



Játékgyűjtemény

2009

Tartalom

1. Matematika órákon használható játékok	3
2. Magyar órákon használható játékok.....	8
2.1 Kommunikációt fejlesztő játékok.....	16
3. Környezet órákon használható játékok.....	19
4. Ritmusjátékok.....	20
5. Ismerkedési játékok.....	22
6. Kapcsolatteremtő játékok.....	24
7. Fantáziát, kreativitást fejlesztő játékok	26
8. Együttműködést, toleranciát fejlesztő játékok.....	27
9. Önismereti játékok.....	28
10. Csoportalakító játékok.....	31
11. Koncentrációt fejlesztő játékok.....	32
12. Szabadidős játékok.....	33

1. Matematika órákon használható játékok

Sarkos játék

A terem négy sarkába állítunk négy gyereket. Mondunk egy szorzást, pl. 8×7 , és aki a leghamarabb kiáltja be az 56-ot, ő mehet át a tőle jobbra lévő sarokba. Ezzel "kiüti" az ott álló társát, aki a helyére megy és választ maga helyett valakit az üres helyre.

A játékban az szerezhetsz piros pontot, aki a kezdő pozíciójához képest három helyet halad előre.

Aki sokat találgat, tippelget, tőle nem szoktam elfogadni a választ, új kérdést teszek fel.

Ez a játék használható még bennfoglalások, összeadások, kivonások gyakorlására is. Sőt nyelvrókon is szavak ismétlésére.

A gyerekek szeretik, lelkesen játszanak, lényeg, hogy a tanító jól pörgesse az eseményeket!

Szavak megjegyzése számsor írása közben

A következő feladattal kiválóan fejleszthetjük a gyerekek megosztott figyelmét. Az ellenőrzés során érdemes a gyerekeknek lejegyezni, hány számig és hány szóig jutottak el. Gyakran végezve a gyakorlatot, nagyon inspirálóan hat rájuk, hogy számukra is szemmel látható a fejlődés, egyre jobb eredményeket érnek el. A gyerekek életkorának megfelelő számsor első néhány tagját írjuk fel a táblára. (Például 1, 2, 3, ...; 2, 4, 6, ...; 100, 98, 97, 95, 94 stb.) A feladat az, hogy a „start”-tól az „állj”-ig minél tovább jussanak el a számsor leírásában – természetesen helyesen. Eközben szavakat mondunk, amelyeket a számírás közben memorizálniuk kell. Az elhangzott „állj” utasítás után emlékezetből le kell írniük a közben elhangzott szavakat. Ellenőrzés: közösen mondjuk a számsort, s akinek „elfogy” vagy hibás, az elhallgat. A végén a számsorban legtávolabb eljutott gyerek marad győztesként. Ezután a leírt szavakat ellenőrizzük.

Számolj, ha meglöklek

A gyerekek háttal körben ülnek. Megérintjük egyiküket, ő mondja az 1-et, a tőle jobbra ülő a 2-t, s indul a számsor jobbra. Közben egy másik gyereket megérintve egy újabb számsort indítunk útnak, s így párhuzamosan 3-4 számsor fut. A gyerekeknek nagyon kell figyelniük a „hangzavarban”, hogy mikor kapnak balról egy számot, amit tovább kell folytatniuk.

Variáció: nem egyesével számolnak, hanem a szorzótábla számsoraival

Cowboy

A játékosok körben állnak, a játékvezető a kör közepén. A játékvezető hirtelen "ráló" valakire. Az illető leguggol, és a két szomszédja egymásra lő. A két szomszéd közül, aki később lőtt, az kiesik (ezt a játékvezető dönti el, esetleg döntetlent is hirdethet). Akire a játékvezető rálőtt az ezután újra feláll. A kiesett játékos nem áll ki a körből, hanem leguggol (és úgy is marad a játék végéig). Ha már csak két játékos van életben, akkor a párbaj következik. Egymásnak háttal kb. 10 méterre állnak egymástól, és a játékvezető tapsára egymásra lönek. A gyorsabb lövő lesz a bajnok. Ezután új játékvezető választásával új kör kezdődhet. A játékvezető legyen gyors és határozott. Figyeljünk arra is, hogy "töltött fegyverrel" (pisztoly alakra formált előre tartott kéz) ne játsszon senki, a kezek a test mellett lógnak.

Változat: Matematika órákon műveletek gyakorlására is jó, a középben álló játékvezető (tanár) amint rámutat valakire, máris feltesz egy kérdést, s a leghamarabb válaszoló marad játékban.

Angol órákon szavak gyakorlására is megfelelő.

Pókháló névjáték

Eszközök: egy fonalgombolyag jó erős fonallal (kooperációs gyakorlatként történő alkalmazásánál stopperóra)

A csoport, esetleg az osztály tagjai körben ülnek. Az első gyerek megfogja egy pamutgombolyag kezdő szálát, megmondja a nevét, és a gombolyagot átdobja az egyik társának. Ő is megmondja a nevét és tovább dobja a gombolyagot, és így megy tovább, amíg ilyen módon valamennyi tanuló részese a hálónak. A hálót aztán le kell fejteni olyan módon, hogy fordított sorrendben dobja vissza mindenki a gombolyagot annak a társának, akitől eredetileg kapta. A visszadobásnál mindig meg kell nevezni a fogadót.

Megjegyzés: A játék játszható nevek mondása nélkül is. Fontos, hogy a gombolyagot mindig a fonal fölött dobják. A játék ügyességet és figyelmet érdemel, fegyelmezettséget feltételez. Nagy létszámú csoport esetén javasoljuk a csoport kettéosztását: az egyik társaság figyeli a játékot, a másik játssza, majd szerepcsere.

Variációs lehetőség

Matematika órán szorzótábla tanulásakor a számsor ismétlésére jó gyakorlat.

Ki van a hátamon?

Minden játékos hátára egy papírost ragasztunk, amelyen egy híres ember neve szerepel. A feladat kitalálni, hogy "ki van a hátamon", úgy hogy minden társunknak 3-3 barkochba-kérdést tehetünk fel az illetővel kapcsolatban. Aki kitalálta, jelentkezik a játékvezetőnél, és kap egy újabb nevet, amíg az előkészített cetlik el nem fogynak.

Memóriás játék

Bármilyen olyan feladatnál használható, ahol párokat lehet kerestetni (angol, szorzótábla, melléknév-főnév, földrajzinév-tulajdonnév)

kb. 5-8 pár kártyát készítünk:

54 6*9

25 5*5

63 7*9 stb

Elrejtjük a gyerekek szemeláttára az eredmény kártyákat (egymásután mindent, ha nehéz lesz a feladat vagy sokat szeretnél elrejtteni vagy 1. 2. osztályban játszod, akár mondathatjuk is hangosan: a 25-ös kártya a tv alatt van). Ha mindet elrejtettük, egyesével mutatjuk a művelet kártyákat. Aki emlékszik, hová rejtettük a párját, annak jár pont.

Puzzle (csoportalkotó és verseny)

Egy képet feldarabolok annyi felé, amennyien lesznek egy csoportban. Annyi képet darabolok, ahány csoportot szeretnék alkotni. Kiosztom a darabokat a fotó hátulján egy művelet illetve egy-egy jel, pl. kék virág, (a teremben hová kiragasztom a jeleket, annyi jel kell, ahány csoport lesz) Ha megkapta mindenki megkeresi a jelet és odakuporodik. Majd mindenki hangosan megoldja a műveletet, a többiek a csoportjából ellenőrzik, hogy jól oldja – meg, ha igen, felfordíthatja a képrészletét. Ha mindenki megoldotta a feladatát, kirakják a képet. Amelyik csoport előbb kirakta az nyert.

Számalkotás csoportban

Ugyanez lehet szóalkotás, szógyűjtés, stb.

Pl. A táblára felírok 4 számot. Alkoss belőle 2 jegyű páros számokat, a tagok ismétlődhetnek. Vagy gyűjtsétek össze a 4-es/5-ös/7-es szorzótábla eredményeit, vagy gyűjts „ly”-os madárneveket/étel neveket/ stb.

Csoportban dolgoznak, egyszerre csak egy gyerek lehet a csapatból a táblánál, a kréta átadása a staféta, csak a helyükön ülve adhatják át. Ha hibát észlelsz, az előtted lévő megoldásában javíthatod, de újat nem írhatasz fel.

Bummos játék

Elkezdünk egytől számolni sorban úgy, hogy mindenki csak egy számot mond. “Bumm”-ot mondunk minden olyan szám helyett, amely hárommal osztható (3,6,9, stb.), vagy a hármas számjegy szerepel benne (pl.: 13). Aki háromszor ront, kiesik a játékból. (A számolás menete tehát: 1, 2, bumm,4,5, bumm,7,8.....) Természetesen nem csak hárommal, hanem más számokkal is lehet játszani (pl.:7).

Lehet a szorzótábla gyakorlására is használni, akkor mondjuk akkor mondunk BUMMot, ha pl. kétjegyű kerekszámra érünk.

Lottó

A játékban a „lottószelvényen” kell bejelölni az adott kérdéshez kapcsolódó választ, amely egy (lottó) szám. Ahány helyes válasz született, annyi találatú a szelvény. Szintén nagyon jó óra elején ismétlésnek, vagy óra végén az összefoglaláshoz. Egy alkalommal egy- két vagy esetleg három „szelvényel” is játszhatunk.

Tedd, amit mondok!

A párok egymásnak háttal ülnek, nem látják egymást, de beszélgetni tudnak. A pár mindkét tagja ugyanazt a készletet kapja (pl.: fakockák vagy síkidomok). A pár egyik tagja elrendezi a kapott kockákat, testeket, és pontos utasításokat fogalmaz meg a társának úgy, hogy mindkettőjük előtt azonos elrendezés alakuljon ki.

Számactivity

Minden játékos kap egy számot. A számokat úgy kell kitaláltatni a csoport többi tagjával, hogy nem írhatja le a játékos számjegyekkel, hanem rajzos úton kell bemutatnia a többieknek.

Számoljuk 20-ig!

A játékosoknak 20-ig kell egyesével elszámolniuk úgy, hogy egy számot csak egy ember mondhat. Bárki bármikor megszólalhat. De vigyázniuk kell, hogy nehogyszerre mondják. Ha ketten vagy többen szólalnak meg egyszerre, akkor újból kell kezdeni a számolást.

Puff! (Lövöldözés)

Ezt a játékot a szóbeli számolás fejlesztésére használhatjuk. A játékosok körben állnak. A játékvezető a kör közepén áll. Hirtelen feltesz egy kérdést (például egy szorzást), és ezzel kérdéssel egyidőben rámutat valakire, akinek gyorsan le kell guggolnia és nem szabad válaszolnia. Gyorsan válaszolnia kell viszont a mellette álló két játékosnak, akik egymásra nézve és egy pisztolyt formálva a kezükkel egymásra mutatnak. Aki előbb válaszol, az benn marad a játékban, a másik kiesik vagy zálogot ad.

