többiek kinevetik... **Minél tovább passzív egy résztvevő, annál nehezebb bekapcsolódnia a játékba.**

Ezért a Te feladatod, hogy alternatív lehetőséget biztosíts a passzoló résztvevőknek, amiről eldönthetik, hogy élnek-e vele vagy sem. Törekedj arra, hogy a résztvevők ne passzívak legyenek, hanem aktívak, mégha nem is ugyanabban a tevékenységben, mint a többiek. Ilyen szerepek lehetnek: figyeljék meg, hogyan viselkednek a játékos-társaik, készítsenek jegyzetet a történésekről, segítsenek Neked a kellékek kiosztásában, adjanak tanácsot a játékosoknak, készítsenek fényképeket a foglalkozásról, vezessék ők a játékot...

Az aktivitás szintjét pedig igyekezz folyamatosan emelni. Egészen addig, amíg be nem tudod integrálni a csoport többi tagja közzé. A passzív résztvevőt nagyon nehéz játékossá alakítani. De az éppenhogy aktívból lehet kicsit aktívát, akiből pedig aktívát, és végül játékost „varázsolni”!

Érdeemes kipróbálnod! – Gyakorlati feladat



- ☺ Válassz ki a könyvből egy játékot és gondold végig, hogy milyen alternatív lehetőségeket fogsz felkínálni az esetlegesen passzív résztvevőid számára. Keress megoldást arra is, hogy hogyan fogod őket egyre aktívabb helyzetbe hozni!

Mi volt a fejezet legfontosabb mondanivalója?



- ☺ A valódi célod nem az, hogy érdekes legyen a játék! Ez csak az eszköz, amivel eléred a pedagógiai céljaidat!
- ☺ Minél jobban ismered a célcsoportodat, annál könnyebben ki tudod választani a megfelelő játékot.
- ☺ A játékot ne tedd kötelezővé. A szabad választás lehetősége önmagában is motivál!
- ☺ A foglalkozásod előtt csepegtess információkat arról, hogy milyen lesz majd a játék.
- ☺ Gondold végig, van-e valami, amire a résztvevőkkel közösen tudtok előkészülni. Motiváló lehet a sajátkezűleg készített kellékekkel játszani.
- ☺ A keretmese használatával a résztvevők és a magad számára is érdekesebbé teheted a játékot!
- ☺ Törekedj aktív helyzetben tartani a résztvevőket.
- ☺ Azoknál, akik nem játszanak, az aktivitást lépésről lépésre addig növeld, amíg nem sikerül őket integrálnod a játékosok közzé.

A teljes könyvben ez a szöveg helyett több oldalon át olvashatsz a játékvezetés rejtelseiről.

A könyv megrendelhető a **www.ajateknemjatek.hu** honlapon.




(Írd be a böngésződbe!)

10.4. PÁR- ÉS CSOPORTALAKÍTÓ JÁTÉKOK

Négy lehetséges módszer – Te hányat használsz közülük?




3

Ha elolvasod ezt a fejezetet, akkor:

-  Ismerni fogod a csoport- és pár-
alakítás módszereit.
-  Tudni fogod, hogy a céljaid eléré-
se érdekében mikor melyik mód-
szert érdemes alkalmazni.
-  Kapsz egy frappáns tippet arra,
hogy hogyan választhatod szét
az egyébként szétválaszthatatlan
párosokat vagy csoportokat.



Ha viszont kihagyod, akkor:

-  Könnyen gondot jelenthet a szá-
modra, ha egy játékleírás úgy kez-
dődik, hogy: „Hozz létre 4 azonos
létszámú csoportot.”
-  A célcsoportod előbb-utóbb ráun
arra, ha mindig ugyanazokat a
módszereket használod.
-  A csoportképző játékaid nem segí-
tik a fő céled elérését.



Miért kell párokat vagy csoportokat kialakítani?

Hány olyan játékleírással találkoztl már, amelyekben az áll, hogy „*hozz létre párokat*“, „*3 fős csoportokat*“, esetleg „*oszd két csoportra*“ a játékosokat, vagy valami ehhez hasonló meghatározás szerepel benne? Igen ám, de hogyan? Milyen módszerrel teheted ezt meg?

Nemcsak azért lehet szükséged párok vagy kisebb csoportok létrehozására, mert egy adott játék azt követeli meg. Gondold végig, ha Te egy csoport tagja vagy, akkor hol találhat nagyobb eséllyel meghallgatásra a véleményed: egy 22 fős csoportban vagy egy páros beszélgetésben?

Minél kevesebben vesznek részt a kommunikációban, annál nagyobb figyelmet kap egy-egy csoporttag. A kisebb csoportok könnyebben hoznak döntést.

Éppen ezért, ha a célod nem a teljes csoport együttes fejlesztése, hanem valami új megismertetése, akkor valószínűleg érdemes kisebb csoportokat létrehozva végezni a feladatot.

Érdekel, hogy milyen szempontok alapján érdemes pár- vagy csoportalakító játékot választani?

A valódi kérdés az, hogy mi fog történni a pár- vagy csoportalakítást követően? Mi a célod a fő foglalkozással? Ha ezt már tudod, akkor könnyedén választhatsz az alábbi típusok közül.

Direkt

Te határozod meg, hogy ki kivel kerüljön egy csoportba. Ebben az esetben a lehető legideálisabb csoportok jönnek létre, hiszen a céljaidnak megfelelően alakíthatod. A másik előny a gyorsaság, hiszen ez valójában nem játék, hanem pusztán csak a csoportbeosztás gyors ismertetése.

A módszer hátránya pont a direktsége. Nem játékos és túlságosan utasító, ami kiválthatja a játékvezetővel szembeni ellenszenvet vagy akár az ellenállást is.

Szabadon választott

A résztvevők maguk választják ki, hogy kivel szeretnének egy csoportba kerülni. Te legfeljebb a csoportok számát, vagy az egy csoporton belüli létszámot határozod meg. Szinte biztos, hogy a résztvevők szimpátia alapján állnak csoportokba. Ezért akkor használd ezt a lehetőséget, ha a fő foglalkozásod szempontjából nem számít, hogy a résztvevők jól ismerik egymást, vagy ez kimondottan előny (bizalmi játékok, eredményorientált munka). Mivel ez nem játék, hanem egy módszer, ezért erre nem találsz példákat a könyvben.

Esetenként konfliktushelyzeteket eredményezhet a szabadon választott csoportalakítás módszere. Előfordulhat, hogy valaki nem kerül bele abba a csoportba, amelyikbe szeretett volna. (Például: 4 fős csoportok esetén az 5 fős baráti társaság egy

tagja kimarad. Esetleg a végére már csak olyan társa marad, akivel nem szívesen van együtt, de a csoportlétszámhoz szükséges, hogy egy csoportba kerüljenek.) A módszer további hátránya, hogy egyenlőtlen erőviszonyok alakulhatnak ki a csapatok között, aminek versenyhelyzetekben negatív hatása lehet!

Ez a lehetőség akár kombinálható úgy is a direkt módszerrel, hogy csak bizonyos követelményeket szabsz meg direkt módon és azon belül a résztvevők maguk alakíthatnak ki csoportokat. Pl. azonos neműek, azonos magasságúak, ugyanolyan osztállyal rendelkezők kerüljenek egy csoportba.

