

Besnyi Szabolcs

Építs játszóteret!

Egy komplex vetélkedő leírása (www.vetelkedo.katalizator.edu.rs)

KKATALIZATOR.edu.rs



Építs játszóteret!







Egy komplex vetélkedő leírása
(www.vetelkedo.katalizator.edu.rs)

Építs játszóteret - Komplex vetélkedő

A játék valódi kihívás elé állítja a résztvevőket. Egyszerre nyújtja a versengés és az együttműködés örömét. Rengeteg izgalmas és tanulságos helyzetet teremtve a játékosok számára.

A résztvevők a valós életet mintázó helyzetek sokaságát tapasztalhatják meg és vonhatják le belőlük a tanulságokat. Mindez a csoda pedig a játék biztonságos keretei között történik.

A vetélkedő a remek szórakozáson kívül meganyi döntési helyzetet teremt a játékosok számára. Ők dönthetik el, hogy egy-egy állomáson a versengést, vagy az együttműködést válasszák. De az együttműködés létre jöhet akár a csapatok között is.

Résztvevők létszáma	Résztvevők életkora	Játékidő	Az előkészítéshez szükséges idő	Biztonsági kockázat	Segítők száma
					
20 – 200	10– ∞	60-90 perc	5-8 óra	közepes	14-25 fő

Helyigény: A létszámtól függően aránylag nagy helyre van szükség, de szinte bárhol megszervezhető. Akár szabadtéren, akár az iskola folyosóján és néhány termében, vagy egy nagyobb tornateremben, vagy éppen az ebédlőben és néhány melléképületben.

Kelléigény:

- az állomások kellékei
- a játék egyéb kellékei (számlakönyv, írószerek a segítők számára, játékelemek...)
- dekoráció és jelmez
- jutalom a résztvevőknek

Technikai igény: Fénymásolás és/vagy nyomtatás, nagyobb létszám esetén javasolt hangosítás használata.

Néhány tanács az előkészületekhez:

Kérj fel segítőt, akikkel közösen fogod megszervezni a vetélkedőt. Lehetnek munkatársak, idősebb diákok vagy felkereshetsz más aktivistákat is. Ezt a feladatot szinte bárki el tudja végezni, aki rendelkezik némi pedagógiai érzékkel.

A felkért segítőkkel rendszeresen ülj le egy-egy megbeszélés erejéig. Fontos, hogy aktívan részt vegyenek a szervezésben és mindenről tájékoztatva legyenek. Ügyelj arra is, hogy ne legyen túl sok megbeszélés, mert az unalmassá teheti a szervezést. A megbeszéléseket indítsd néhány játékkal.¹

A segítőkkel közösen **fogalmazzátok meg a (pedagógiai) céljaitokat,** vagyis azt, hogy mit szeretnétek elérni a vetélkedő megszervezésével. Ezt érdemes rögtön a szervezés elején meghatározni és minden segítő számára egyértelművé tenni. Elkerülheted a későbbi félreértéseket.

Határozzátok meg a vetélkedőn résztvevő játékosok célcsoportját és ennek megfelelően módosítsátok és véglegesítsétek a játék menetét és annak szabályait.

Egy jól kitalált és felépített kerettörténet² egyik alappillére lehet a vetélkedő sikerének. Érdemes időt és energiát szánnotok a vetélkedő kerettörténetének a megalkotására.

Lehetséges nyitó jelenet:

Egy földrengés következtében tönkre ment a játszótér. A gyerekek és a szülők szomorúak, hiszen megszűnt a hely, ahol addig szórakoztak. Felkérlik a helyi boltost, hogy szerezzen be új játékokat. A boltos szívesen segítene, de sajnós a játékok pénzbe kerülnek. Így csak a beszerzést tudja vállalni, de a gyerekeknek és a szülőknek kell kifizetniük a költségeket és szintén nekik kell a játékokat elhelyezniük a játszótéren.