Varázsos 11

A játékot csoportokban játsszuk (4 fős). Minden játékos az egyik kezét felteszi az asztal tetejére. A másik keze nem vesz részt a játékban. Jelre (például 3-ra) az ujjakkal egy számot mutatnak. A játék lényege, hogy a 4 játékos megpróbáljon úgy számokat mutatni, hogy a négy szám összege 11 legyen.

Számkirály

A játékosok közül kiválasztunk egyet, akinek a fejére egy papírkoronát helyezünk, amelyen egy szám látható. Barchoba – játékkal ki kell találnia, hogy melyik szám van a fejére helyezve.

„Okostojás” játék

A gyerekek körben állnak. Egyikük belép a körbe, és szembeáll valakivel. Ezután a tanító feltesz egy, a tananyaghoz tartozó kérdést (lehetnek szorzások, összeadások stb. is), a két, egymással szembenálló gyerek közül, amelyik előbb válaszol, az továbbléphet egy hellyel. Ha nem a körben benn álló az ügyesebb, akkor helyet cserélnek.

Képkirakó

Adott egy kép, amelyet mozaikjáték szerűen darabokra nyírunk. A képrészek hátoldalára írjuk az adott műveletek eredményeit, egy másik lapra pedig négyzethálót készítünk, melynek négyzeteibe egy-egy feladatot, műveletet írunk. Ha a gyerekek jól megoldották a feladatokat, akkor kialakul a kép is.

Számlavina

A gyerekek oszlopokban állnak. Minden oszlop hátulsó embere kap egy számot. Ez a kiinduló szám. A tanító minden oszlopnak valamilyen műveletet ad feladatul, amelyet hátulról kiindulva minden gyerek elvégez a saját számával, és az eredményét megsűgja az előtte állónak. Pl. Kiinduló szám: 16. A csoport feladata: Adjál hozzá 7-t. Hátulsó gyerek indítja: $16+7=23$, ezt a számot megsűgja az előtte állónak, aki ehhez hozzáadva a 7-t továbbűgja az ő eredményét.

2. Magyar órákon használható játékok

Hátamon a nevem

Valaki (a játékvezető) előre fölírja híres párok nevét kis cédulákra. Lehetnek például szerelmespárok (Rómeó, Júlia), költő és versének címe (Petőfi Sándor és Szeptember végén), történelmi esemény neve és évszáma (1492 és Amerika felfedezése). A játék kezdetén mindenki kap a hátára egy cetlit, de úgy, hogy saját magáról nem tudja, hogy kicsoda, micsoda; vagyis nem láthatja a cédulát, amit a hátára ragasztanak. Ha mindenki kapott cédulát, a játékosok elkezdik keresgélni párjukat. Ha pl. látsz egy Rómeót és egy Júliát, akkor biztos, hogy te már egyik sem lehetsz. Csak páros létszámú csoport játszhatja, semmiképp ne felejtsetek ki cédulákat, mert akkor a játék összezavarodik.

Bakos- szójáték („Titkos szó”)

Lényege, hogy nemcsak az Idegen szavak és kifejezések szótárából, hanem bárhol a gyerekek korának megfelelően beviszünk egy szót az órára („Titkos szó”), és azt miután az ember felírja a táblára, a gyerekek gondolkozzanak el azon, vajon mit is jelenthet az a szó!

Írjanak egy kis üres cetlire meghatározásokat. (pl.: ficsúr – szláv eredetű szó, Így hívták a néger bevándorlókat Magyarországon a 19. században. □) Ilyen és ehhez hasonló kreatív, találó meghatározásokat várunk. Nem az a lényeg, hogy tudják, hiszen pontosan ezzel a módszerrel bővítjük szókincsüket, hanem hogy játékosan tanuljanak meg új kifejezéseket, számukra ismeretlen szavakkal játszva. Ha az összes diák írt meghatározásokat, a tanár összeszedi őket, és egyenként felolvass őket, közéjük rejtve már a valós meghatározást is. A diákok szavazataikkal dönthetik el melyik az igaz. Mindenki egyszer szavazhat, aki eltalálja, jutalomban részesül. De az is, aki olyan jó meghatározást ír, amelyikre a legtöbb szavazat érkezik. A végén a meghatározás nemcsak a táblára, hanem a füzetekbe is bekerül.

Mozgáskoordinációs-játék

A gyerekekkel körbe állunk, terpeszállásban, úgy hogy a lábunk összeérjen. A feladat, hogy két egymás mellett álló ember összeérő lábát egyszerre kezdje el megemelni. Fontos, hogy figyeljenek egymásra, és ne csússzon szét a lábfejük, ez elősegíti az együttműködési képesség fejlődését. A kör így indul el az egyik irányba, ezt kell a többieknek követniük. A tempón, ha jól megy, idővel lehet gyorsítani is.

Lehet nehezíteni is azzal, hogy közben a kezekben, ellenkező irányban körbemegy egy toll vagy ceruza is. (akár kettő is) További fokozása, hogy miközben aki átadja a ceruzát vagy tollat, az kimondja egy magyar költő vagy író nevét, vagy egy történelmi személyiség nevét.

Tabló

A csoport tagjai a teremben össze-vissza mozognak, majd hirtelen megállnak a tanár jelzésére. Megállás után megadott időn belül a tanár által megadott témára egész csoportos tablót, vagyis állóképet kell "készíteni". Célszerű a csoport által jól ismert helyszíneket, helyzeteket megadni a tablók témájául. Pl.: olvasmányjelenet, történelmi esemény, de akár aluljáró, diszkó, stb. Ebben a játékban nincs mód a szöveges információra, de nonverbális jelzéseket (mimika, mozdulatok) alkalmazhatunk. Próbáljuk meg minél hamarabb összeállítani a tablót (fél perc, maximum egy perc)!

Szituációmásolás

Három-négy párost kiválasztunk és kiküldünk a teremből. A többiek közösen kitalálnak egy szituációt, amit majd a párok fognak elmutogatni. Az első párosnak elmondjuk a szituációt, a feladatuk, hogy a második kettősnek mutogassák el úgy, hogy azok lehetőleg megértsék az alapsztorit. A második párosnak az így megértettek alapján kell továbbmutogatni a történetet a következő kettősnek, és így tovább... Az utolsó párostól megkérdezzük, hogy szerintük miről szólt az általuk mutogatott jelenet. Általában addigra alaposan megváltozik a történet. (Rajtuk kívül megkérdezhetjük természetesen a többi párost is.) A sztorik kitalálásakor engedjük szabadon a fantáziánkat! Ügyeljünk arra, hogy ne húzzuk sokáig, mert a várakozó párok halálra unják magukat.

Barkochba

Kiszámoljuk a kérdezőt, aki kimegy a teremből.

A játékosok tárgy, élőlény vagy fogalom témakörben kiválasztanak egy szót, ezt kell a kérdezőnek kitalálni. A kérdező sorban mindenkinek kérdéseket tesz fel, amire csak igennel és nemmel lehet válaszolni. A tanulókat rá kell vezetni arra, hogy kérdéseikkel fokozatosan szűkítsék a kört, amiben a szót keresni kell. Minden osztályfokon felhasználható gondolkodtató játék.

Összegyűrt történetek

A játékvezető két szövegből egyet készít úgy, hogy a két szöveg mondatait összekeverve gépeli le vagy ragasztja papírra. Annyi példányt kell készíteni, ahány párban akarjuk játszani.

A párok megkapják a címeikkel ellátott összegyűrt történetet. Egyikük az egyik, másikuk a másik történet mondatait próbálja sorba rakni. Ha az összegyűrt történet mondatait beszámozzuk, elég csak a számokat sorba rakni. Játshatunk összekevert mondatcsíkokkal is.

A mondatokat leírni nem szerencsés akkor, ha időre vagy versenyszerűen játszunk.

Ez a játék fejleszti a szövegértő képességet, a gondolkodást és a figyelmet.

Szövegrekonstruálás

A kiválasztott szöveget vágjuk össze pl. mondatonként, bekezdésenként vagy tetszőleges alakban. Lehet a szövegre foltokat is helyezni, festeni. Feladat a szöveg rekonstruálása.

Lehet versenyszerűen, időre, párosával vagy kiscsoportban játszani.

Legegyszerűbb, ha egyforma prospektust, újságot, reklámszöveget használunk.

Ez a játék fejleszti a gondolkodást, figyelmet és a szövegértést.

Csak a végét!

A társaság első tagja mond egy összetett szót. A másodiknak egy olyan összetett szót kell mondania, amelynek az első tagja azonos az előző szó utolsó tagjával, pl. vaskapu-kapufa-favágó-vágószerszám-szerszámolaj stb. Lehet írásban, időre is játszani. Jól fejleszti a gondolkodást.

Szólánc

Sok változata van. A lényeg az, hogy mindenkinek egy szót kell mondania/írnia bizonyos szabály szerint.

1. Kiválasztunk egy hangot/betűt és olyan szavakat kell gyűjteni, ami ezzel kezdődik. Lehet szűkíteni a kört pl. csak főneveket, élőlényeket, híres embereket, földrajzi neveket stb lehet mondani. (Ország-város játék)
2. A kiválasztott hanggal/betűvel végződjön a szó.
3. Amilyen betűvel végződik a szó, a következő azzal kezdődjön.
4. Minden szóban kétszer forduljon elő a betű.
5. Érdekes betűkapcsolatok gyűjtse. Pl a szó közepén legyen „rf”: karfiol, férfi, morfium stb

Szólánc másképpen

A játékvezető mond egy szót és továbbadja a labdát a következő játékosnak, aki elismétli a szót és hozzátesz egy másikat. A következőnek már mind a két szót el kell ismételnie, és egyet hozzátenni. Addig játsszuk, amíg valakinél meg nem szakad a lánc. Ilyenkor megkérdezhetjük: ki figyelt, ki tudja?

Nehezíthetjük úgy a játékot, hogy nem sorba dobjuk a labdát.

Emlékezet és figyelemfejlesztő játék.

Találd ki!

A gyerekek körbe ülnek, a kérdezőt kiszámoljuk és kimegy a teremből. Kiválasztunk egy tárgyat, ennek a nevét kell kitalálni. A kérdezőt behívjuk. Feltesz egy kérdést. Mindenki ugyanerre a kérdésre válaszol, csak kicsit másképpen. Pl. Hol található? fán, asztalon, a számban, üzletben stb (alma). Az válaszol jól, aki igazat mond, de a feleletéből nem lehet rögtön kitalálni, hogy miről van szó.

A kérdező felteszi következő kérdést. Így megy a játék addig, amíg a kérdező ki nem találta a szót. Nehezíthetjük a játékot úgy, hogy csak meghatározott számú kérdést lehet feltenni.