Véletlenszerű

A csoportok teljesen véletlenszerűen jönnek létre (pl. sorsolással.) A játékszabályokkal Te pusztán csak a csoportok számát vagy a csoporton belüli létszámot határozhatod meg. Arra viszont sem a játékosoknak, sem neked nincs ráhatásod, hogy milyen összetételű csapatok jöjjenek létre. Akkor alkalmazd, ha a csoport tagjai egyáltalán nem ismerik egymást, és Te sem ismered őket. Ez esetben valójában mindegy, hogy milyen összetételű csoportok jönnek létre. A másik javasolt alkalmazási terület, amikor a csapattagok közül bárki képes együttműködni másokkal (természetesen az apróbb eltéréseket figyelmen kívül hagyhatod).

A könyvben ilyen játékok: Bálint Katalin *Hajóskapitány*, Bányai Sándor *Ki nevet a (kötél) végén?* című leírásaik.

Irányított

Látszólag véletlenszerű a csoportalakítás, de valójában egy játék segítségével Te irányítod a csapatok kialakulását. Jó módszer lehet erre, ha addig ismétled a véletlenszerű csoportalakító játékokat, amíg olyan csoportok nem jönnek létre, ami számadra megfelelő. De lehet ettől sokkal irányítottabb is. Pl. a résztvevőknek kézbe kapott tárgyak, képek, puzzledarabok alapján kell megtalálniuk a csoportjuk többi tagját, de a játékkellékeket Te osztod ki.

A könyvben ilyen játék Bányai Sándor: *Dámák, királyok, ászok* című leírása, valamint a *Csoportalakítás gyermekdalokkal*.

TIPP: előfordulhat, hogy a résztvevők a legagyafúrta csoportalakítási módszert is kijátszák, csak hogy azzal lehessenek egy csoportba, akivel szeretnének. Esetenként akár még csálnak is. Ilyen esetekben jó módszer lehet, ha annyi fős csoportokat hozol létre, ahány csoportra szükséged van. Pl. ha 3 csoportra akarod osztani a résztvevőket, akkor kérd meg őket, hogy szabadon választott módon álljanak háromfős csoportokba. Ha ez megtörtént, akkor csoporton belül osszák ki a számokat egytől háromig (minden csoportban lesz egy egyes, egy kettes és egy hármas). Ezt követően a számok alapján alakíts új csoportokat és így eléred, hogy a jól összeszokott klikkek külön csoportokba kerüljenek.



A csoport- vagy páralakítás segítheti a fő célod elérését is! Érdeemes végiggondolnod, hogy milyen játékkal könnyítheted meg és készítheted elő a fő foglalkozásod. Ha a fő célod az ismerkedés, akkor már a csoportalakítás alatt adhatsz olyan feladatot, amivel jobban megismerik egymást a játékosok (alkossanak azzal a társukkal párokat, akivel van valamilyen közös tulajdonságuk, (ugyanannyi testvérük van, ugyanakkora a kisujjuk, van legalább két azonos magánhangzó a keresztnévükben...)). Ezzel elérheted, hogy már a csoportalakítás alatt is beszélnek és ismerkednek egymással.

Érdeemes kipróbálnod! – Gyakorlati feladat



- ☉ Próbálj ki minél többféle csoportalakító játékot, és készítsd el a saját gyűjteményed!
- ☉ Készíts saját csoport- vagy páralakító játékkellékeket, pl. puzzle, kártyák, összepárosítható tárgyak (kanál/villa, radír/ceruza, sál/sapka)!

Mi volt a fejezet legfontosabb mondanivalója?



- ☉ Gondold végig mi a fő foglalkozásod célja és az alapján válassz megfelelő csoport- vagy páralakító módszert (direkt, szabadon választott, véletlenszerű, irányított). Esetenként a módszereket kombinálhatod is. Miután már tudod, hogy milyen technika alapján fogod létrehozni a csoportokat, akkor válassz hozzá játékot (ha szükséges).
- ☉ Ha jól választasz játékot, akkor azzal nemcsak a csoportokat alakíthatod ki, hanem előkészítheted, felvezetheted a fő foglalkozásodat is.

A teljes könyvben ez a szöveg helyett több oldalon át olvashatsz a játékvezetés rejtelseiről.

A könyv megrendelhető a **www.ajateknemjatek.hu** honlapon.

(Írd be a böngésződbe!)

5. rész

5

Ebben a részben a Kárpát-medence több mint 20 gyakorló játékvezetőjének játékleírásait olvashatod játéktípusok szerinti csoportosításban.

Fontos megjegyezni, hogy sok játék több kategóriába is besorolható lenne, így nyugodtan alkalmazd őket kedved és céljaid szerint.

A könyv társszerzői egységes formában, hasonló vázszerkezettel írták le a játékokat, hogy könnyen értelmezhetőek legyenek a számodra!

Az alábbiakban általános, minden játékra érvényes pontokat találsz (kivéve, ahol külön nem szól erről a játék leírója).

13. MIELŐTT OLVASNI KEZDENÉD A JÁTÉKOKAT



13.1. AMIT A JÁTÉKLEÍRÁSOKRÓL TUDNOD KELL

Az alábbiakban általános megfogalmazásokat találsz, amelyek minden játékra érvényesek (kivéve, ahol másképp ír ezekről a játék leírója).

Biztonsági intézkedések. Biztonságos játék nincs! Amelyik játéknál a játék leírója külön nem tér ki a biztonsági intézkedésekre, ott is be kell tartanod és el kell végezned a játék biztonságos levezetéséhez szükséges intézkedéseket! Pl. a játékteret tedd akadálymentessé (tereptárgyak, csúszás, gödrök...). Hívd fel a résztvevők figyelmét a saját és egymás testi és lelki épségének megóvására. Ha szükséges, azonnal avatkozz közbe...

Kellékgény. Azokban a játékokban, ahol le kell ülni, a székek (vagy más ülőalkalmatosságok) nincsenek külön feltüntetve.

A résztvevők bevonása az előkészítésbe. Törekedj arra, hogy a résztvevőket már a játék előtt aktívvá tedd! Ha külön nincs feltüntetve erre ötlet, akkor gondold végig, hogy hogyan tudod ezt megtenni. Pl. kérd meg őket, hogy segítsenek akadálymentesíteni a játékteret, vagy készítsétek el közösen a játék kellékeit/jelmezét/dekorációját...

Az előkészítés feladatai. Az egyszerű helyszín átrendezés (pl. a székekből kör alakítása) nincs kiemelve. Ebben a pontban csak az összetettebb, vagy valamiért fontosabbnak gondolt előkészületi lépések vannak összefoglalva.


















Az előkészítéshez szükséges idő kb. Az előző pontnak megfelelően a terem egyszerű berendezése nincs beleszámolva az előkészületre szánt idő meghatározásba. Az előkészítéshez szükséges időt a játékok feletti ikonok között találsz.

A játék megnyitása. Ha egy játékleírásban nem találkozol ezzel a ponttal, akkor értelemszerűen ismertesd a keretmesét és a játékszabályokat, majd kezdjétek el játszani. Ha nincs keretmese sem feltüntetve, akkor a játékleírást készítő szerző anélkül is élvezhetőnek gondolja a játékot. De ettől függetlenül Te még jobba teheted és szabadon kitalálhatsz hozzá keretmesét!

A játék lezárása. Amennyiben nincs külön kiemelve, akkor a játékot bármikor befejezheted. Pl. addig játszhattok, amíg a résztvevők élvezik, vagy amíg tudtok rá időt szánni. A játék lezárásánál pedig ha úgy gondolod, akkor köszönd meg a játékot, esetleg tapsoljátok meg magatokat.