A szülők és a gyerekek elhatározzák, hogy szerencsét próbálnak, és különféle játékokba megpróbálják megsokszorozni a pénzüket, hogy megvehessék a játszótér kellékeit. Azonban felmerül az ötlet, hogy sokkal hamarabb össze tudnák gyűjteni a szükséges pénzt, ha többen lennének. A játékosok segítségét kérik...

Lehetséges zárójelenet:

A játékosok segítségével sikerült megvásárolni és felépíteni az új játszóteret, ami sokkal jobb, modernebb és biztonságosabb, mint a régi volt. A szülők is és a gyerekek is nagyon boldogok. Megköszönik a játékosok segítséget.

Élményszerűbb lesz a vetélkedő ismertetése és motiváltabbakká válnak a résztvevők, ha a kerettörténetet nem csak szóban mondd el, hanem néhány kolléga vagy idősebb diák bevonásával **nyitó és zárójelenet formájában el is játsszátok** azt.

A vetélkedő még izgalmasabb, ha a segítők, a kerettörténetnek és a szerepüknek megfelelő **jelmezbe bújnak.**

Miután meghatároztátok a céljaitokat, a kerettörténetet és a játék menetét a következő lépés **a játék alatti konkrét feladatok elvállalása.** A vetélkedő sikere nagyban múlik azon, hogy a segítők mennyire jól teljesítik az általuk vállalt feladatokat. Ezért fontos, hogy a segítők önkéntesen vállalhassanak saját maguknak feladatot és ne „kiosztással” határozd meg, hogy ki mit csináljon.

¹ Ötleteket meríthetsz *A Játék nem játék!* című könyvből (<http://www.ajateknemjatek.hu/>)

² A kerettörténetről a *Játékra fel!* című online képzésben hallhatsz többet! (<http://www.jatekrafel.hu>)

A vetélkedő során a játékvezető mellett a résztvevői létszámtól függően szükség lesz:

- 1-2 játszótér berendezőre, az ő feladatuk, hogy felügyeljék és segítsék a résztvevőket a játszótér berendezésében (pl. a játékelemek rögzítése, a csapat jelzésének feltüntetése...)
- 2-4 boltosra, az ő feladatuk a játékelemek eladása
- 1-3 jogászra
- 10-15 állomásvezetőre (de minél több van annál színesebb a vetélkedő).

Az állomások megválasztásánál törekedj arra, hogy egyaránt legyen köztük ügyességi, fizikai erőt igénybevevő, tudást vagy logikát követelő és szerencsén alapuló feladat. Így biztos minden játékos megtalálja azt, ami számára élményt jelent. Az M1 mellékletben, példaként néhány állomásötletet találhatsz.

A helyszín dekorálásával, a kerettörténetnek megfelelő berendezésével tovább fokozható a látvány és a hangulat.

A dekoráció és a jelmez közös elkészítése kiválóan alkalmas a segítők kerettörténetre való ráhangolására is.

Tervezzétek meg és készítsétek el a játszótér helyszínét (játékok nélkül), amin a résztvevőknek el kell helyezniük a jelképes játékokat. A játszótérnek meglehetősen nagyknak kell lennie, hogy összesen kb. 100-200 játékelem elférhessen rajta. Ehhez összeragaszthatok több flip chart papírt, de az is megfelel ha a helyszín padlózatán jelölitek be a játszótér helyszínét. Hangulatossabb, ha a játszótér körüli néhány elemet is megrajzoljátok, vagy elhelyezitek pl. padokat, jelzőtáblákat, fákat, bokrokat, utakat...