A játék jól fejleszti az analízáló-szintetizáló képességet.

Kakukktojás

1. Megadunk néhány szót pl alma, barack, paprika, citrom .Az egyik nem illik a többi közé. Melyik? Miért?

Elegendő, ha négy szót adunk meg. Kisebb gyerekeknél eleinte kezdhethetjük három szóval.

Ezt a játékot rajzos formában, tárgyakkal vagy - nagyobbaknál - írásban is játszhatjuk.

2. Mindenki kap egy szót (képet, rajzot, tárgyat), amihez neki kell kakukktojás-rejtvényt készíteni. Egymás feladatait kell kitalálni. A magyarázat, indoklás sose maradjon el!

Ez a játék jól fejleszti a gondolkodást és a kifejezőkészséget. Segíti a csoportosítás, általánosítás, rendszerezés képességét.

Memória

A memória játékokkal sokféle párosítást lehet gyakorolni, pl azonos képek, ellentétpárok, kis- és nagybetűk, írott-nyomtatott betűk, szavak, szó-kép, szám és mennyiség, szorzótábla, római számok stb. Minden kártyának legyen párja. A kártyákat összekeverjük, lefelé fordítva kirakjuk. Mindenki két kártyát húzhat egymás után. Ha párt talált, kiveheti a többi közül, majd húzhat még kettőt. Az győz, aki a legtöbb párt összegyűjti.

A párok keresésével fejlődik az emlékezőtehetség, figyelem, éppúgy, mint a matematikai, anyanyelvi tudás. Lehet játszani egyedül, de párban, vetélytárssal, időre is.

Folytasd a sort!

A játékvezető elindít egy sort, ezt kell folytatni. Pl banán, narancs, alma... Minden gyermeknek egy új szót kell hozzátenni, gyorsan haladunk, aki sokat gondolkodik, vagy már hallott szót mond, kiesik vagy zálogot ad. A végén a játékvezető megkérdezi, hogy mi volt a szabály.

Ötletadóként felsorolunk néhány főfogalmat - gyűjtőfogalmat: állat, háziállat, vadállat, gyümölcs, zöldség, szerszám, jármű, játék, élelmiszer, bútor, rovar, bolygó, hangszer, foglalkozás, színek, virág, tantárgy, tulajdonság, sportág, ékszerek, növény...

Varázsdoboz

Ez itt egy varázsdoboz. Sokminden vagy sokmindenki belefér. Pl Zsuzsi belefér. Ági is, anyu is. Apu már nem. Karcsi vajon belefér? Mindenki sorban

mond szavakat, a játékvezető megmondja, hogy ki vagy mi fér bele. Ki kell találni a szabályt. A megadott példában a lányok beleférnek, a fiúk nem. Bármilyen gyűjtőfogalom szerint lehet játszani. Pl. csak a háziállatok, csak a piros színűek, bármi, csak a zöld színűek nem stb

A szabály lehet anyanyelvi jellegű is Pl. bármi belefér, amiben nincs e betű, csak a „k”hanggal kezdődő tárgyak férnek bele stb.

Nagyobbak gyerekek játéka.

Meseszövés

A gyerekek nagyon szeretik a meséket. Különösen érdeklődőek, ha ők maguk találhatnak ki új meséket. A meseszövés csoportos mesekitalálás. A játékvezető mond egy bevezető mondatot. A mellette ülő gyerek folytatja a megkezdett gondolatot. Sorban mindenki tovább fűzi a mesét, végül egy önálló történet alakul ki. A meseszövésnél arra kell vigyázni, hogy ne ismert mesét mondjanak el a gyerekek, hanem önálló elképzeléseiket, gondolataikat fogalmazzák meg. Kezdetben vagy kisebb gyerekeknél képekkel, bábokkal segíthetjük a mesekitalálást. A játék másik fajtája, ha megadott szereplőkre vagy témára kell történetet kitalálni. A meseszövés gondolkodás- és képzeletfejlesztő játék, minden korosztályt jól szórakoztat.

Erről jut eszembe

A játékosok körbe ülnek. Az első mond egy szót. A mellette ülőnek olyan szót kell mondania, ami kapcsolatos az előző szóval, tehát arról jutott az eszébe. Ha a kapcsolat nem nyilvánvaló, bárki rákérdezhet az összefüggésre. Ha a játékos nem tudja a kapcsolatot megmagyarázni kiesik vagy zálogot ad .

pl. labda, rét, fa, cseresznye, víz (a cseresznyét meg kell mosni), hajó, kémény, füst, stb.

Kicsik, nagyok szívesen játsszák. A játék jól fejleszti az absztrakciós és asszociációs képességeket.

Levegő, föld, víz

A játékosok körbeülnek. A játékvezető a három szó közül / levegő, föld, víz / az egyiket mondja és rámutat valakire. Olyan állatnévvel kell válaszolnia (közlekedési eszköz, növény stb) amilyen a megadott közegben előfordul. Pl. levegő-fecske, víz-bálna, föld-kutya stb

Aki nem tud válaszolni vagy téveszt kiesik / zálogot ad /.

Kisebb gyermekek játéka. Más fogalomkör szavaival nagyobbak is játszhatják. Pl. ragadozó- növényevő- rovarévó, tanszer- gyógyszer- fűszer, főváros- város- falu, tenger- folyó- tó stb. A játék elősegíti a gyors asszociációk kialakítását, fejleszti a gondolkodást.

Mondatlánc

A kezdő játékos mond egy rövid mondatot. A mellette ülő megismétli és hozzátesz egy szót. Mindig csak egy szóval bővíthet a mondat. Nem baj, ha tréfás vagy erőltetett lesz.

Sok nevetésre ad alkalmat. Vigyázzunk, hogy a mondatunk értelmes maradjon. Nem könnyű játék, minél többen vagyunk, annál hosszabb lesz a mondatunk, és nagyon kell figyelni a névelőkre!

Hol járunk, mit csinálunk?

A játékvezető mond egy fogalmat, vagy főnevet: gyógyszertár, piac stb. és a gyerekeknek olyan szavakat kell mondaniuk, amelyek kapcsolódnak ehhez a fogalomhoz.

A fogalmi gondolkodás fejlesztésének egyszerű játéka. A szókincs fejlesztésére is alkalmas. Inkább kisebb gyermekek számára ajánljuk, de ha sikerül nehéz szót kitalálnunk a nagyobb gyerekeket is "megmozgathatjuk" vele. Gyorsan haladjunk, ne legyen hosszú a gondolkodási idő!

Figyeld a végét!

Ez egy láncjáték, labdával. Lehet sorban haladni, de a figyelemkoncentrációt jobban fejleszti, ha össze-vissza dobjuk a labdát. A játékvezető azt mondja: a te szavad azzal a betűvel kezdődjön, amivel az enyém végződik: padlás - sárga - arany.

Nehezebb változata: a te szavad azzal a szótaggal kezdődjön, amivel az enyém végződik: kályha - hajó - jóság.

Lehet játszani szóban, írásban.

Fejleszti a helyesírási készséget, és a szótagolás képességét is.

Üzenet

Az egyik játékos az „Adó” álljon a másik játékos a „Vevő” háta mögé, és rajzoljon egy nagyméretű betűt a hátára. A Vevő feladata, hogy felismerje a betűt. Ha a Vevő nem tudta kitalálni a feladványt, akkor az Adó írja fel ismét. Ha a Vevő megfejtette a feladványt, akkor cseréljenek szerepet. Ha ez már jól megy, akkor nehezítsünk a feladaton, és rövid szavakat, számokat, képeket stb is rajzolhatunk.

A játékot nem csak két személy játszhatja, hanem többen is. Ekkor álljanak sorba, és mindenki azt a betűt vagy szótagot írja az előtte álló hátára, amit a saját hátánfelismert.

Hang-betű differenciálás

Az asztalon tárgyak K és T hanggal. (Kesztyű, kanál, kutya, kulcs, kenyér, kifli, kígyó, tányér, tojás, tészta, toll, törölköző, tulipán, tükör). Az óvónő/tanár kiejti a tárgyak első szótagját, amelyik gyermek először be tudja

fejezni a szót, kezébe veheti a tárgyat és eldughatja a teremben. Így mindent eldugnak a végén.

1.Soroljuk fel milyen tárgyak voltak az asztalon! Amit fel tudtak sorolni, annak a képét a mágnes táblára erősítjük. Ki tudja hová dugtuk a kesztyűt? stb, 2. Most a táblán lévő képekkel játszunk. Nem mondjuk ki a tárgynak a nevét, csak az elejét. Titkos üzenetet küldünk. Pl. ka..., aki kitalálja, hogy kanál, az megkeresheti a tárgyat és kihozhatja az asztalra.

Kisebb gyermekek játéka.

Valami megváltozott!

Ülünk a szobában vagy az osztályban. Egyvalaki kimegy, mielőtt elindul, jól körülnézhet. Amíg kint van, valamit megváltoztatunk: pl helyet cserél két - három gyerek, kicsit átrendezzük a helyiséget stb. Otthon a családban játszhatjuk úgy is, hogy valaki átöltözik, átrendezzük a díszpárnákat, megcseréljük a képeket stb.Mikor visszajön a kiküldött gyerek, ki kell találnia, hogy mi változott.

Ez a játék már kicsikkel is játszható, csak akkor szembeszökőbb dolgokat, és kevesebbet kell változtatnunk.

A vizuális emlékezet fejlesztése mellett a megfigyelő-képesség fejlesztésére is alkalmas.

Helykereső

Megadunk egy betűt.

Olyan rajzokat készítünk, amelyek nevében szerepel a kiemelt betű. A nevek helyét lepontozzuk. Meg kell találni a betű helyét a szóban.

Ez a feladat fejleszti az analizáló-szintetizáló képességet, a figyelmet és az auditív/vizuális emlékezetet.

Betűkereső

Képeket, rajzokat vagy tárgyakat mutatunk. Kiválasztunk egy betűt/hangot. Jelöljük meg azokat, amelyek nevében szerepel.

Lehet versenyszerűen vagy időre is játszani.

Ezek és az ezt követő feladatok fejlesztki az analizáló-szintetizáló képességet, a figyelmet és az auditív/vizuális emlékezetet.

Hibakereső

Képek alá hibásan van leírva a megnevezés (zöngés-zöngétlen, hosszú-rövid, vizuálisan hasonló betűk, j-ly stb.). Keressük meg a hibát, írjuk le a szót helyesen.

Melyik hiányzik?

Szavakat írunk, amelyekből egy betű hiányzik. Ezt kell a gyerekek megtalálnia, egyeztetnie vagy pótolnia.

Nehezebb, ha a mondat hiányos. A pótlást lehet önállóan, magadott szavak közül való válogatással vagy képek felhasználásával elvégezni.

Melyik a felesleges?

Olyan szavakat írunk, amelyekbe van egy felesleges betű. Meg kell keresni és áthúzni. Érdeemes leírni a szót helyesen.