Értékelés, jutalmazás, feldolgozás. Ha szeretnél feldolgozást vezetni, de nincs a játékleírásban ehhez instrukció, akkor gondold végig, hogy a következő kérdések közül fel tudsz-e használni valamit: Hogyan éreztétek magatokat? Mi volt számodra a legjobb/legrosszabb a játék alatt? Milyen volt az egymás közti kommunikáció/együttműködés? Melyek voltak a legmeghatározóbb történések a játék alatt? Ha újra játszánád a játékot, akkor mit csinálnál másképpen? Mit tanultál a játékból? Bátran tegyél fel ezektől eltérő, saját kérdéseket is!

13.2. IKONMAGYARÁZAT

A baleseti kockázat szintje	 Alacsony	 Közepes	 Magas
Résztevők száma	 8-35 résztvevővel játszható	 Több, mint 8 résztvevővel játszható	
Résztevők életkora	 8-35 éves kor között	 10 éves kor felett	
Játékidő	 A játékidő 5–10 perc	 A játékidő több, mint 10 perc	
Helyszín	 Elsősorban szabad- téren játszható	 Elsősorban bel- térben játszható	 A játék bárhol játszható
Helyigény	 Kör: ahol a résztvevők körbe tudnak állni–ülni	 Nagyobb kör: ahol hátratulva a széküket, vagy párat hátrálpve elférnek	 Nagyobb tér: tipikusan pl. a fogójátékok helyigénye
Az előkészítéshez szükséges idő	 5–10 perc	 Több, mint 10 perc	

A teljes könyvben ez a szöveg helyett több oldalon át olvashatsz a játékvezetés rejtelseiről.

A könyv megrendelhető a **www.ajateknemjatek.hu** honlapon.

(Írd be a böngésződbe!)

Labdadobáló (Pölös Annamária)



Kellékgény. Néhány különböző színű labda, amit könnyű elkapni.

Az előkészítés feladatai. Ha a résztvevők még nem ismerik egymás keresztnévét, akkor játszatok előtte egy névtanulós játékot, de az is bőven elegendő, ha néhányszor hangosan bemutatkoztok egymásnak.

A játék menete, játékszabályok. Kérd meg a játékosokat, hogy álljanak körbe. Mondd el nekik, hogy a labdát dobálni fogjátok egymásnak, és mindenkinek meg kell jegyeznie, hogy kitől kapta és kinek dobta tovább. Ezt követően szólíts meg valakit a keresztnévén, és ha az illető rád figyel, dobd oda neki a labdát. A megszólított résztvevőknek ugyanígy kell eljárniuk. Mindig olyan játékosnak kell dobni a labdát, akinél még nem volt, ezért érdemes megkérni a résztvevőket, hogy aki már továbbdobta a labdát, tegye hátra a kezét. Az utolsó játékost kérd meg, hogy dobja vissza a labdát neked. Érdemes a sorrendet megtartva újrajátszani a játékot (mindenki attól kapja a labdát, mint az előző körben, mindenki annak dobja tovább, akinek az előző körben).

Ugyanezt játsszátok le egy következő labdával, más személyeknek dobva azt (más sorrendben). Ha ez megvolt, próbáljátok meg egyszerre a két labdával! Majd az eddigiek alapján jöhetnek a további labdák is.

Hívd fel a játékosok figyelmét arra, hogy a labdát csak akkor dobják tovább, ha a megszólított társuk már figyel rájuk!

Értékelés, jutalmazás, feldolgozás. Beszélgethettek a csoport munkájáról és arról, hogy a sikerhez (vagy éppen a kudarchoz) mennyiben járult hozzá az egymásra figyelés (vagy éppen annak hiánya).

Lehetséges továbbfejlesztések, variációk. Ha a résztvevők már ismerik egymást, akkor játszhatjátok más információkkal is. Pl.: mindenki a házszámát mondja a neve helyett, vagy választ magának egy álnevet egy meghatározott témakörből (rajzfilmfigurák).

Levelt hozott a postás (Nyíri Zoltán)



A játék megnyitása, nyitánya. Válassz egy önként jelentkezőt, akinek a kör közepébe kell állnia, a többiek pedig üljenek le a körberendezett székekre. Kérd meg a játékosokat, figyeljenek oda magukra és egymásra is, nehogy a játék hevében leessenek valamelyik szék mellé.

A játék menete, játékszabályok. Az a középben álló játékos feladata, hogy elkiáltja magát: „Levelt hozott a postás...!” A mondatot pedig úgy fejezi be, hogy kiemel egy olyan tetszőleges jellemzőt, amely többekre is igaz a résztvevők közül (pl.: „Levelt hozott a postás annak, akin kék póló van! / ...akinek van fülbevaló a fülében!”). Mindenképpen olyan befejezést kell választania, ami a jelenlevők közül legalább két emberre nézve is helytálló. Ahogy elhangzik a mondat, azok az emberek, akik magukra ismertek, felpattannak a székekről és az eddig középben álló játékoskal együtt megpróbálnak egy megüresedett széket gyorsan elfoglalni. Mivel eggyel kevesebb szék van, mint ahány játékos, nem tud mindenki leülni. Így aki állva maradt, bemegy középre és indul az újabb forduló. A játék addig játszható, amíg élvezik a résztvevők.

Lehetséges továbbfejlesztések, variációk. A játék természetesen nemcsak külső tulajdonságokkal játszható. Egy idő után bátorítsd a résztvevőket, hogy külsőleg nem látható állításokat is mondjanak. Pl.: „Levelt hozott a postás annak, aki szereti a zöldsalátát; ...aki 31-napos hónapban született; ...aki ült már repülőn; ...aki füllentett az elmúlt egy hónapban!”

A későbbiekben akár választási lehetőségeket is bevezethettek. Pl.: „Levelt hozott a postás annak, aki jobban szereti a vaníliás fagyit, mint a csokisat; ...aki szívesebben utazik a hegyek közé, mint a tengerrel!”



A teljes könyvben ez a szöveg helyett több oldalon át olvashatsz a játékvezetés rejtelseiről.

A könyv megrendelhető a **www.ajateknemjatek.hu** honlapon.

(Írd be a böngésződbe!)

Fogd meg, add át! (Kovács Nikoletta)



Kellékigény. Műanyagtojások / kindertojás műanyag része, rizs.

Az előkészítés feladatai. A tojásokat töltsd meg a rizzsel.

A játék menete, játékszabályok. Álljatok körbe, mindenkinek adj egy tojást a bal kezébe. Kérd meg a résztvevőket, hogy a jobb kezüket a másik játékos bal keze felett tartásuk. Nagyon lassan kezd el diktálni a ritmust a következőképpen:

„Fogd meg!” – ekkor a jobb kezükkel el kell venni a szomszédnál lévő tojást.

„Add át!” – a megszerzett tojást át kell rakni a bal kézbe.

A feladat csak akkor valósítható meg, ha mindenki egyszerre mozdul. Nagyon lassan kezd, hogy a csoport ráérezzen a feladatra. Amikor már jól megy, fokozhatod a tempót.

Lehetséges továbbfejlesztések, variációk. Közben énekelhettek egy dalt, lépkedhettek menetirányba, aztán a menetiránnyal ellentétes irányba.

„Gyere hozzám úgy, mint...” (Nyíri Zoltán)



A játék megnyitása, nyitánya. Kérd meg a résztvevőket, hogy álljanak körbe és válassz ki egy önkéntest, aki majd a játékot kezdi.