Készítsétek el a játszótéren elhelyezendő játékokat is, amiket majd a boltban tudnak megvásárolni a játékosok. Határozzátok meg 4-8 játéktípust és rendeljétek hozzájuk pontértékeket (a játék végén a csapatok teljesítményének értékelésekor, annyit fog érni az adott elem). Pl.

csúszda	libikóka	mászó fal	homokozó	forgó hinta	függő híd	kisvonat	Faházikó
1 pont	2 pont	3pont	4 pont	5 pont	6 pont	7 pont	8 pont

A következő lépésként döntsétek el, hogy hogyan fogjátok elkészíteni és sokszorosítani a **játszóteri elemeket**. Mivel meglehetősen sok kell (összesen kb. 100-200 db.), ezért érdemes fénymásolható, vagy nyomtatható formában elkészíteni őket (pl. az adott eszköz képe kinyomtatva). Ügyeljétek arra, hogy a játszótér méreteihez képest arányos nagyságúak legyenek a játékok. **Minden elkészítet elemen fel kell tüntetni a pontértékét is.**

Az állomásokhoz szükséges kellékek mellett **készítsétek el a játékosok „számlakönyveit”** is. Ehhez az M2-es mellékletben található mintapéldány.

Készítsétek el a résztvevők jutalmait, amit a vetélkedő végén kapnak meg (pl. köszönőlevelek, gyümölcskosarak...).

A vetélkedő előtt rendezétek be a helyszínt. Tegyétek fel a dekorációt, alakítsátok ki az állomások helyszíneit... Mindvégig törekedjétek arra, hogy a résztvevők maximálisan biztonságban legyenek.

A csapatalakítás³ már a játék előtt néhány nappal, vagy akár héttel is megtörténhet. Ebben az esetben a csapatok előre kitalálhatják a csapat neveket, de bevonhatók a játszótér helyszínének, vagy a dekoráció elkészítésében is. Ezzel nem csak a Ti munkátok mennyisége csökkenhet, hanem a résztvevők is motiváltabbakká válhatnak. Sokkal inkább a sajátjuknak érzik a játékot, ha egy kicsit a játék „szervezői” is lesznek.

³ Remek pár és csoportképző játékokat találhatsz A Játék nem játék! című könyvben. → www.ajateknemjatek.hu

Amit közvetlenül a játék előtt érdemes megcsinálnotok:

A játékosokból hozzatok létre megközelítőleg egyenlő létszámú csapatokat. Egy csapat 4–8 résztvevőből álljon.

Minden csapatnak legyen egy-egy egyértelmű, könnyen papírra vethető jelzése pl.

- színek szerint (pirosak, kékek, zöldek...),
- számok szerint (1,2,3...),
- alakzatok (négyzetek, rombuszok, csillagok...),
- csapatnevek (a csapat választ magának nevet),
- stb.

Mutassátok be a nyitójelenetet, majd ismertessétek a szabályokat.

A játék menete:

A játékosok feladata, hogy megvásárolják a játszótérhez szükséges játékelemeket és elhelyezzék, vagyis „felépítsék” a játszótér.

A játékokat a boltban lehet megvásárolni. A boltban bármikor bármelyik játékos bemehet és vásárolhat. A résztvevők többféle játszótéri játéktípus közül választhatnak. Minden játéktípuson fel van tüntetve, hogy melyik hány pontot ér. A pontoknak megfelelően arányosan, más-más áron lehet hozzájutni a játéktípusokhoz.

A vetélkedő alatt a játéktípusok árait meg is változtathatod. Ezzel a hangulat is fokozható, de arra is alkalmas, hogy a vetélkedő időtartamát befolyásold (ha túl sokáig elhúzódna, akkor lejjebb kell engedni az árakat, ha pedig túl hamar befejeződne, akkor növelni kell). Arra azonban ügyelni kell, hogy az árak a játéktípusokon meghatározott pontértékekkel mindvégig arányban legyenek. Ezért az áremelést, vagy csökkentést érdemes úgy elvégezni, hogy a pontérték mindig valahányszorososa legyen az összeg. Pl. ha a libikóka 1 pontot ér és ötven tallérba kerül, a mászó fal pedig három pontot ér és hetven tallérért lehet hozzájutni, akkor az egyik lehetséges emelés, ha duplázzuk az árakat. Ebben az esetben a libikóka 100 tallérba fog kerülni, a mászó fal pedig 140-be. A játéktípusok aktuális árait érdemes egy-egy mintapéldányon feltüntetni és kitenni a boltban, hogy a résztvevők számára is látható legyen, hogy éppen mi mennyibe kerül.