Rakd össze!

Kirakunk néhány képet. A hozzájuk tartozó szavakat szótagokra bontjuk és összekeverjük. A szótagokból kell kiválasztani és összeállítani a szavakat.

Neheztésképpen megadhatunk fölösleges szótagokat is.

Anagramma

összekevert betűkből értelmes szót kell alkotni úgy hogy minden betűt fel kell használni. Kisebбекnél segít a kép. Pl. Á,O,B,R,G: Gábor, bogár

Mi a sorrend?

A mondat szavait összekeverjük. Értelmes mondatot kell alkotni. Nem baj, ha nem ugyanaz lesz, mint amit kigondoltunk.

Kicsiknek képekkel lehet segíteni.

Bontójáték

Egybeírunk egy kifejezést vagy mondatot. Szavakra kell tagolni. Nem baj, ha tréfás lesz.

Pl. hatalmasok: hat alma sok, hatalmas ok, hatalma sok stb.

Igaz vagy hamis?

Állítások igazságát kell felismerni és jelölni. Nehezíthetjük pl. a mondat összetett, azonos kifejezések összefűzése más kötőszóval stb.

Egyeztető játékok

Számtalan variációja létezik. Pl. szó-kép, nyomtatott-írott, kisbetűk-nagybetűk, kép-mondat, ellentétek (lásd memória) stb.

Válogató

Képek szétválogatása gyűjtőfogalmak alapján.

Vagy: szavak szétválogatása képek alapján

Fejezd be!

Megkezdett mondatokat kell befejezni saját gondolatok alapján. Nagyobb gyerekek szívesen játsszák. Nagyon jó hatású önismereti játékká is alakulhat.

Rejtvények

Igen sok fajtája létezik. Pl. hagyományos, skandináv, betűtábla, szótábla, betűtábla, számtábla (számok bontásán alapszik), haladás köralakban, meghatározott irányban, lóugrással stb.

2.1 Kommunikációt fejlesztő játékok

Parola

Cél: az énazonosság-tudat erősítése, egymás megismerése, elfogadása (Általános iskolásoknak ajánljuk.)

Eszközök: írógéppapír, tollak, színesek, ragasztó, olló

A játékosok körbe rajzolják a kezüket egy rajzlapon, majd kivágják a formát. Tesznek rá egy jelet, hogy tudják, melyik az övék és középre teszik. Egy asztalkendővel letakarják az egészet, megkeverik, és körben mindenki húz egyet. Ha valaki véletlenül a sajátját húzta, akkor visszateszi és újra próbálkozik. A kihúzott papírkézre mindnyájan írnak valamit. Aki elkészült, visszateszi azt a terítő alá. Ha már az összes kéz visszakerült, mindenki kiválasztja a sajátját, és megpróbálja kitalálni, hogy ki üzent neki.

Sorban mindenki elmondja, hogy a kézre írt szöveg alapján milyennek gondolja az üzenőt, és elmondja azt is, hogy milyennek látta azt a kezet, amelybe ő helyezte el az üzenetét. Az elmondásokban nem szerepelhet szó szerint az üzenet. A cél az, hogy a címzett és a feladó megtalálja egymást.

Ki vagyok én? (Barchoba)

A játékvezető minden játékos hátára egy papírcetlit ragaszt, amelyen egy szó áll (kapcsolódjon a tananyaghoz pl.: matematika: testek, síkidomok nevei, számok; magyar: melléknevek, tulajdonnevek stb.). Ezután a játékosok egyszerre elindulnak, egymásnak kérdéseket tesznek föl (személyenként egyet), s a válaszokat meghallgatva ki kell találniuk, hogy milyen szó van a hátukra ragasztva.

Füllentős

A tanító feltesz egy kérdést, amelyhez néhány választ fogalmaz meg. Ezek közül csak egy legyen helyes. A gyerekek csoportokban ülnek (4 fő egy csoport), így megbeszélhetik a kérdésre adandó helyes választ. Jelre az ujjakkal mutatják a szerintük helyes válasz sorszámát.

Bogozd ki a csomót!

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

Értékelés: A játék az együttesség élményét nyújtja a testi közelség, a fejtörést okozó feladat, a közös erőfeszítés és a megkönnyebbülést hozó megoldás.

Add tovább a mozdulatot!

A csoport körben áll. A csoport egyik tagja mutat egy tetszőleges mozdulatot, ezt a következő átveszi, és hozzátesz egy másikat. Ezt a másik mozdulatot átadja a mellette állónak, aki átveszi, tesz hozzá egyet, és átadja a következőnek. Stb.

Szabad asszociáció

Körben ülnek a gyerekek, és szabad asszociációval folytatják a megkezdett mondatot. Pl.: Nekem a zöldről a fű jut az eszembe. Nekem a fűről a rét jut eszembe. A rétről nekem a labdázás jut eszembe. Nekem a labdázásról

Folytasd a mozdulatot!

Hasonló az előbbihez, csak itt már a következő mozdulatot, gondolatmenetet kell a következő embernek hozzá illő mozdulattal folytatnia. Itt általában kialakul egy történet, amelyet a játékosok maguk formálnak.

Szoborjáték

Az asztalokra nyolc szókartát helyezünk el. A párok egyik tagja szobor, másik tagja a szobrász. A szobrász húz egy kártyát, a kártyán szereplő mozdulatnak megfelelően beállítja szobrát. A szobor kitalálja, hogy mit csinál ő.

Simon mondja

Csak akkor végezd a mozdulatot, ha előtte azt mondom: „Simon mondja”. Például: Simon mondja, hogy guggolj le!” (A többek leguggolnak).”Emeld fel a kezed!” Nem mozdulnak meg. Aki mégis megmozdul, de meg tudja nevezni, hogy melyik testrésze hajlott, tovább játszhat.

Rajzold, amit mondok

A párok egymásnak háttal ülnek, nem látják, csak hallják egymást. A pár egyik tagja kap egy rajzolt formát vagy képet. Erről a képről pontos utasításokat fogalmaz meg a társának úgy, hogy a társa ezt a képet le tudja rajzolni a saját lapján.

Varázmikrofon

Eszköz: nagyobb méretű csigaház vagy bármilyen egyedi tárgy (a gyerekek életkorához illeszkedő kedves, esetleg szimbolikus tárgy).

Leírás: Osztályfőnöki órán vagy más olyan alkalmakkor, amikor egy-egy problémát a gyerekek megvitatnak, annak a gyereknek van joga beszélni, akinél a tárgy (pl. csigaház) van. A csoport eldöntheti, hogy ki, ki után következhet a megbeszélésben. Az is lehetőség, hogy mindig a beszélő dönti el, kinek adja tovább a tárgyat.

Elemzés: A tárgy kézben tartása önbizalmat ad a gyermeknek. A nehezen szóhoz jutót megnyugtatja és bátorítja, a könnyen és többen beszélőt mérsékli.

Üzenet szavak nélkül

Cél: a nonverbális kommunikáció gyakorlása, az információtorzulás megtapasztalása

Játék: A résztvevők körben ülnek. Az egyik csoporttag feláll, sorban odamegy társaihoz és tetszés szerinti gondolatot, érzést, üzenetet közöl velük szavak nélkül, nonverbális eszközökkel. (A gyakorlatot korlátozhatjuk egy adott kommunikációs csatornára, például az érintésre, mimikára, gesztusokra.) Ezután mindenki hasonló módon jár el.

A résztvevők megbeszélik érzéseiket, szorongásaikat, tisztázzák a nem egyértelmű üzeneteket, valamint a gyakorlat általánosítható tanulságait.

Szájról szájra

Cél: az információk torzulásának megtapasztalása

Eszközök: tábla vagy tacepaó és íróeszköz, az üzenet előre elkészítve tacepaón, megfigyelési lap a megfigyelőknek.

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

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

3. Környezet órákon használható játékok

Add tovább a hangot!

A játékvezető kiad egy hangot. Jobb oldali szomszédja veszi a jelzést, és azonnal tovább is adja. Amikor a hang már egy kicsit eltávolodott, a játékvezető új hangot bocsát az útjára. Azt is megteheti, hogy az elsővel egy időben a másik irányba is ad hangjelzést, így négy-öt különböző hang együttes futása esetén izgalmas hangkavalkád alakulhat ki.

Állatkert

Mindenki választ magának egy állatot, és egy jelet, amely az adott állatot jelképezi. (Ez a jel ne hang, hanem lehetőleg valamilyen mozdulat legyen!) Miután mindenki bemutatta saját állatának a jelét, kezdődhet a játék. Az indító játékos először bemutatja a saját jelét, aztán valaki másét a csoportból. Ezután az következik, akinek a jelét bemutatták, ő is előadja a sajátját, majd mutat egy újat, és így tovább...

Hoppos játék

Használható óra elején ismétléskor, óra végén összefoglaláskor, vagy témazáró előtt összefoglaló órán. A játék kiválóan alkalmas a fogalmak definiálására. 2 gyereket hívsz a táblához, akik háttal állnak a táblának, szemben a társaikkal. A táblára felírod a fogalmakat (ha szókértőt használtam azt is be szoktam vetni.), a 2 gyerkóc kezébe 1-1 más színű kréta. Rámutatok az egyik fogalomra, a gyerekek arra mondanak meghatározásokat, minimum hármat, de a lehető legtöbbet. Amikor már mindent elmondtunk és a táblánál állók is valószínűleg kitalálták a fogalmat, jön a HOPP, a 2 gyerek ekkor megfordul, megkeresi a táblán a szót és lehúzza. Azé a pont, aki kitalálja a fogalmat, illetve gyorsabban megtalálja a szót a táblán.

Ki vagyok én

Szintén fogalmak minél pontosabb elsajátításánál vetheted be, olyan mint a hoppos, csak gyorsabb, ha mondjuk kevés az idő. 1 gyerek megy ki a táblához, szintén annak háttal, felírod a fogalmat a táblára, a gyerekek meghatározásokat mondanak, és a táblánál álló gyerkócnek ki kell találnia, hogy ki ő (melyik fogalom). Tuti lehet személyekkel, eseményekkel, évszámokkal, stb. is.

4. Ritmusjátékok

Összehangoló játék 1.

A gyerekek felállnak , a játék során felváltva kell tapsolniuk és dobbantaniuk. Először 10 tapsolással kezdünk – majd 10 dobbantás (váltott lábbal) Aztán 9 tapsolás – 9 dobbantás ... stb. egészen egy tapsolás – egy dobbantásig. Akkor sikeres a játék, ha az utolsó dobbantás is egyszerre történik.

Összehangoló játék 2.