A játék menete, játékszabályok. A kezdőjátékos feladata, hogy néven szólítsa egy társát azt mondva neki: „Gyere hozzám úgy, mint...”, és a mondatot egy általuk tetszőlegesen választott vicces vagy érdekes módon fejezze be (pl.: „Gyere hozzám úgy, mint egy bohóc, / egy balett-táncos, / egy majom, / egy kisbaba” stb.). A néven szólított játékosnak a megnevezett módon kell a körön keresztül mennie. Amikor megérkezik, odaáll azon személy mellé, aki őt hívta, majd kiválaszt egy újabb játékos, akit a fenti mondattal és annak tetszőleges befejezésével szintén magához hív.

A játék lezárása. A játék akkor zárul le, amikor az összes résztvevő valamilyen módon átment a körön.

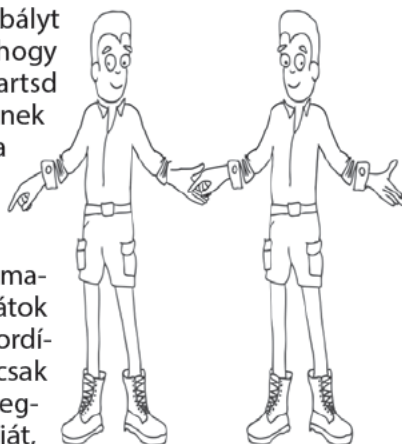
Lehetséges továbbfejlesztések, variációk. Ha a csoport tagjai esetleg pimaszkodnak egymással és kezd eldurvulni a játék, akkor bevezethetsz egy pótszabályt. Amikor valaki mond egy olyan dolgot, aminek a teljesítése nem lenne elvárható a megszólított játékostól, akkor visszavághat az őt hívónak: „Mutasd meg, hogyan!” Ekkor a hívójátékosnak kell megmutatnia a végrehajtandó feladatot.

Kard és pajzs (Nyíri Zoltán)



A játék megnyitása, nyitánya. Kérd meg a játékosokat, hogy rakjanak le mindent a kezükből és álljanak körbe.

A játék menete, játékszabályok. A játékszabályt úgy magyarázd el több lépésben a játékosoknak, hogy egyben mutatód is, mit kérsz tőlük.* Első lépésben tartsd fel a jobb kezéd mutatóujját és mondd: „Mindenkinek van egy kardja.” Várd meg, amíg mindenki feltartja a jobb kezének mutatóujját, mint te. Második lépésben mondd a következőt: „Mindenkinek van egy pajzsa.” Tartsd fel a bal kezedet tenyérrel felfelé fordítva és várd meg, míg mindenki ugyanezt teszi. Harmadik lépés: „A kardotokat (jobb kéz mutatóujja) szúrjátok bele a jobboldalt mellettetek álló pajzsába (felfelé ordított, nyitott bal tenyerébe).” Ezek után a feladat már csak annyi, hogy amikor tapsolsz egyet, a résztvevők megpróbálják elkapni a pajzsukkal a mellettük lévő kardját, és ezzel egy időben kirántani a saját kardjukat a másik oldalt mellettük álló pajzsából (tehát a két kéz egyszerre mozog: egyrészt elkap, másrészt menekül). Az teljesíti jól a feladatot, akinek mindkettő sikerül egyszerre. A játékot nem érdemes kiesésre játszani.



A játék még inkább szórakoztató, ha néha bejusztesz; tehát nem csapod össze a tenyereidet, hanem csak közelíted azokat egymáshoz.

A játék lezárása. Néhány kör után zárd le a játékot.

Lehetséges továbbfejlesztések, variációk. Nehezíti a játékot, ha a résztvevők becsukják a szemüket. Így a játékvezető kezének mozgását nem látják, csak a taps hangját hallják.

* A fokozatosság elvéről részletes előadást találhatsz a www.jatekrafel.hu honlapon.

A teljes könyvben ez a szöveg helyett több oldalon át olvashatsz a játékvezetés rejtelseiről.

A könyv megrendelhető a **www.ajateknemjatek.hu** honlapon.

(Írd be a böngésződbe!)

Hettyen-pitty (Tadity Enikő)



Kellékigény. 1 db. szembekötő kendő.

Az előkészítés feladata: A játék akkor játszható, ha a résztvevők már valamilyen szinten ismerik egymást (legalább egymás nevét jól tudják). Ha szükséges, akkor a játék előtt játsszatok néhány névtanulós játékot.

A játék megnyitása, nyitánya. Mindannyian álljatok körbe. A játék bevezető részében Te is a kör vonalán helyezkedj el, hogy mindenki jól láthasson. Bevezetésként kérdezd meg a játékosokat, hogy mennyire tudják a hangjukat elváltoztatni. Esetleg próbáljátok ki, saját nevetek hangos kimondásával, kórusban, minél jobban megmászva a hangotokat. Kicsi gyakorlás, kísérletezés után folytasd a játékszabályok ismertetését.

A játék menete, játékszabályok. Egy önkéntesen jelentkező játékosnak az lesz a feladata, hogy bekötött szemmel fel kell ismernie az egyik játékosársát annak elváltoztatott hangja alapján. Egy kendővel kösd be a kör közepén álló önkéntes szemét, előtte biztosítod arról, hogy mellette fogsz állni, s ha kell, akkor irányítod a lépteit. Miután bekötötted a szemét, óvatosan forgasd meg a játékos, hogy elveszítse a körben való orientációt, vagyis az irányból ne jöjjön rá, hogy melyik csoporttársához vezetted. A körben álló játékosok feltett kézzel jelezhetik, hogy ők szeretnének próbát tenni. Miután odairányítod a „vak” játékos az egyik jelentkező játékoshoz, tedd a vállára a kezét. A bekötött szemű játékosnak a következő hívószót kell kimondania: „Hettyen”. Erre a párja a „Pitty” szócskával válaszol, lehetőleg teljesen elváltoztatott hangon. A bekötött szemű játékosnak 3 lehetősége van, hogy a „Hettyen” szócskával válaszra bírja a játékosársát, ám ha hamarabb rájön, hogy kivel áll szemben, akkor előbb is megnevezheti társát. Ha a tipp helyes, akkor a „leleplezett” játékos kerül a kör közepére, viszont ha nem jól tippel, akkor tovább kell lépnie a következő résztvevőhöz (ahová te irányítod). A játékot egészen addig folytathatjátok, amíg van vállalkozó kedvű jelentkező, s amíg látod, hogy jól szórakoznak a résztvevők.

Értékelés, jutalmazás, feldolgozás. A szembekötős játékok után jó alkalmat biztosítani a résztvevőknek a játék közben átéltek megbeszélésére. Hogy érezték magukat, miközben bekötött szemmel próbálták kitalálni játszótársuk nevét? Melyek voltak a legviccesebb pillanatok? Mi volt, ami nem annyira tetszett a játék során?

Lehetséges továbbfejlesztések, variációk. Változtathatsz azon, hogy nem a bekötött szemű játékos forgatod meg a kör közepén, hanem a körben állók változtatnak

néhány pillanat alatt helyet a körben (persze úgy hogy közben a bekötött szemű játékos ne mozdítsák ki helyzetéből). Ha jobban ismerik egymást a játékosok (jól összezokott csapattal játszol), akkor lehet ülve is játszani, amikor a bekötött szemű játékos a kiválasztott résztvevő ölébe ül, és úgy mondja a hívószót.