A megvásárolt játéktípuson a vásárlónak rá kell írnia/rajzolnia a saját csapatának a jelét. Majd a játszótéren tetszőleges helyen el kell helyeznie azt.

Játékpénzhez a segítők/szervezők által vezetett, különféle állomásokon való teljesítményért cserébe juthatnak a résztvevők. A játékpénz mennyisége minden játékosnak a saját „számlakönyvében” van vezetve.

A játék kezdetén minden játékosnak a számlakönyve üres. A számlakönyv vezetését a vetélkedőt szervező segítők végzik, oly módon, hogy a megnyert összeget hozzáadják a számlakönyvben szereplő összeghez és a számlakönyv következő sorában feltüntetik a végösszeget. Az összeg mellett aláírják, hogy a résztvevők által minél nehezebben lehessen hamisítani. Az előző összeget pedig egy vonallal lehúzzák. Így a számlakönyvben mindig csak az aktuális pénzmennyiség lesz feltüntetve. Érdemes olyan íróeszközöket használni, ami feltehetően csak kevés gyereknél van (pl. a kék színű tol helyett zöldet használni).

Az állomásokon egyszerre két résztvevő játszhat. Nekik kell eldönteniük, hogy együtt, vagy egymással versengve játszanak. Amennyiben együtt szeretnék teljesíteni az adott feladatot, akkor a sikeres végrehajtás után 7 - 7 tallért kapnak a számlakönyvükbe. Ha viszont nem tudják teljesíteni, akkor egyikőjük sem jut játékpénzhez. Amennyiben egymással versengve játszanak, akkor a feladatot egymás ellen kell végrehajtaniuk és a jobb teljesítményt nyújtó játékos 10 tallért kap a számlakönyvében, a vesztes pedig semmit sem.

Nem szükséges, hogy a csapatok tagjai a vetélkedő ideje alatt együtt mozogjanak, hiszen sokkal több pénzt tudnak szerezni, ha egy időben más-más állomásokon játszanak.

A résztvevők minden állomáson többször is játszhatnak, és az sem feltétel, hogy minden állomást kipróbáljanak. Így az is előfordulhat, hogy valamelyik játékos többször egymás után ugyanazon az állomáson játszik. Természetesen, ha többen szeretnének az állomáson játszani, akkor az újrajátszásához a sor végére kell állni.

A csapatoknak lehetőségük van együttműködési szerződéseket kötni. Ezeket a szerződéseket a jogászt alakító szervezőnél/rendezőnél lehet megkötni oly módon, hogy csapatonként 5-5 ember (kis létszámú csapatoknál akár minden csoporttag) az aláírásukkal hitelesíti a jogász által kiállított együttműködési szerződést (M3 melléklet).

Amennyiben két csapat együttműködik, akkor mindkét csapat rendelkezni fog az általuk a játszótéren elhelyezett összes játékelem pontértékével. Vagyis, ha az egyik csapatnak sikerült pl. 34 pontot érő játékelemet elhelyeznie a játszótéren, a másiknak pedig 41-et, akkor ebben az esetben mindkét csapatnak 75 pontja lesz.

Egy csapat akár több csapattal is köthet együttműködési szerződést. Ebben az esetben ennek a csapatnak a pontjaihoz hozzá kell adni minden együttműködő fél (a többi csapat) megszerzett pontját. Akár az is előfordulhat, hogy egy, vagy több csapatnak sikerül minden másik csapattal együttműködniük.

Attól függetlenül, hogy az egyik csapattal több másik csapat is együttműködik, a velük együttműködő csapatok nem válnak mind egymás együttműködőivé. Vagyis minden csapat csak azzal működik együtt, amellyel együttműködési szerződést kötött.