A gyerekek felállnak, a játék során felváltva kell tapsolniuk és dobbantaniuk. Először 5 tapsolással kezdünk – majd 5 dobbantás (váltott lábbal)

Aztán 4 tapsolás – 4 dobbantás stb egészen 1 tapsolás – 1 dobbantásig. Itt azonban nem ér véget a játék, hanem megfordul! Újra 1 tapsolás – 1 dobbantás következik, s egészen 5 tapsolás – 5 dobbantásig folytatódik

Ritmikus beszéd

Megtanulunk egy verset (nem fontos az egészét egyszerre). Majd kört alakítunk. A verset soronként mondja ritmikusán mindig a körben soron következő gyerek, a soronkénti mondás mellett mindenki egyszerre egyenletesen tapsol. Minden gyerek csak egy- egy tapsolásnyi részt mond a versből (ez nem minden esetben egyezik meg a szótagokkal!)

Vagy: egyenletes ritmus tapsolása közben mond mindenki egy-egy sort a versből.

Kavics kopogós 1.

Kört alakítunk. Mindenki kap két kavicsot. Aki indítja a játékot, egyet koppant a kavicsokkal, a következő kettőt, az őt követő hármat, majd a 4. gyerek újra egyet, az 5. kettőt stb.

Kavics kopogós 2.

Kört alakítunk. Mindenki kap két kavicsot. Aki indítja a játékot, egyet koppant a kavicsokkal, a következő gyerek eldöntheti, hogy egyet vagy kettőt akar-e koppantani. Ha kettőt, azzal megfordítja a kör haladási irányát.

Kavics kopogós 3.

Kört alakítunk. Mindenki kap két kavicsot. Aki indítja a játékot, egyet koppant a kavicsokkal, a következő kettőt, az őt követő hármat, majd a 4. gyerek újra egyet, az 5. kettőt stb. Itt azonban nem ér véget a szabály! Egy külső jelre – amelyet adhat egy előre kiválasztott gyerek, vagy a tanár is – a kör megfordul. A játék kétféleképpen folytatható – a fordulás után folytatni

kell az eredeti sorrendben a kopogást (vagyis, ha kettőnél fordul a kör a következő gyerek hármát koppant) A fordulás után előlről kezdődik a koppantás (vagyis, ha kettőnél fordul a kör a következő gyerek akkor is egyfel indítja újra a kört)

Csengőszó 1. (nagyobbaknak)

Két gyereket választunk, az egyiknek be kell csuknia a szemét és csak a hallására hagyatkozva kell megkeresnie a teremben elrejtett triangulumot. A másik gyerek lesz majd, aki megszólaltatja a triangulumot.

A „hunyó” a terem egyik sarkában helyezkedik el háttal, becsukott szemmel. A többi gyerek nagyon halkán szétszóródik a teremben, a triangulumos egy általa kiválasztott helyen megáll. Ha kezdődik a játék már senkinek sem szabad mozognia! Amikor kész a „terep” megszólaltatjuk a triangulumot, s a behunyt szemű játékos a hang alapján próbálja azt megkeresni.

Csengőszó 2. (kisebbeknek)

Kört alakítunk, majd mindenki leül törökülésbe. Egy gyerek lesz a triangulumos. A többiek becsukják a szemüket. A triangulumos elindul, s valaki feje fölött megszólaltatja a hangszert. Ha az a valaki meghallja a hangot, kinyithatja a szemét. Ha tényleg az ő feje fölött szolt a hangszer, akkor helyet cserélnek, ha nem akkor tovább megy a triangulumos egy másik gyerekhez.

Ellenritmus

A játék elején megbeszéljük melyik ritmusnak melyik az ellenritmusa.

TÁ - TI-TI

TÁÁ - SZÜNET

Tapsolunk egy ritmust, a gyerekeknek ennek az ellenritmusát kell visszatapsolniuk.

PI . TÁ TÁ TI-TI TÁ - tanár

TI-TI TI-TI TÁ TI-TI - gyerekek

Lépegetős

A gyerekek szétszóródnak az adott térben.

Minden irányban lépegetni kell + tapsolni.

- először előre indulunk 4 lépést, amiket az alábbi módon számozunk meg 1,2,3,4, majd vissza 4,3,2,1 Az egyes számú lépésekre tapsolunk. Ezt követően jobbra indulunk négy lépéssel és vissza és a kettes számú lépésekre tapsolunk, majd hátra indulunk 4 lépést és vissza, itt a hármas számú lépésekre tapsolunk, végül balra haladunk 4 lépést és vissza, itt a 4-es számú lépésekre tapsolunk

5. Ismerkedési játékok

Név hullám

Cél: Egymás nevének a megtanulása

A gyerekek körben állnak. Egy gyerek a nevét mondja különleges hangsúllyal. A név gyorsan végighalad, hullámszerűen a körben ezzel a kiejtéssel. Utána egy másik gyerek folytatja. Variáció: A különleges hangsúlyt egy mozdulat is kísérheti.

Megjegyzés: nagyobb létszámú csoport esetén unalmassá válhat a játék. Ideális létszám 10-12 fő.

Pókháló névjáték

Cél: Egymás nevének megtanulása, az összetartozás érzésének átélése. (Általános iskolásoknak ajánljuk.)

Eszközök: egy fonalgombolyag jó erős fonallal (kooperációs gyakorlatként történő alkalmazásánál stopperóra)

A csoport, esetleg az osztály tagjai körben ülnek. Az első gyerek megfogja egy pamutgombolyag kezdő szálát, megmondja a nevét, és a gombolyagot átdobja az egyik társának. Ő is megmondja a nevét és tovább dobja a gombolyagot, és így megy tovább, amíg ilyen módon valamennyi tanuló részese a hálónak. A hálót aztán le kell fejtetni olyan módon, hogy fordított sorrendben dobja vissza mindenki a gombolyagot annak a társának, akitől eredetileg kapta. A visszadobásnál mindig meg kell nevezni a fogadót.

Megjegyzés: A játék játszható nevek mondása nélkül is. Fontos, hogy a gombolyagot mindig a fonal fölött dobják. A játék ügyességet és figyelmet igényel, fegyelmezettséget feltételez. Nagy létszámú csoport esetén javasoljuk a csoport kettéosztását: az egyik társaság figyeli a játékot, a másik játssza, majd szerepcsere.

Ismerkedési játék képekkel

A játékosok körben ülnek. A játékvezető a kör közepére különböző tárgyú képeket tesz. A játékosok kiválasztanak maguknak egy képet, amely valamilyen formában jellemző rájuk, és a kép segítségével egy pár mondatban bemutatkoznak.

Rajz és szimbólum

Mindenki készít egy külön papírlapra egy rajzot, amin életének általa legfontosabbnak tartott mozzanatait ábrázolja. (Aki arra hivatkozik, hogy nem tud rajzolni, azt biztassuk azzal, hogy nem a rajzkészség a fontos, hanem bemutatkozás – történjék ez akármilyen leegyszerűsített módon is.) Ezután mindenki találjon ki egy szimbólumot, ami szerinte leginkább

jellemzi őt. Ezt a szimbólumot rajzolja föl az előbbi rajz alá, ugyanarra a lapra. A rajzokat mindenki számára látható helyre tesszük. A csoport tagjai sorban odamennek saját rajzukhoz és beszélnek róla; ha szükséges, megmagyarázzák (a szimbólumot is ideértve). A többiek kérdéseket tehetnek fel bemutatkozó társuknak. Utána az általánosítható tanulságok megbeszélésére kerül sor.

Ismerkedés ritmushangszerekkel

Játék: A résztvevők körben ülnek. A játék előkészítéseként először a ritmushangszerekkel ismerkednek, majd az önmagukkal való ismerkedésre térnek át a gyerekek.

Mindenki kézbe vesz egy kis ritmushangszert, próbálgathatják pár percig, majd megszólaltathatják kipróbálás céljából. Utána mindenki ad egy hangot a hangszerével, mintegy bemutatja azt, illetve áttételesen önmagát.

Ezt követően megérintik saját testüket a fejtől lefelé a lábakig és vissza, lassan, mindkét kézzel. A csoportvezető közben mondja a testrészek nevét.

A bevezető saját élmény után a gyerekek másképp érzik önmagukat. Másként fordulnak társaik felé és másképp fogadják el őket. Az így megtörtént tudatosítás után egy dal megtanulása következik, majd annak eléneklése, eltáncolása.

Dal: „Ez a lábam, ez, ez, ez...”

Tánc: Először körben, majd párosan kell táncolni a közösen énekelt dalra.

Hatás: Oldott, vidám hangulat. Igénybe veszi az érzékelést, figyelmet, türelmet, kreativitást, mozgáskoordinációt. Hatással van a hangulatra, érzelmekre.

Zsipp- zsupp játék

Játék: A résztvevők körben ülnek. Mindenki megkérdezi a szomszédja nevét. Ha a játékmester a kör közepén rámutat valamelyik játékosra, s azt mondja, hogy zsipp, akkor annak, akire rámutat, azonnal meg kell mondania a jobb oldali szomszédja nevét. Ha azt mondja, hogy zsupp, akkor a bal oldali szomszédja nevét kell mondania. Ha azt mondja, zsipp- zsupp, akkor mindenki helyet cserél valakivel, s folytatódik a játék előlről. Aki eltéveszti a nevet, vagy sokat gondolkodik, az beáll a kör közepére játékmesternek.

Kíváncsi kocka

A játékot 4-en célszerű játszani. A kocka mind a hat oldalára egy kérdést tartalmazó papírdarabkát ragasztunk (pl.: Ki? Mi? Hol? Milyen? Hogyan? Mit?). Először az A-jelű játékos dob a kockával, a B-jelű játékos kérdést tesz fel a kockán látható kérdőszó segítségével, a C-jelű és a D-jelű játékosok válaszolnak. Ezután a B-jelű dob, és így tovább tolódnak a szerepek.

6. Kapcsolatteremtő játékok

Kedves tárgyaim

Cél: Önfeltárás, érzelmi hajlékonyság alakítása, bizalom, intimitás, egymás iránti érdeklődés, mélyebb megismerés, tapintat kialakítása.

Játék: A gyerekek egy-egy kedvenc tárgyukat hozhatják be az iskolába, amely sokat jelentett vagy jelent nekik. Mindenki körbeül, hogy megmutathassa a tárgyait. A szégyenlősséget énekekkel ajánlott feloldani. Az ének mintegy keretbe foglalja a titkokat, és szimbolikusan védi az intimitást.

Dalok: „Elvesztettem zsebkendőmet..”, „Anyám, Édesanyám...”

Jobb oldalt nincs senki se...

Cél: Kapcsolatteremtés, érzelmek kifejezése.

A bevezető dal játékos, változatos előadása (ének, taps, ritmus hangutánzás soronként, felváltva) jó alaphangulatot kelt a játékhoz, ugyanakkor figyelemkoncentrációt és megosztást gyakoroltat könnyedén, a dal változatainak eljátszásával, serkenti a képzelőerőt.

Játék: „Jobb oldalon nincs senki sem, kérlek ülj ide!”