A játékező speciális feladatai. Játék közben mindig figyelj a bekötött szemű játékos komfortérzésére, biztonságára. Ne erőltesd a szembekötést, ha a játékos nem szeretné azt, ha mégis kipróbálná a játékot, becsukott szemmel is játszhatja. Így ha nem érzi biztonságban magát, azonnal kinyithatja a szemét. A játék igazi élményét mégis a kendő adja meg, ami megakadályozza a kíváncsiságtól hajtott játékos turpisságait.

Abban az esetben, ha valamelyik játékos többszöri próbálkozás után sem találta ki egyik társa nevét sem, akkor adj neki valamilyen „menekülési útvonalat”. Akár csak egyszerűen kérdezd meg, hogy szeretne-e tovább próbálkozni, vagy szívesen átadná-e a helyét másnak.

Egyéb / megjegyzés. Legalább egy-két ismerkedési játékblokkra, vagy néhány napos ismerettségre van szükség ahhoz, hogy a játékosok fel tudják ismerni társaikat és a játék valóban működni tudjon, így ne ezzel kezd a játékok sorát.

Hogy a bab? (Pölös Annamária)



A játék megnyitása, nyitánya. Ossz ki a játékosoknak számokat, 1-től addig, ahányan vannak. Ismertesd a játék keretmeséjét.

Lehetséges ötlet a keretmeséhez: „A piacon vagytok, a játékosok az árusok lesznek, akik babot árulnak, Te pedig a vásárló, aki babot szeretne venni.”

A játék menete, játékszabályok. Ismertesd a játékosokkal az alábbi három szabályt. Kezd az elsővel, gyakoroljátok be, és amikor már mindenki érti, akkor lépj tovább a következő szabályra.

1. szabály: mondd el a játékosoknak, hogy a piacon vagytok és Te vagy a vásárló, ők pedig az árusok, akik babot árulnak. Amikor odamész valakihez, s megkérdezed: „Hogy a bab?” (mennyibe kerül), akkor az, akit megkérdeztél, annak mondani kell a saját számát, s a bab szót. Például: „5 a bab”.

Ha ezt már begyakoroltátok, akkor folytasd a szabályismertetést:

2. szabály: mondd el, hogy Te egy kicsit értetlen vásárló vagy, s ezért előfordulhat, hogy visszakérdezel valakinél: „5 a bab?” Erre a játékosnak a következőképp kell viselkednie: „Hogy a bab?”

Ha már ezt is begyakoroltátok, akkor jöhet a következő szabály!

A teljes könyvben ez a szöveg helyett több oldalon át olvashatsz a játékvezetés rejtelseiről.

A könyv megrendelhető a **www.ajateknemjatek.hu** honlapon.

(Írd be a böngésződbe!)

Hajóskapitány (Bálint Katalin)



A játék megnyitása, nyitánya. A jobb hangulat megteremtése érdekében játszd el, hogy Te egy képzeletbeli hajó kapitánya vagy és kérd meg játékosokat, hogy legyenek a matrózaid. Ezt követően különféle ráhangoló feladatokat adj nekik: „Mossátok fel a fedélzetet; Húzzátok fel a vitorlát; Tisztelegjetek...” Ezek után tarts eligazítást a matrózoknak, vagyis ismertesd a játék szabályait.

A játék menete, játékszabályok. Ismertesd a játékosokkal, hogy a képzeletbeli hajótok részei hol terülnek el a játéktéren:

- hajóorr – elöl
- tat – hátul
- árboc – középen
- fedélzet – a hajóorr és a tat között bárhol, kivéve az árboc területét

Ezt követően mondd el nekik, hogyha bármelyik hajórészen megjelenik a kapitány (vagyis Te), akkor ott tisztelegni kell neki. Hogy ez még könnyebb legyen, mindig hangosan mondd is, hogy éppen hol vagy. Pl.: „Kapitány a hajóornál!”, „Kapitány a fedélzeten!” stb.

Ha ezt már értik a résztvevők, akkor az alábbi tevékenységekkel bővítheted a játékot. Javaslom, hogy egyszerre csak egy tevékenységet vezess be, és amikor azt már begyakoroltátok, akkor ismertesd csak a következőt.

- „Ember a vízben!”: ekkor a játékosoknak párba kell állniuk és az egyiküknek a hátára kell vennie a másikat.
- „Cápa a vízben!”: ekkor 2 játékosnak szembe kell állnia egymással és meg kell fogniuk a másik kezét, mintha egy csónakot alkotnának, majd egy harmadik játékosnak utasként közéjük kell állnia.
- „Föld a láthatáron!”: három játékos körbeáll és megfogják egymás kezét, egy játékos pedig beáll a kör közepébe és ugrálva azt kiabálja, hogy „Föld, föld!”
- „Tengeri csillag!”: egy öt játékosból álló csoport minden tagja a jobb kezét a kör közepe felé nyújtja, a balt pedig az ellenkező irányba; így forognak körbe tengeri csillagot alkotva magukból.

Minden tevékenység mellé társítsd a hajó valamelyik részét is. Pl.: „Ember a vízben a hajóornál!” – ekkor minden játékosnak a játéktér elejére kell futnia és párokba állva egyiküknek felvennie a másikat; „Tengeri csillag a fedélzeten!” – ekkor 5 játékosnak kell körbe mennie a játéktér fedélzetnek kijelölt részére.

Mivel mindig más-más csapatokat kell alakítaniuk a játékosoknak, ezért gyakran elő fog fordulni, hogy néhányan nem kerülnek bele egyik csapatba sem. Játékvezetőként az alábbi lehetőségeket választhatod:

- azok a játékosok, akik nem kerültek bele egyik csapatba sem, azok a következő tevékenységig kiállnak a játéktér szélére. De amint kimondod a következő feladatot, akkor ismét részt vesznek a játékban;
- viccesebb megoldás, ha a csapat nélkül maradt játékosoknak matrózként fűtyörészve a földet kell súrolniuk a következő tevékenység elhangzásáig;
- a csoport nélkül maradt játékosok kiesnek a játékból. Ha nem akarsz kimondottan a versenyhelyzetet erősíteni a játékosokban, akkor ezt a megoldást ne válaszd. Ez a variáció nem alkalmazható a véletlenszerű csoportalakításnál sem.

A játék lezárása. A játék gyakorlatilag bármeddig játszható. Ha a célod a véletlenszerű csapat- vagy párképzés, akkor miután olyan összetételű csapatok jöttek létre, amilyeneket szeretted volna, állítsd le a játékot. Ha a szórakozás kedvéért csináljátok, akkor addig játsszatok, amíg a játékosok és Te is élvezitek.

Lehetséges továbbfejlesztések, variációk. Mind a hajó részeit, mind az elvégzendő tevékenységeket szabadon kiegészítheted, továbbfejlesztheted.

Szükséges biztonsági intézkedések. Hívd fel a játékosok figyelmét arra, hogy amikor egyik viszi a másikat a hátán, a nagyobb vigye a kisebbet, ill. ügyeljenek a társaikra.

Ki nevet a (kötél) végén? (Bányai Sándor)



Kellékigény. Fele annyi vékonyabb kötélt vagy spárga, mint ahány résztvevő játszik. A fonalak legyenek kb. 2 méter hosszúak.

Az előkészítés feladatai. Készítsd elő a fonalakat (vágd szét megfelelő méretűekre).

A játék menete, játékszabályok. Közvetlenül a játék előtt, egymáshoz párhuzamosan fektesd le őket egymás mellé a földre, majd enyhén, két-három tekeréssel sodord össze őket (ha túlságosan összesodrod, akkor a feladat megoldhatatlanná válhat).