Pl.

csapat név	kivel működik együtt?	elért saját pontérték	összes pontszám (az együttműködőkével együtt)
„A” csapat	a „B” és a „C” csapattal	34 pont	34+41+35=110 pont
„B” csapat	az „A” csapattal	41 pont	41+34=75 pont
„C” csapat	az „A” csapattal	35 pont	35+41=69 pont

A vetélkedőnek akkor van vége ha elkészül a játszótér, vagy lejár a játékra szánt idő. A játék vége előtt 5-10 perccel érdemes a játékosokkal közölni a hátralévő játékidő mennyiségét.

A vetélkedő után játsszátok le a zárójelenetet.

A résztvevők teljesítményének értékelése, a vetélkedő feldolgozása

A zárójelenet után köszönd meg a játékosok részvételét, dicsérd meg őket. Mivel a játszótér elemeivel szerzett és az együttműködéseknek köszönhető pontok összeszámolása meglehetősen sokáig tart ezért nem hirdethetsz azonnal eredményt.

Megoldás lenne, ha csak a vetélkedő után egy másik időpontban hirdetnéd ki az eredményt. Mégis azt ajánlom, hogy ha lehetőség van rá, akkor még a helyszínen tegyétek ezt meg. Erre azonban előre fel kell készülnötök. Néhány segítővel/szervezővel már a zárójelenet alatt el kell kezdeni összeszámolni a pontokat.

Elsőként azt kell összeszámolni, hogy melyik csapat hány pontot szerzett a játszótéren elhelyezett játékelemekkel. Vagyis, össze kell számolni az azonos jellel ellátott játékelemeken található pontszámokat. Ezzel párhuzamosan a jogásznál megkötött együttműködési szerződések alapján fel kell írni, hogy melyik csapat melyik további csapattal kötött együttműködési szerződést. Ha elég ügyes a „jogász”, akkor ezt a vetélkedő alatt is tudja vezetni.

Mikor már tudjuk, hogy melyik csapat hány pontot ért el a játékelemek elhelyezésével és kikkel kötött együttműködést, nincs más dolgotok mit összeadni a pontszámokat. Ezt a feladatot egyszerre több szervező is végezheti.

Ennyi ideig azonban nem hagyhatjátok a résztvevőket unatkozni. Érdemes felkészülnötök egy egyszerűbb játékkal, kézműves foglalkozással, közös tánccal, beszélgetéssel vagy más aktivitással. De akár kihasználhatjátok ezt az időt arra is, hogy a résztvevőkkel közösen feldolgozzátok a vetélkedő során átélt élményeket, történéseket, tanulási helyzeteket, tapasztalatokat és tanulságokat. Ha ez utóbbi mellet döntetek, akkor hozzatok létre kisebb csapatokat (úgy, hogy minden csapathoz jusson legalább egy szervező is). A szervező moderálja a beszélgetéseket.

Néhány kérdésötlet a feldolgozáshoz:

- Hogyan működtek együtt a csapat tagjai?
- Mi volt a jobb taktika az állomásokon (egymással versengeni, vagy közösen teljesíteni a feladatot)?
- Megérte-e együttműködési szerződéseket kötni más csapatokkal? Miért?
- Mik voltak a legkellemesebb élményeik a játék alatt? Milyen érzéseket éltek át ezeken kívül?
- Milyen történések, döntések befolyásolták legjobban a taktikájuk kialakulását?
- Hogyan lehetett volna hatékonyabb a munkájuk, mi hátráltatta és mi segítette őket a vetélkedő során?
- Ha újrajátszhatnák a játékot, akkor mit csinálnának másképpen?
- Milyen tapasztalatokat, esetleg tanulságokat sikerült leszűrniük a játékból?
- stb.

Tipp: A www.jatekrafel.hu oldalon található online képzés keretében nagyon sok játékötlelet találhatsz, de további információt kapsz a feldolgozás levezetésével kapcsolatban is. Érdemes megnézned az oldalt! Az első néhány lecke ingyenes!

Eredményhirdetés és jutalmazás

A résztvevők teljesítményének értékelését követően sor kerülhet az eredményhirdetésre és a jutalmazásra.