A felszólított a megütögetett, üres helyre ül, és most az hív valakit maga mellé, akinél megüresedett a hely.

Dal: „Jön a kocsi, most érkezünk...”

(Egyik oszlop mondogatja halkán, ritmusosan: jön a kocsi, jön a kocsi..., a másik hangszerekkel az alapritmust üti, a harmadik padosor éneklie a dalt, majd váltakozva.)

Hatás: Másokra figyelés fejlődése, választottság vagy nem választottság érzésének elviselése.

Tik-tak

A játékosok körben ülnek. A játékvezető tőle balra egy tárgyat (kocka, labda stb.) ad a melléte ülőnek, és azt mondja: „Ez a TIK.” Mire a melléte ülő visszakérdez: „Mi ez?”. A játékvezető megismétli: „Ez a TIK.” Ekkor a melléte ülő továbbadja a következő játékosnak, és ezt mondja: „Ez a TIK.” Mire az is visszakérdez: „Mi ez?” Ez a kérdés visszajut a játékvezetőhöz, aki válaszolja: „Ez a TIK.” Ekkor mondhatják és adhatják csak a következő játékosnak. Ez a kérdés-felelet játék minden játékosnál lejátszódik. Egyszer csak a játékvezető a tőle jobbra ülőnek is ad egy másik tárgyat, és azt mondja hozzá: „Ez a TAK.” Ugyanez a játék tehát a másik irányban is elindul. És egyszer csak a két tárgy találkozni fog, sőt ellentétes irányban el is hagyják egymást. A játék addig tart, amíg a tárgyak visszaérkeznek a játékvezetőhöz.

Képességfa

Eszköz: Nagyalakú rajzlap, filctollak

Leírás: A gyerekek az álló rajzlapra közösen rajzolnak egy fát. A fának annyi ága van, ahányan vannak az osztályban. Az ágak végére ráírják nevüket. Az ágakon lévő levelek egy- egy képességről, tudásról tanúskodnak. Több alkalommal történő (és folyamatos) beszélgetés nyomán kerülnek fel a levelek az ágakra. A levelekbe beírják a gyerekek a rájuk jellemző tudást, képességet.

A fa kifüggeszthető az osztályban, és amikor valamelyik gyerek úgy érzi, hogy az ágára új levelet rajzolhat, jelzi az osztálynak, majd felrajzolja és beírja a jelentését. A fa egész tanévben újabb levelekkel gyarapodhat.

Felelősök

Eszköz: Nagyalakú rajzlap két koncentrikus körrel, amelyekben a belső (esetleg külső) körcikkek cserélhetők.

Leírás: Az osztályfőnök a gyerekekkel együtt átgondolja, hogy milyen felelősökre van szüksége. Ezekre a tanulók önként jelentkeznek. Ezután közösen elkészítik a kört, minden körcikkbe beírják a feladatot (esetleg szimbolikus jellel), és mellé a gyerek nevét.

Hatás: a gyerekek látják feladataikat, a maguk helyét az osztályélet tennivalóinak sorában.

7. Fantáziát, kreativitást fejlesztő játékok

Közös mese

Cél: Egymásra figyelés, egyéni befolyásolás, fantázia, bensőséges hangulat, csoportmunka.

Ráhangelő dallal alapozzuk meg a bensőséges hangulatot: „Csiribiri, csiribiri zabszalma...” Először szöveggel, majd egyre lassabban és halkabban, végén dúdolva, elhalkulva.

Játék: A csoport vezetője elkezd egy történetet, és akinek egy kis plüss figurát dob, annak kell pár mondatban folytatnia azt. A történet bárhol befejezhető.

Hajóúton vagyunk

Leírás: A csoport azt játssza, hogy hajóútra megy. Közös megbeszélés alapján kinevezik a parancsnokot, a helyettesét, a matrózokat. A játékot dramatizálhatják, vihar, hajótörés vagy egyéb esemény történhet. Szabadon játszhatják el a történetet, érzéseiket kifejezve.

Élmény: oldott légkörben átélik a gyerekek a lehetséges veszélyhelyzete, megoldó képességük fejlődhet.

A játékot elemzés kövesse, ahol a gyerekek megfogalmazhatják érzéseiket, megindokolhatják döntéseiket.

8. Együttműködést, toleranciát fejlesztő játékok

Három kívánság

Cél: a képzelet, a vágyak mozgósítása, empátia.

Ajánlott bevezetés: „tündérhangulat” keltése Weöres Sándor: Bóbita című versével.

Leírás: Minden gyermek kap egy írólapot, amelyre a név felírása után írhat három kívánságot. Kérhet önmagának, családjának vagy bárkinek. A leírt vágyakat körbe ülve megbeszéljük.

Hatás: Az érzelmek kifejezése, önzés és önzetlenség megnyilvánulása, segítő attitűd felkeltése.

Jóságos manó

Cél: Az empátia, az érzelmek és a felelősség egyeztetése. A segítő attitűd kialakítása.

Játék: Mindenki felírja a nevét egy cédulára. Összehajtva berakjuk egy dobozba és ebből húz mindenki egy nevet, amelyet nem árulhat el. A cédulát meg kell őrizni. Ezután következik a játék magyarázata: mindenki annak a jóságos manója lesz, akinek a nevét húzta. Egy hétig vigyáz a „védencére”, jelét adja törődésének, segíti, megvédi. Különösen törődik vele.

Célszerű, hogy a csoportvezetőnek legyen egy listája a jóságos manóról és társaikról, hogy meg lehessen figyelni a heti eseményeket.

Egy hét múlva megbeszélés. Ki mit érzett, rájött-e, hogy ki volt az ő jóságos manója.

Hatás: Az érzelmi feszültség, a rokonszenv-ellenszenv tudatosítása és kezelése, a tevéleges szeretet, törődés tudatos gyakorlása.

Mi van a tető alatt?

Eszköz: Egy csomagolópapír, amelyre egy kettéosztott ház körvonalait rajzolták, filctollak.

Leírás: Az osztályfőnök elmondja, hogy a ház egyik oldalán az iskolával kapcsolatos örömek, jó dolgok vannak, a másik oldalán mindaz, ami problémát, gondot jelent, amit a gyerekek szeretnének megváltoztatni. Az osztály tagjai teleírják a ház mindkét felét, utána közösen megbeszélik a leírtakat. Azokat a problémákat, amelyek gyakran konfliktusok forrásai, kiemelik, megvitatják. Ha olyan téma kerül felszínre, amely az osztályfőnökön és a gyerekeken kívül más személyt is érint, őket is hívjuk meg a megbeszélésre.

A konfliktuskezelésben a következő lépések ajánlottak:

Szükségletek tisztázása, ötletek gyűjtése a megoldásra, kiválasztás a javaslatok közül, a tennivalók elosztása, kipróbálás és értékelés.

9. Önismereti játékok

Önarckép tükörrel

Cél: A külső tulajdonságok megismerése és jellemzése, a társ alaposabb megfigyelése.

Játék: Hangulatkeltő énekkel vezetjük be a játékot (pl. Sárga csikó, csengő rajta...), majd mindenki kap egy kis zsebtükröt, és megnézi magát benne. Milyen a külsőm? Meg kell figyelni a fejformát, szemeket stb., majd mindenki elmondja, milyennek látja magát.

Hatás: Érzékelés, orientált figyelem, verbalizálás.

A nevemről

Cél: Bemutatkozás, énazonosság-tudat megerősítése (5. osztálytól ajánljuk.)
A csoport körben ül. Mindenki mond valamit a saját nevééről (hogyan választották számára a szülei, szereti vagy sem, kapott-e becenevet, stb.).

Kéz- és talplenyomatok

Cél: önismeret fejlesztése, azonosságtudat kialakítása (1-6. osztályosoknak ajánljuk.)

Eszközök: kartonpapír, rajzeszköz, olló

Variációs lehetőség:

„Hogyan növekszem?” A gyerekek meghatározott időszakonként (például havonta) körberajzolják tenyerüket vagy/és talpukat, kivágják és összehasonlítják az előző állapottal.

Sziluettek 1.

Cél: Önismeret fejlesztése, pozitív megerősítés (Alsó tagozatos gyerekeknek ajánljuk.)

Eszköz: csomagolópapír, filctoll, ragasztó vagy rajzszög

A csoport tagjai körvonalukat körberajzolják, majd kivágják, a falra erősítik és különböző – rájuk vonatkozó – kivágásokkal (rajzok, képek) vagy mások ún. megerősítő állításaival díszítik. Sziluett/interjú

Cél: bemutatkozás, egymás megismerése, pozitív megerősítés (Minden korcsoportnak ajánljuk.)

Eszközök: írásvetítő, szék, csomagolópapír v. fotókarton, színes papír, rajzlap, ragasztó, filctoll, zsírkréta

A játékosok párt választanak úgy, hogy ismerősök ne kerüljenek egy párba. A falra helyezett lap elé leül az egyikük, társa pedig körülrajzolja az árnyékát az írásvetítő fényében. Ezután cserélnek: aki modell volt, az rajzol, és aki rajzolt, az most modellt ül. Ki-ki „végső formába önti” a róla készült sziluettet : kivágja és fotókartonra ragasztja, színes papírral fedi le, ún. negatívot készít, megduplázza önmagát stb.

Mikor elkészültek a „cizellálással”, akkor a párok egymás között kicserélik az alkotásaikat, és meginterjúvolják egymást. Öt percig az egyik kérdez, és a szerinte jellemző jegyeket ráírja a másik sziluettjére, vagy mellé, vagy oda, ahol helyet talál. Majd cserélnek és öt percig a másik teszi ugyanezt.

A párok megbeszélik az egymásról írt jellemzőket, majd közösen elhelyeznek 3 kiegészítőt (fülbevalót, kalapot, sálát, poharat stb.) a sziluettjeiken.

Minden résztvevő portréja kikerül a falra. (A csoportvezető előre figyelmeztesse a résztvevőket, hogy a felírtakat valamennyi csoporttárs elolvassa majd.) Közösen megbeszélik: ki hogy érezte magát a tevékenység alatt, mennyire érzi találónak a róla ill. a másokról készült portrét.

Parola

Cél: az énazonosság-tudat erősítése, egymás megismerése, elfogadása (Általános iskolásoknak ajánljuk.)

Eszközök: írógéppapír, tollak, színesek, ragasztó, olló

A játékosok körbe rajzolják a kezüket egy rajzlapon, majd kivágják a formát. Tesznek rá egy jelet, hogy tudják, melyik az övék és középre teszik. Egy asztalkendővel letakarják az egészet, megkeverik, és körben mindenki húz egyet. Ha valaki véletlenül a sajátját húzta, akkor visszateszi, és újra próbálkozik. A kihúzott papírkézre mindnyájan írnak valamit. Aki elkészült, visszateszi azt a terítő alá. Ha már az összes kéz visszakerült, mindenki kiválasztja a sajátját, és megpróbálja kitalálni, hogy ki üzent neki.