Kérd meg a résztvevőket, hogy a földön elhelyezett kötelek egyik szabad végét fogják meg (minden játékos egy kötélvéget).



A teljes könyvben ez a szöveg helyett több oldalon át olvashatsz a játékvezetés rejtelseiről.

A könyv megrendelhető a **www.ajateknemjatek.hu** honlapon.

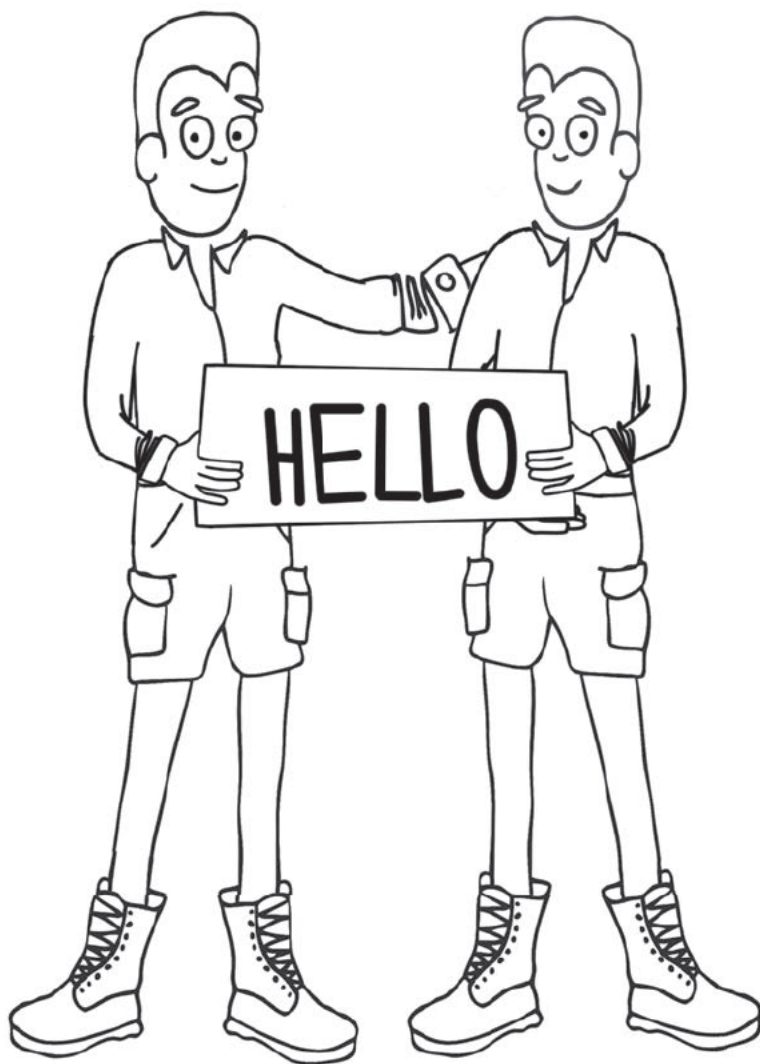
(Írd be a böngésződbe!)

6. rész

6

Ebben a részben megismerheted ennek a könyvnek a szerzőt. Mind a Kárpát-medence sokat próbált, gyerekekkel, fiatalokkal és / vagy felnőttekkel dolgozó és játszó, tapasztalt játékvezetői, akik azért rakták össze ebbe a könyvbe a tudásukat, hogy segítségedre legyenek abban, hogy Te is profi játékvezetővé válhass. Ha tetszett valamelyik játékleírásuk, akkor bátran köszönd meg nekik, s írd az info@ajateknemjatek.hu e-mail címre.

19. BEMUTATKOZUNK! **AVAGY KIK A KÖNYV SZERZŐI?**



19.1. ÖT VAGY TÖBB JÁTÉKOT ÍRTAK

Bálint Katalin



Bálint Katalin vagyok, egy játszani és nevetni szerető hor-gosi tanítónő. Munkám során számtalan játékot játszottam és tanultam meg, ezek közül írtam le néhányat, amik számomra a legkedvesebbek. Remélem olyan jókedvet és izgalmas ki-kapcsolódást adnak majd Neked is, mint nekünk, amikor a tanítványaimmal játszunk őket.

Bányai Sándor



Ki vagyok én? Tudod ki? Ipi-apacsos bujóciska, párosfo-gó, pároskidobós, japánfoci, tőzsde, kard és pajzs, ulti, há-romlapos lapleejtős póker, cowbojos, pénzlecsapó, tanítás, nevelés, pedagógus-továbbképzés, animátorképzés, élmény-pedagógia, kalandpedagógia, falmászás, partizános, plüssdo-bálás, karónvarjú, 80 perc alatt a Föld körül, humánkamera, humántotó, rötyi, kártyalerakás, Piszkos Fred, papírrepci, varázslózsák, ejtőernyő, burratonga-burradatta, collstokhaj-togatás, szőnyegelfoglalás, mosómedvekör, mókuska-egérke, pacspár, csokoládé-vanília, kalapkergető, mocsárjárás... ez vagyok én. www.kalandokesalmok.hu

Budai Andor



Animátori pályafutásomat 1998-ban kezdtem a Moraviciai Nyári Táborokban, ahol több mint 10 évig aktívan részt vettem, mint animátor, programkoordinátor és tréner. 2008-ban peda-gógusi diplomát, majd 2009-ben mester diplomát szereztem. Mindkét szakdolgozatomban az élménypedagógia témakörével foglalkoztam. Alapító tagja vagyok a Szabadidő-szervezők Egye-sületének. Az életemben komoly szerepet kap a sport, az utazás.

2 évet töltöttem az USA-ban, ahol gyerekekkel foglalkoztam, csiszoltam nyelvtudásomat és utazgattam. Hazatérve több álta-lános iskolában tanítottam, majd újra útra keltem ezúttal kedve-semhez, akivel 2013-ban összeházasodtunk az USA Mississippi államában, ahol jelenleg is élünk.

Elérhetőségeim: budaiandor@gmail.com

Gerlach Viktor



2006 óta foglalkozom élménypedagógiával. Elsősorban gyerekeknek tartok élménypedagógiai és kalandpedagógiai programokat önkéntesként a Bátor Tábor Alapítványnál, a Yuppi Tábor Alapítványnál, valamint a Pressley Ridge Magyarország Alapítványnál. Emellett felnőtt csoportokkal is foglalkozom, a Kalandok és Álmodások Élménypedagógiai Szakmai Műhely által szervezett pedagógus továbbképzések és egyéb tréningek keretében.

Telefon: +36/703102547

E-mail: gerlach.viktor@gmail.com

Facebook: <https://www.facebook.com/viktor.gerlach.7>

Kovács Nikoletta



Élménypedagógusként, trénerként, tanítóként, animátorként rengeteget játszom, játszatom. Töreksem arra, hogy az általam vezetett foglalkozások ne csak a játékról, hanem az abban rejlő lehetőségekről is szóljanak, akár erőszak-megelőzésben, akár csapatépítésben vagy legyen szó pályaaorientációról vagy egy egyszerű tanítási óráról.

Elérhetőség: kovacsnikoletta@kalandokesalmok.hu

Nagy Magdolna



Kolozsváron dolgozom matematika-tanárnőként, ugyanakkor csapatépítő hétvégéket szervezünk iskolánk osztályai számára, felnőttképzőként az élménypedagógia rejtelseibe igyekszem bevezetni a pedagógus kollégákat a szakmai napok, képzések alkalmával. Meggyőződésem, hogy a játéknak nagyon fontos szerepe van a szociális, érzelmi, nyelvi és értelmi képességek fejlődésében.