Attól függően, hogy mennyire akarjátok kiemelni a vetélkedő versenyhelyzetét több módon is hirdethettek eredményt és jutalmazhatjátok a játékosokat. Az alábbiakban három lehetséges módszert találsz. Természetesen léteznek köztes megoldások és további variációk is.

Válasszátok azt, amelyik a céljaitok eléréséhez legjobban illik.

1. *Egyáltalán nem emelitek ki a versenyhelyzetet*

Minden csapat egyaránt az első helyen végzet, hiszen közös erőből sikerült felépíteniük a játszóteret. Lehet, hogy nem kötött minden csapat mindegyikkel együttműködési szerződést, de a játszóteret ennek ellenére közösen építették fel szerződésektől függetlenül. És a játszótéren szórakozó gyerekek számára minden játék szükséges és örömet okoz. Ha csak egy is hiányozna, akkor nem lenne teljes a játszótér! Éppen ezért a jutalmazás is egyenlően történik. Pl. minden résztvevő kap egy köszönőlevelet és egy gyümölcsöt.

2. *Minimális szinten emelitek ki a versenyhelyzetet*

Kihirdethetitek, hogy melyik csapat érte el a legtöbb pontszámot, de azt is elmondhatjátok, hogy a játszótér felépítéséhez kellett a többi csapat munkája is. Ezt követően pedig a többi csapatról is elmondjátok, hogy miben voltak ők a legjobbak pl. a legtöbb csúszdát helyezték el a játszótéren, a legjobban rendezték be a játszóteret, a játszótér legforgalmasabb részét rendezték be... Ebben az esetben is minden játékost azonos mértékben jutalmazhattok.

3. *Kiemelitek a versenyhelyzetet*

Az elért pontszámok alapján hirdetitek ki az eredményt és az eredménynek megfelelően arányosan jutalmaztatok a játékosokat. Pl. a köszönőlevél mellé az első helyezett csapat/csapatok egy nagyobb gyümölcskosarat, a második egy kicsit kisebbet, stb. Azonban ebben az esetben is érdemes elmondani, hogy a játék sikeréhez mindenki hozzájárult, függetlenül attól, hogy hányadik helyen végzett a csapata.

Néhány ötlet a vetélkedő utánra + 1 hasznos tipp, ami sokat segíthet a következő vetélkedő szervezésekor:

A vetélkedő után pakoljatok össze a helyszínen és mindent állítsatok vissza az eredeti állapotába. Az általatok otthelyezett eszközök, a helyszín következő használói számára lehetséges veszélyforrást jelenthetnek.

Fordíts külön figyelmet arra, hogy ne csak a fizikai sérülések előfordulását akadályozzátok meg. A játékosokat lelki sérülés sem érheti!

A rendezvényt követően a résztvevőkkel és a rendezőkkel egyaránt értékeljétek a megszervezett vetélkedőt. Vizsgáljátok meg, hogy milyen hatásokat értetek el. Megvalósítottátok-e a kitűzött céljaitokat? Gondoljátok végig, hogy legközelebb, hogyan lehetnétek hatékonyabbak.

A vetélkedő szervezésének első lépéseitől kezdve folyamatosan dokumentáljátok mindent. A vetélkedő után, a rendezvény záró szakaszában pedig rendezzétek össze, egészítsétek ki, hogy később akár mások számára is értelmezhető legyen.

Egy jól elkészített dokumentációnak még nagy hasznát vehetitek a későbbi szervezések során.

Mellékletek

M1 Állomás ötletek

Kiindulópontként néhány állomásötletet olvashatsz, amelyek mintaként szolgálhatnak a további állomások kitalálásához.

Ügyességi játékok:

Kártyavárépítés:

Együttműködési feladat: A két játékosnak közösen kell felépíteniük egy legalább három emeletes kártyavárat (fiatalabb játékosoknál elegendő a két emelet is). A felépítésre maximum 30 másodperc áll rendelkezésre. Teljesen mindegy, hogy ez idő alatt hány sikertelen próbálkozásuk volt.