Sorban mindenki elmondja, hogy a kézre írt szöveg alapján milyennek gondolja az üzenőt, és elmondja azt is, hogy milyennek látta azt a kezet, amelybe ő helyezte el az üzenetét. Az elmondásokban nem szerepelhet szó szerint az üzenet. A cél az, hogy a címzett és a feladó megtalálja egymást.

Mikor sikerült kideríteni, hogy ki kinek üzent, ki kivel fogott jelképesen kezet, akkor a résztvevők valóságosan is megjelenítik a parolát. Úgy kell összeállni, hogy az egymásnak üzenők megfogják egymás kezét. Ha elkészült ez a sok szereplős kézfogás, akkor az a feladat, hogy a játékosok fűzzék ki magukat belőle.

Hangulatkupola

Cél: együttes élmény, a közös tevékenység eredményességének megtapasztalása (Általános iskolásoknak ajánljuk.)

Eszközök: mindenkinek 1 tekercs WC papír, színes megvilágítás

A játékmester beinvitálja egy terembe a résztvevőket. Mindenkinek ad egy tekercs papírt, amit a játékosok keresztül-kasul vihetnek, fűzhetnek a termen, amíg a tekercs el nem fogy. A cél az, hogy közösen egy hangulatos belső teret hozzanak létre, hogy a papírcsíkokból olyan kupola jöjjön létre, ami alatt az egész csoport elfér. Ha valahol elszakad a papír, ott egyszerűen össze lehet kötni, vagy úgy marad, ahogy van. Ha már az összes papír

elfogyott, a játékosok leülnek a kupola alá és elmesélik egymásnak, hogy milyen emléküik, élményük van erről vagy más kupoláról.

Megjegyzés: Ezt a játékot estére érdemes tenni, és a csoport létszámának megfelelő termet választani hozzá. A játék szolgálhat hangulati elemül egy meghatározott beszélgetéshez, műsorhoz is.

Bizalomjáték

Cél: az egymásrautaltság megtapasztalása

Eszközök: kendő, székek, asztalok

A játékosok közösen csinálnak a terem berendezéséből egy „akadálypályát”. A játékosok körben állnak, az egyiknek bekötik a szemét, és valaki kicsit megpörgeti, hogy a többiek addig meg tudják változtatni a helyüket. A bekötött szemű kiválaszt valakit a körben állók közül, aki végigvezeti az akadályok között. A vezetőn múlik, hogy mennyire nehezíti az útvonalat, hol időz el, mit fedeztet fel a társával. Ha végére értek, cserélnek. Egyidejűleg három pár is lehet a pályán.

Ha már mindenki volt mindkét szerepben, akkor a csoport megbeszéli az élményeket. A játék folytatható úgy, hogy új párok alakulnak, de most nem véletlenszerűen.

Megjegyzés: Szabad terepen még érdekesebb lehet ez a játék.

Vakhernyó

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

Álmok és utak

Cél: a kreativitás fejlesztése, a közös tevékenység eredményességének és örömeinek megtapasztalása (Minden korcsoportnak ajánljuk.)

Eszközök: csomagolópapír, filctoll, színes papír, ragasztó, olló, festék, ecset, zsírkréta

Minden résztvevő kap egy színes papírt, amelyből tetszőleges formákat téphet ki. (Hangsúlyozottan csak tépni szabad!) Legalább öt ilyen formát kell tépni, a felső határ nincs megszabva. Ezekből az alakzatokból egy házat kell kirakniuk a játékosoknak úgy, hogy minden darabot felhasználjanak hozzá. Ezt a házat elhelyezik a csomagolópapíron, és ragasztóval rögzítik. Utána mindenki tetszése szerint környezetet varázsolhat a háza köré és a is díszítheti. Ha elkészültek, végignézik, hogy milyen rezidenciák jöttek létre, és megbeszélik, hogy miért pont olyat szeretnének maguknak, és a sajátjukon kívül melyikben laknának szívesen. Végül utakat rajzolnak, festenek, hogy a saját házból el lehessen jutni abba a másikba, amelyik tetszik

10. Csoportalakító játékok

KÁCS (Keveredj! Állj meg! Csoportosulj!)

A játékosok sétálgatnak a teremben. A játékvezető egy számra utaló mondatot, feladványt mond (pl.: Ennyi törpe lakott az erdei házikóban.). Ekkor a játékosoknak csoportot kell alkotniuk úgy, hogy egy csoportban csak annyian lehetnek, ahányas szám szerepelt a feladványban. Ez a játék többször megismétlődik, addig, amíg annyi ember nem kerül egy csoportba, ahány fős csoportot szeretnénk.

Hajlított véleményvonal

A tanulók egysoros vonalat képeznek aszerint, hogy valamilyen dologgal mennyire értenek egyet (százalékos arányban), de lehet születési hónapok vagy napok szerint is sorba állítani őket. Ha megvan a sor, akkor megfognak együtt egy hosszú madzagot, a tanító pedig a vonalat „félbehajlítja”, így szembe kerülnek egymással a gyerekek. Négyesével felosztva készen vannak a csoportok.

Keresd a helyed!

A teremben előre megnevezett helyeket vagy sarkokat kell kijelölni. Minden diák kap egy kártyát, amelyen egy szó olvasható, ami valahogyan kapcsolódik a kijelölt sarkokhoz. A diákok megkeresik a helyüket, és oda állnak.

Embermozaik

A játékosok egy kép mozaikdarabkáját kapják. Jelre elindulnak és megkeresik a hozzájuk tartozó kép többi darabjait. Ha elkészült a teljes kép, készen is van a csoport.

Keresd a párod!

A gyerekeknek egy-egy témához, fogalomhoz stb. kapcsolódó szavakat osztunk ki kártyákon. Jelre elindulnak és kérdések segítségével párt, ill. párokat keresnek magukhoz. A végére így kialakulnak a csoportok.

11. Koncentrációt fejlesztő játékok

Duppla, duppla, ez, az

Páros játék. A gyerekek egymással szembefordulva tapsolnak úgy, hogy először összeütik kétszer az ökölbe hajlított ujjukat, és azt mondják: duppla-duppla, azután a tenyerüket egyszer, és azt mondják: ez; majd a tenyerüket kifordítva, és azt mondják: az. Ezt sokszor és egyre gyorsabban megismételtetve játsszuk.

Trópusi eső

(Add tovább a meghatározott mozdulatot!) A diákok körbe állnak. A játékvezető elkezdi a mozdulatot, a tőle jobbra álló ezt átveszi, és így egymás után, sorban mindenki átveszi a mozdulatot a szomszédjától. Egészen addig folyamatosan ugyanazt a mozdulatot végzi mindenki, amíg egy újabb mozdulat nem ér hozzá, akkor ez az újabb mozdulat lesz folyamatos tevékenység.

Mi változott meg?

A gyerekek egymással szemben, két sorban állnak fel. Jól megfigyelik egymást, ezután az egyik sor kis időre (a tanító jelzésére) hátat fordít. Ez alatt a másik sorban lévő gyerekek egy apró dolgot megváltoztatnak magukon. Visszaforduláskor meg kell nevezni pontosan, mi változott meg. Azután cserélnek.

Elefánt és pálmafa

Cél: lehetőséget teremteni az összehangolt munkára. (Minden korcsoportnak ajánljuk.)

A résztvevők körbeállnak, egy pedig közülük beáll a kör közepébe. A kör közepén álló rámutat a körbenállók egyikére, és azt mondja, hogy „elefánt”, vagy azt, hogy „pálmafa”. A kiválasztott személynek erre úgy kell reagálnia, hogy a tőle jobbra és balra levő személyekkel megformázza a kívánt tárgyat, illetve állatot. Az elefántot például a következőképpen lehet megformálni: a közepén álló személy két kezét egymás mellé teszi és előrenyújtja, amivel az elefánt ormányát kapnánk meg, míg a mellette állók külső karjukat felemelik úgy, hogy kezükkel a fejüket érintik, amivel az elefánt füleit jelzik. Pálmafa esetén a közepén álló személy egyenesen áll és kezeit a magasba emeli; a mellette állók külső karjukat félkörívesen meghajlítva felemelik – ezek lehetnének az ágak.

A játék különböző csoporttagok kiválasztásával folytatódik, lehetőleg minél rövidebb idő alatt. A hármasnak azonnal meg kell formálnia az elefántot vagy a pálmafát méghozzá mindannyiuk részvételével.

12. Szabadidős játékok

Karmesterjáték

A csoport tagjai körben ülnek. Egy gyereket kiküldenek, és a benn maradók megegyeznek a karmester személyében. Az ő feladata elkezdni a mozdulatokat, melyeket a körben ülők lehetőleg azonnal utánoznak. A kint levő gyereket behívják, neki kell kitalálnia, ki a „karmester”.

Érdekesebbé tehető a gyakorlat ének- vagy zeneszóval. Így a mozdulatok is ritmikusabbak lehetnek.

Rosszul értelmezett üzenetek

Öt-hatfős kiscsoportok alakulnak. A tagok egytől ötig, illetve hatig kapnak sorszámot, ez a szereplés sorrendjét jelzi. Az 1-es számú résztvevő kigondol egy hétköznapi tevékenységet és elmutogatja (pl. megvajazza a kenyeret). A 2-es számú igyekszik megérteni, és anélkül, hogy elárulná, amire gondolt, mutogatással folytatja a cselekvést (pl. lekvárt ken a vajás kenyerekre és szendvicset készít). A 3-as számú tovább mutogat (pl. körbeadhatja a szendvicseket), s ugyanezt teszik a következők is. (Az adott példát folytatva 4-es számú megeszi a szendvicseket, az 5-ös pedig elmosogatja a tányérokat.) Fontos szabály, hogy a gyakorlat közben senki sem szólhat a másikhöz, és metakommunikációs eszközökkel sem árulhatja el egyetértését vagy egyet nem értését.

Ha minden csoport befejezte a feladatot, meg kell beszélni, hogy mi volt az első számú játékos mondandója, és mennyiben kötődtek, vagy nem kötődtek ehhez a többiek.

Variációs lehetőség

Egy erre vállalkozó résztvevő a teljes csoport előtt mutogatja el a kezdő tevékenységet. A csoportból bárki, aki úgy gondolja, hogy felismerte azt, feláll és folytatja a következő mozzanattal. Aki ezt felismeri, szintén feláll és folytatja az eseménysort. Addig kell folytatni, amíg mindenki részt nem vett. A feladat végén hasonlítsuk össze az elképzeléseket és legyünk felkészülve a meglepetésekre.

Közös tulajdonságra helycsere

A játékosok körben ülnek. Egyikük középre áll. Mond egy tulajdonságot. Azok, akik igaznak érzik ezt magukra, felállnak, és egy másik helyre próbálnak leülni. Aki mondta a tulajdonságot, ő is keres magának helyet. Így nyilván egy korábbi ülő játékosnak nem marad helye. Ekkor ő áll középre és ő mond tulajdonságot.