E-mail: babu31n@yahoo.com

Nyíri Zoltán



Nyíri Zoltán 38 éves közgazdász, tréner, író, a Személyiségkalauz Kft. ügyvezetője. 15 éve tanít a gazdasági felsooktatásban és számos vállalatnál Közép-Európa szerte. Szakterülete a csapatépítés és a kommunikáció, azon belül is a prezentáció, az ügyfélkezelés és az értékesítés. Mind oktatási módszere, mind könyveinek stílusa könnyed, humoros, szórakoztató. Munkája során elsozeretettel használ játékos helyzetgyakorlatokat.

Web: www.szemelyisegkalauz.hu, tel.: 06-70-289-40-60

Orbán Imola



1971. május 31-én születtem Kézdivásárhelyen, Erdélyben. Kezdetben helyettes tanárként tanítottam, látogatás nélküli tagozaton tanultam tovább történelem, majd pszichológia szakon.

2006-ban megszállott játékpedagógusként fejlesztő játszóházat alapítottam. Amikor az élménypedagógiával és Bányai Sándor barátommal összehozott a sors, következett a Kalandok és Álmodok képzések és nagytáborok sorozata. Csofálatos pedagógiai felfedezésekkel, tapasztalatokkal lett teljesebb az életem.

2010-tól a Bóbita Egyesület alapítójaként és trénerként folytatom munkámat a Játékon innen és túl és a Merj álmodni az égig éró fáról fejlesztő és gyermekgyógyító programok, táborok és képzések területén.

Pölös Annamária



Sziasztok, engem Pölös Annamáriának hívnak, Budapeszen dolgozom egy jó nagy iskolában – a Kontyfában –, most már mint matek-tesi szakos tanár. Régebben sok évig szabaidő-szervező voltam itt, s még régebben mindenféle gyermekszervezeteknél dolgoztam, mint ez-meg az, meg máshol is tanítottam persze, de a lényeg, hogy mindig gyerekek között, velük voltam. Ez klassz, mert ez az a közeg, ahol a legjobban érzem magam, szóval szerencsés vagyok...

Persze az is igaz, hogy van még egy helyzet, amiben nagyon jól érzem magam: hosszú évek óta tartok pedagógus-továbbképzéseket több témában – de mindegyikben ott rejtőzik a játék, hiszen ez a lényeg: imádom játszani.

Aki játszani tud, s humora is van: az mindent tud.

Szerintem tanítani is csak az tud igazán!

Elérhetőségem: polosanca@gmail.com

Tadity (szül. Szabados) Enikő



Animátor, táborszervező, pedagógus-szakmunkatárs.

15 éve foglalkozom gyermekanimátorsággal, táborszervezéssel, így választottam a hivatásomat is. 2011-ben Okleveles Pedagógus diplomát szereztem az Újvidéki Egyetem Bölcsészettudományi Karán. Munkásságomat középiskolában kezdtem, jelenleg szakmunkatársként dolgozom Óbecse község óvodájában. Társoktatóként több évig részt vettem a „100 játék” akkreditált felnőttképzési programban, 10 évig voltam a Moravicai Nyári táborok rendezője, az utolsó 4 évben programigazgatója. Bácskossuthfalváról származom, jelenleg Termeriben élek a családommal.

E-mail címem: szenoke@gmail.com

Tóth Juliska



Az élménypedagógia fogalmával az egyetemen találkoztam először, ahol szociális munkásként végeztem. A módszer gyakorlati csínját-bínját főként Ausztriában sajátítottam el, ahol iskolai osztályoknak (7-18 évesek) tartottunk 2-5 napos élménypedagógiai táborokat. Később itthon, gyermekotthonban nevelkedő gyerekek számára tartottam élménypedagógiai foglalkozásokat, illetve céges outdoor tréningeken dolgoztam trénerként. Jelenleg a Bátor Tábor Alapítvány élményterápiás táborainak szervezésével foglalkozom, a módszer elkötelezett híveként tartok módszertani és készségfejlesztő képzéseket, illetve továbbra is szívesen dolgozom a céges outdoor tréningek világában.

E-mail: toth.juliska@gmail.com

19.2. HÁROM VAGY NÉGY JÁTÉKOT ÍRTAK

Ármos Anita

Rekreációs és egészségfejlesztő, ifjúságsegítő, aerobic edző.

Tanárként dolgozom egy dunaújvárosi szakiskolában, ahol látom, hogy mekkora szükség van arra, hogy játékos módon megmutassam a gyerekeknek a mozgás és a sportolás fontosságát. Volt szerencsém ezt gyerekeknek és felnőtteknek is bemutatni táborokban, képzéseken, szakmai napokon és különféle rendezvényeken. Táncok kitalálása és betanítása – tábortáncról a rendezvénykoreográfián át az örömtáncig –, rekreációs és animációs játékok bemutatása képzéseken, aerobic és szabadidős programok megszervezése áll hozzám a legközelebb.

Csíkos Tímea

Tanító, az élménypedagógia művelője. Szabadkán, a Svetozar Marković Gimnáziumban érettségizett, majd az Újvidéki Egyetem szabadkai székhelyű Magyar Tannyelvű Tanítóképző Karán szerzett diplomát alap- és mesterfokozaton. Magántanárként, osztálytanítóként és környezetnyelv szakos tanárként is dolgozott. Jelenleg napközis tanítóként tevékenykedik a helyi Széchenyi István Általános Iskolában. Besnyi Szabolcsnak köszönhetően megismerkedett a játékos, élményközpontú oktató-nevelő munkával, mely mára irányelvként van jelen munkájában.

Demjén Izabella

Nyelvészként kevésbé kerültem közvetlen kapcsolatba gyerekekkel, hitoktatóként, animátorként azonban igen. Az élménypedagógiát 2012-ben ismertem meg, azóta meghatározóvá vált a mindennapjaimban. Aki belekóstol: a rabjává válik, megéli, hogy létezik pozitív szenvedélybetegség. Élménypedagógiai kihívások óvodásokkal az egészséges életmód jegyében, fejlesztő foglalkozás-sorozat halmozottan hátrányos helyzetű vagy sérült középiskolásokkal, pedagógusok és szociális szakemberek továbbképzése vagy sajátélmény-alapú bibliai foglalkozások – mindegyikben egyaránt fontos a mosoly, a játékosság! Jó játékot és jó szórakozást kívánok!

Tóth Gabriella

„Hacsak lehet, játszik a gyermek. Mert végül a játék komolyodik munkává. Boldog ember, aki a munkájában megtalálja a valamikori játék hangulatát.” (Sütő András)

15 éve foglalkozom gyerekekkel, sokféle keretek között volt és van alkalmam játszani velük. Időnként trénerként tevékenykedem pedagógus-továbbképzéseken, szakmai napokon, így a felnőttekkel is lehetőségem van játszani.

19.3. EGY VAGY KÉT JÁTÉKOT ÍRTAK

Boros Balázs Mókus

Derzsi Ágnes

Kovács Gergely

Vicsek Annamária



Tetszett a könyv?

Akkor ajánld másoknak is és cserébe kapsz egy ajándékot, amit a www.ajateknemjatek.hu/ajandek honlapon vehetsz át! Írd be a honlapcímet a böngésződbe és kövesd az ott megjelenő utasításokat!

Erre haladj tovább!