Versengési feladat: A két játékosnak harminc másodperc alatt, egy-egy kártyavárat kell felépítenie. A játékidő lejártával az a játékos nyer, amelyiknek magasabb a kártyavára. Ha egyforma magas, akkor a döntő érv az, hogy melyikük érte el kevesebb idő alatt az adott magasságot. Annak érdekében, hogy sem külső körülmények sem a játékosok maguk, ne tudják zavarni a játék folyamatát, ezt a feladatot érdemes egy légmozgástól mentes helyszínen, egymástól független két alaplapon (pl. két külön asztal) végrehajtani.

Vízöntő:

Együttműködési feladat: A két játékosnak meghatározott mennyiségű vizet kell töltenie egy deformált műanyag flakonba (megolvasztott, összegyűrt...). A víz mennyiségét a játékvezető határozza meg. A vizet egy másik szintén deformálódott flakonból tölthetik át. Ha maximum +/- 10%-os pontossággal sikerült teljesíteniük a feladatot, akkor nyertek. A játék végén a víz mennyiségét mérőedénnyel ellenőrizheti le az állomásvezető.

Versengési feladat: A két játékosnak egy-egy deformált flakonba kell vizet töltenie. Amelyikük közelebb lesz a játékvezető által meghatározott mennyiséghez, az nyer.

Labirintus:

Együttműködési feladat: A két játékos egyikének egy asztalokból épített labirintusban kell megtalálnia különböző tárgyakat bekötött szemmel. A másik játékos szóbeli utasításokkal irányíthatja társát. Ha megadott időn belül sikerül teljesíteniük a feladatot, akkor nyertek.

Versengési feladat: A két játékosnak egy-egy tükör segítségével hátrafelé kell végigmennie a labirintuson, úgy hogy nem érhetnek hozzá a labirintus falához (az asztalokhoz). Ha ez mégis megtörténik, akkor előről kell kezdeni a játékot. Ehhez a feladathoz vagy két egyforma labirintust kell építeni, vagy a két játékos egymás után ugyanazt a labirintust használja, a játékvezető pedig időméréssel dönti el, hogy melyikük nyert.

Fizikai erőt igénybevevő játékok:

Víztartás:

Együttműködési feladat: A játékosnak felváltva egy kancsó vizet kell egykézel, nyújtott karral maguk elé tartaniuk összesen legalább 30 másodpercig. Ha az első játékos elfáradt, akkor jöhet a második játékos, ha ő sem bírja tovább, akkor a játéknak vége (az első már nem veheti át ismét a kancsót). Ha sikerül 30 másodpercig (vagy tovább) tartaniuk a kancsót, akkor nyertek. A kancsóba a játékosok erőnlétének megfelelő mennyiségű vizet kell tölteni. Az állomást érdemes csap közelébe tenni, és olyan padlózaton játszani, amiben nem tehet kárt a kiloccsanó víz.

Versengési feladat: A két játékosnak egyszerre egy-egy kancsó vizet kell egykézel, nyújtott karral maga elé tartania. Amelyikük tovább bírja kéz leengedés, vagy behajlítás nélkül az nyer. Amennyiben a két játékos fizikai erőnléte nagyban eltér, akkor korrigálhatjuk ezt a kancsókba öntött víz mennyiségével.

Tudást vagy logikát követelő játékok*Puzzle:*

Együttműködési feladat: A két játékosnak meghatározott időn belül ki kell, hogy rakjon egy puzzle-t. Ha ez sikerül, akkor nyertek.

Versengési feladat: A két játékosnak egy-egy puzzle-t kell kirakniuk. Amelyikőjük gyorsabban elvégzi a feladatot az nyer.

Kérdező gép:

Együttműködési feladat: a két játékosnak a játékvezető által felkínált kérdésgyűjteményből (lefordított papír csíkokra felírt kérdések) kell összesen három kérdést húznia. Ha a három kérdésből legalább kettőre tudják a választ, akkor sikeresen teljesítették a feladatot.

Versengési feladat: A két játékos egyszerre húz egy-egy kérdést, amelyikőjük tudja a választ az nyer. A választ írásban adják le. Ha egyikőjük sem, vagy mindketten tudják a választ, akkor újrahunak, addig, amíg eredmény nem születik.

Szerencsén alapuló játékok*Fej vagy írás:*

Együttműködési feladat: A két játékos megegyezik abban, hogy szerintük a játékvezető által feldobott érme fejjel vagy írással felfelé fog leesni. Ha a feldobás után beigazolódott a tippjük, akkor nyertek. A játék kezdetén érdemes letisztázni, hogy az érme melyik oldala a fej és melyik az írás.

Versengési feladat: A két játékos eldönti, hogy melyikőjük tippel a fejre és melyikőjük az írásra. A feldobás után az a játékos nyer, amelyik tippje beigazolódott.

Dobókocka:

Együttműködési feladat: A két játékosnak egy-egy dobókockával kell dobnia. Előzetesen el kell dönteniük, hogy a két kocka összege páros vagy páratlan szám lesz. Ha eltalálták, nyertek.

Versengési feladat: A két játékosnak el kell döntenie, hogy párosat vagy páratlant fognak dobni (ugyanazt nem választhatják). Amelyikőjük eltalálja az nyer.

M2 Számlakönyv

Fénymásolható számlakönyv minta, ami az igényeknek megfelelően természetesen más formában is elkészíthető.

Játékos neve:									
Összeg	Aláírás	Összeg	Aláírás	Összeg	Aláírás	Összeg	Aláírás	Összeg	Aláírás

Játékos neve:									
Összeg	Aláírás	Összeg	Aláírás	Összeg	Aláírás	Összeg	Aláírás	Összeg	Aláírás

M3 Együttműködési szerződés

Egy sokszorosítható minta a csapatok együttműködési szerződésére:

Tárgy: Együttműködési szerződés

Ezen szerződés létrejött egyrészt a _____ csapat tagjai, másrészt pedig a _____ csapat tagjai között.

Az együttműködő felek aláírásukkal igazolják, hogy:

- a saját csapatuk minden tagjának tudomása van a két csapat együttműködési szándékáról és bele egyezett az együttműködési szerződés megkötésébe.
- mindkét csapat tagjai vállalják, hogy a vetélkedő során a tőlük telhető legmegfelelőbb módon segítik a másik csapat tagjait.
- hozzájárulnak, hogy a saját csapatuk által szerzett pontokat a másik csapat is elszámolja magának.

Kelt: _____, 20 . _____ .
(helység) (dátum)

Aláírások:

----- ✂ ----- ✂ ----- ✂ ----- ✂ ----- ✂ ----- ✂ ----- ✂ -----

Tárgy: Együttműködési szerződés

Ezen szerződés létrejött egyrészt a _____ csapat tagjai, másrészt pedig a _____ csapat tagjai között.

Az együttműködő felek aláírásukkal igazolják, hogy:

- a saját csapatuk minden tagjának tudomása van a két csapat együttműködési szándékáról és bele egyezett az együttműködési szerződés megkötésébe.
- mindkét csapat tagjai vállalják, hogy a vetélkedő során a tőlük telhető legmegfelelőbb módon segítik a másik csapat tagjait.
- hozzájárulnak, hogy a saját csapatuk által szerzett pontokat a másik csapat is elszámolja magának.

Kelt: _____, 20 . _____ .
(helység) (dátum)

Aláírások:

**További játékokért, kiadványokért, szakmai anyagokért, pedagógusképzésekért
látogasd meg az alábbi honlapokat!**

www.katalizator.edu.rs

(letölthető játékok)

www.ajateknemjatek.hu

(ingyenesen átvehető játékgyűjtemény + megvásárolható könyv)

www.jatekrafel.hu

(online képzés)

www.kepzes.katalizator.edu.rs

(akkreditált pedagógusképzések)

www.webshop.katalizator.edu.rs

(képzési kellékek, kiadványok...)

SIKERES JÁTÉKVEZETÉST!



Besnyi Szabolcs