Ismerkedj meg a további kínálatunkkal is! Ha érdekel, hogy milyen további projekteken dolgozunk azért, hogy segíthessük a tevékenységedet, akkor nézd meg a honlapjainkat!

Besnyi Szabolcs honlapja: www.katalizator.edu.rs



Kiadványokat és képzéseket kínálunk
pedagógusoknak, DE VALÓJÁBAN
változatosságot, megoldásokat és
sikerélményt adunk!

- Akkreditált pedagógus-továbbképzés
- Módszertani kiadványok, publikációk
- Rendezvények, konferenciák, táborok

MIT TALÁLSZ A HONLAPON?

További kiadványokat, képzések és rendezvények bemutatását, letölthető szakmai ajándékokat és egy több ezres tagsággal rendelkező közösséget, ami sokkal több, mint egy egyszerű hírlevél!

Nagy Gábor Mápó honlapja: www.optimustrening.hu



Izgalom, mosoly, figyelem, tanulás, fejlődés. Az OptimusTréning olyan programokat, tréningeket kínál, ahol válaszokat, készségeket, tudást, tapasztalatot kapsz, hogy könnyebben meg tudd oldani a személyes életed és a munkád kihívásait, erősebb, magabiztosabb legyél és a csapatod jobban működjön, eredményesebb legyen, közben szórakozva tanul és fejlődik.

A honlapon bővebben olvashatsz mindezekről.

Ki ez a két csávó?



Besnyi Szabolcs

Az akkreditált pedagógus-továbbképzéseimen tanítóknak, tanároknak, óvoda-pedagógusoknak mutatom meg, hogy a játék és az élménypedagógia segítségével hogyan tudják elérni, hogy a diákjaik együttműködjenek, érdeklődjenek a tananyag iránt, tiszteljék egymást és a pedagógust, ne legyenek agresszívek, betartsák a szabályokat, de ugyanakkor kiálljanak magukért, adjanak teret a saját kreativitásuk kibontakozására. Továbbá arra törekszem, hogy megmutassam, hogyan lehet úgy iskolai vagy osztályrendezvényeket, vetélkedőket szervezni, hogy az a szervező pedagógusnak se legyen negatív élmény.

Bővebben: www.katalizator.edu.rs, www.facebook.com/katalizator.edu.rs

A táborainkban az animátorokkal gyerekeknek és fiataloknak kínálunk élményt, kihívást és tanulási helyzetet, hogy igazi egyéniséggé válva képesek legyenek elérni az álmaikat.

Bővebben: www.taborok.net, www.facebook.com/taborok

A civil aktivistáknak tartott képzéseimen többek között azt mutatom meg, hogy mitől lesz sikeres egy rendezvény, hogyan lehet népes résztvevői létszámot elérni, mivel motiválhatóak az önkéntes segítők, hogyan lehet támogatást szerezni a projektötletekhez.



Nagy Gábor Kornél (Mápó)

7 éves drámapedagógia munkám során rengeteg diákkal találkoztam, játszottam, beszélgettem az őket legjobban érdeklő kérdésekről.

2005 óta dolgozom felnőttekkel trénerként. Azóta elsősorban szabadtéri gyakorlatokat használva segítek nekik abban, hogy átgondolhassák a saját és a csoportjuk működését, kommunikációját, mozgatórugóit, erősségeit, fejlesztendő területeit, konfliktusait.

Együtt keressük a válaszokat a miértekre és hogyanokra. Mindezt azzal a céllal, hogy amikor a foglalkozás véget ér, kézzelfogható, gyakorlatias változások történjenek azokon a területeken, ahol a résztvevők szerették volna.

Munkámat akkor érzem sikeresnek, ha olyan programot, tréninget, képzést tudok tartani, amiben magam is szívesen részt vennék, és a résztvevők is úgy érzik, hogy megérte, s szeretnének még ilyen élményben részesülni.

Az élmény mellett a másik kulcs a fejlődés. Ha a csoport tagjai a végén érzik, tudják, tapasztalják, hogy többet tudnak, jobban tudnak, hatékonyabbak és eredményesebbek, én akkor vagyok elégedett.

A harmadik kulcs pedig a személyre / csoportra szabottság. Nagyon odafigyelek arra, hogy annak az embernek, annak a csoportnak, akivel dolgozom, mire, hogyan van szüksége. És ehhez igazítom a tervet és a megvalósítást is.

Bővebben: www.optimustrening.hu

Nekem van a legjobb csoportom a világon!

Ha Te nem ugyanezt gondolod a sajátodról,
akkor mindenképpen olvasd el ezt a könyvet!

Ez a könyv segít abban, hogy az óráid, foglalkozásaid érdekesebbek legyenek, mint a facebook! És a résztvevőket jobban érdekelje az általad vezetett játék, mint a legújabb mobiltelefonos alkalmazás!

"Ez a könyv minden bizonnyal nagy segítséget jelent majd az oktató-nevelő munkádban. Ma már evidenciának számít, hogy a játék nem csupán örömforrás és lehetőség a szabadidő eltöltésére, hanem a pszichikai és szociális fejlesztésének is kiváló eszköze. A gyűjtemény a Kárpát-medence gyakorló játékvezetőinek játékleírásait tartalmazza. Az elméletet pedig segít tudatosabbá és ezáltal eredményesebbé tenni a gyakorlati alkalmazást."

Dr. Szekszárdi Júlia - egyetemi docens, az OFOE elnöke (Budapest, HU)

"Nagyon kevés ilyen stílusú szöveget olvastam eddig. Gondolkodásra serkent és visszajelzést ad, mert tudat alatt is válaszolok a könyvben feltett a kérdésekre. Ha ilyenek lennének a tankönyvek, akkor a gyerekeknek is kedvük lenne olvasni és tanulni. Aki egy kicsit is érdekelt a témakörben, az sokat kaphat ezzel a könyvvel. Olvasmányos és nekem is kell!"

Süli Szilvia - osztálytanító (Szabadka, Szerbia)

"Hogy lehet erről a kiadványról két szót mondani? Még alig lapoztam bele, máris áradozni tudnék róla. Láttam magam előtt azoknak az arcát, akik állandóan kérdésekkel, kérésekkel bombáznak. Mostantól nem kell magyaráznom, tanácsolnom – egyszerűen csak leemelem a polcra a könyvet, és a kezükbe adom: „Tessék, olvasd el, ennél többet én sem mondhatnék”. :)"

Olasz Tímea - hitoktató, (Beregszász, Kárpátalja, Ukrajna)

"Ez a könyv egy óriási szakadékot tölt be a pedagógusok világában, ahol a tanárképzés túlnyomó részt a tantárgy oktatásáról szól, nem pedig a nevelésről, játékról. Olyan gyakorlati alapokra lehet szert tenni a könyv böngészése során, ami feltétlenül szükséges a ma iskolájában."

Vad Zoltán - matematika-informatika tanár (Nagyvárad, Erdély)

Ez a Te példányod!

Vidd haza azonnal! Főleg, ha:

- jól jönne egy rakás játéköltet, amit nemcsak az osztályod/csoportod élvez, hanem Te magad is,
- szükséged van egy módszerre, ami érdekesebbé teszi a foglalkozásaid,
- elegend van már abból, hogy semmivel sem tudod lekötni a célcsoportod tagjait!

Ha nem tetszik, küldd vissza és visszakapod az árát!

Nincs kockázat, nincs kisbetűs rész!
Ennyire biztosak vagyunk abban, hogy ez a könyv jobb játékvezetővé tesz Téged!



Szabi és Mápó