Bogozódós

A játékosok körben állnak, majd becsukják szemüket, és elindulnak előrenyújtott kézzel a kör középpontja felé. Mindkét kezükkel keresnek egy-egy másik kezét. Miután mindenki megtalálta valakinek a kezét, kinyithatják a játékosok a szemüket. A feladat az, hogy olyan körré bogozzák ki a csomót, hogy egymás mellett álljanak egy körben. A bogozódás közben természetesen nem lehet egymás kezét elengedni.

Fejérintős

A játékosok körben ülnek. Egyikük közepre áll. A körben ülők közül valaki mondja egy körben ülő társának nevét. A középen álló játékos odaszalad ahhoz az emberhez, akinek a nevét hallotta, mielőtt az egy másik nevet mondana. Ha sikerül azelőtt megérintenie a fejét, mielőtt az ülő játékos mondana egy nevet, akkor ő ülhet a helyére, ha elhangzik egy újabb név, akkor szaladnia kell a következő név tulajdonosához, mindaddig, amíg sikerül olyan fürgének lennie, hogy előbb tudja megérinteni az egyik ülő társának a fejét, mielőtt az nevet tudna mondani. Ha valaki a középen álló játékos nevét mondja, vagy azt a nevet, aki őt mondta, akkor köteles a középen álló játékos helyére állni, aki pedig az ő helyét foglalhatja el.

Asztaltáncoltatás

Egy nagy asztalt körbeülünk, és mindenki tenyérrel lefelé fordítva az asztalra helyezi mindkét kezét. Az egymás mellett ülők keresztezzék is a kezeket! (Tehát az asztalon a kezek sorrendje: én bal kezem, bal szomszéd jobb keze, jobb szomszéd bal keze, én jobb kezem). Egyikünk kezdésképpen ráüt egyet az asztalra, eztán a tőle jobbra lévő kéznek kell ütni, és így tovább. Ha valaki egyet üt, akkor továbbhalad, ha kettőt, akkor megfordul az irány. Aki elrontja (nem üt, vagy akkor üt, amikor nem kéne), leveszi a hibázó kezét az asztalról. Győztes, akinek mindkét keze legtávolabb az asztalon marad.

Váratlan fordulat

Egyikünk mesélni kezd egy történetet. A többiek a történet mesélése közben időnként szavakat mondanak be a mesélőnek, és neki a kapott szót a következő mondatába be kell illesztenie, ügyelve arra, hogy a sztori azért úgy-ahogy összefüggő maradjon. A bemondások ne túl gyorsan kövessék egymást!

Fekete-fehér-igen-nem

A játék lényege, hogy a "fekete", "fehér", "igen", "nem" szavakat nem szabad kimondani, ennek ellenére minden kérdésre gyorsan válaszolnunk kell. Aki elrontja, kiesik a játékból.

Megtévesztő

Körben állunk. Egyikünk megérinti valamelyik testrészét vagy ruhadarabját, de mást mond hozzá. Például megérinti a cipősarkát és azt mondja: ez az orrom. A mellette állónak hirtelen az ellenkezőjét kell csinálnia: az orrát fogja meg, és azt mondja hozzá: sarkam. Aki elhibázza, zálogot ad. A játék ezután folytatódik, a harmadik mond a negyediknek, és így tovább. Ha végigért a kör, akkor kezdjük el még egyszer fordítva, hogy azok is kezdeményezők lehessenek, akiknek az első körben válaszolniuk kellett.

Ketten rajzolni egyet

Párosával, egymással szembe ültetjük le az embereket, és páronként adunk egy ceruzát és egy papírlapot. A ceruzát egyszerre mindkettőjüknek fogniuk kell, így a rajzolás csak "közös megegyezéssel" válik lehetővé. A feladat: egy közös rajzot készíteni, amelyen általunk előre meghatározott dolgok is szerepelnek (a klasszikus változatban egy ház, egy fa és egy kutya, de mást is kijelölhetünk). Rajzolás közben nem beszélhetnek! A végén beszéljük meg ki irányított, ki engedelmeskedett inkább.

Szemmel verés

Egy játékos kimegy a szobából, a többiek megbeszélnek egy egyszerű tevékenységet (pl. töltsön egy fél pohár kólát a bal oldali üvegből és kínálja meg vele X játékost). A kiküldött játékos bejön, a többiek nem szólnak semmit, csak a szemükkel mutatnak, így kell rájönni, mit kell csinálni. Ha a játékos jól koncentrálnak egymásra, bonyolult cselekvési folyamatokat is végre tudnak hajtani ilyen módon.

Változat

A beszéden kívül bármilyen más nonverbális jelzést is használhatunk a cselekvő segítségéhez (pl.: mutogatás).

Süsü

Mindenki megáll egy helyben és két kezét tenyérrel előretartja. Számolásra becsukjuk a szemeket, és elkezdünk ide-oda mászkálni. Ha két ember találkozik, tenyerüket összecsapják és "süsü" felkiáltással üdvözlik egymást. (A "süsü" köszönésre "süsü"-vel kell válaszolni.) Igen ám, de a sok ember közül van egy néma (a játék elején a játékvezető jelöli ki), aki nem fogadja a köszönésünket, sőt a vele való találkozás után mi is elnémulunk. A játék végére a kezdeti "süsü-süsü" hangkavalkád teljes némasággá változik.

Mi lennél, ha...

Mindenkinek kiosztunk egy papírlapot. Megkérjük a csoport tagjait, hogy képzeljék el, milyen állat, növény stb. lennének legszívesebben. A lapra a

következő öt kategóriát írják fel: állat, növény, bútor, természeti jelenség és fogalom. Négy-öt percet hagyjunk a rovatok kitöltésére, és ha mindenki készen van, közösen beszéljük meg a leírtakat! Természetesen választhatunk az említett öt helyett más kategóriákat is.

Mi a család mániája?

Kiküldünk egy csoporttagot, és megbeszéljük, milyen szisztéma szerint fogunk a kérdéseire válaszolni. A játékos feladata az, hogy kérdezzen, és a válaszokból találja ki a rendszert. Például: Mindenki 4 szóban válaszol, minden válaszban van egy név, mindig az előző kérdésre válaszolunk, stb.

Mit vinnél magaddal?

Mindenki sorolja a tárgyakat, amelyeket el szeretne vinni magával egy lakatlan szigetre, a játékvezető pedig eldönti, hogy viheti-e vagy sem. A feladat: kitalálni a szisztémát.

Magyarázat: Azokat a tárgyakat viheti, melyek kezdőbetűje egyezik a saját nevének kezdőbetűjével.

Szincápa

Egy mástól néhány méterre két vonalat húzunk, az egyik mögött felsorakozik a társaság. A két vonal közti rész lesz a tenger, amelyben egy kijelölt "cápa" tanyázik. Amikor a cápa mond egy színt (pl.: kék), akkor mindenkinek át kell futnia a túloldalra. Akin a kiválasztott színből valamilyen ruhadarab van, azt a cápa az adott körben nem foghatja meg. Akit megfogott, a következő játékban ő lesz a cápa.

Székfoglaló

A teremben szétszórjuk a székeket, de úgy, hogy egy székkal kevesebb legyen, mint amennyi gyerek. Tapsra mindenkinek helyet kell foglalnia egy széken. Aki kimarad, az lassan sétálgat és próbálja kicsalogatni a széken „terpeszkedő” diákokat. A tanár fokozhatja a hangulatot a minél sűrűbb tapsolással. A diákok nem foglalhatják el a mellettük lévő helyet, mindig átlós irányban kell haladniuk.

Életút-térkép

Szükség van hozzá papírlapra minden játékos számára, valamint tollakra, filcekre, egyéb író- és rajzeszközökre. A csoporttagok feladata, hogy térképet kell készíteniük eddigi életükről. Minden térképnek tartalmaznia kell valamilyen formában a jó helyeket. (a csúcsokat, a látványos pontokat, a nyílt utakat stb.), a rossz helyeket (betegség, kórház, nagy kudarcok, bukások stb.), az akadályokat, a kerülőutakat, a sorompókat valamint a

jelenlegi haladás fő irányát is. Tartalmazhatja a térkép a jövő tervezett útjait is. A térképeink elkészülte után bemutathatjuk azokat párokban vagy kiscsoportokban (10-15 fős csoportlétszám esetén az egész társaságnak). Használhatjuk úgy is a térképeket, hogy összegyűjtjük, (teljes) csoportunk számára miféle események jelentették a legnagyobb akadályokat, milyen sorompók állták útjukat.

Hirdetés

Üres papírlapokat osztunk ki. A résztvevők feladata, hogy rövid, néhány mondatos hirdetést írjanak, amelyben társat keresnek, ki-ki olyan társat (például barátot, útitársat, férjet, feleséget, szülőt stb.), amilyent akar. A játék előtti instrukcióban történjen utalás arra, hogy a vágy megfogalmazása nem elég, magukról is írjanak a játszók. Ezután felolvassuk valamennyi hirdetést, és megpróbáljuk kitalálni, melyiket ki írhatta.

Maximum 25 szavas hirdetéseket lehet feladni, amelyekben magunkat ajánljuk, mint barátot,

szülőt, tanárt, testvért, szerelmezt stb. Ha már rutinosabbak, hívjuk fel a játszók figyelmét, hogy gondolják meg, miért választaná őket valaki barátként, testvérként stb., s hogy ezt fogalmazzák meg a hirdetésükben.

„Emlékezősdi”

Kb. 3 csapatra osztjuk az osztályt, létszámtól függően (kb. 4-5 gyerek legyen egy csapatban). A tanár mindenféle apró tárggyal (kb. 40-50) előkészül és a tanári asztal mögött egy széken letakarva, elrejtő őket. Fontos, hogy a diákok ne lássák ezeket! Időközben a csapatok nevet választanak a csapatuknak, és kezdődhet is a megmértetés! Egyenként kerülnek sorra a csapatok és minden csapatból egy gyereket hív oda a tanár a székhez, hogy max. 20 mp.-ig szemrevételezze az általa látott tárgyakat. A feladat, hogy minél többet észben tartson. Utána sorra kijönnek a többiek, de miután visszamentek a csapatukhoz, nem oszthatják meg a többiekkel a látottakat. Minderre csak akkor nyílik lehetőség, amikor az összes csapatból mindenki megtekintette már a tárgyakat. A csapatok ezután, 5 percet kapnak, hogy lejegyezzék a lehető legtöbb tárgyat, amit láttak. Az a csapat nyer, amelyik a legtöbb tárgyat eltalálja. Az elhibázott tárgyak nem számítanak!

Kategória

A csoport tagjai körbe ülnek és mindenki választ magának egy kategóriát. Pl.: virág, autómárka, pénznem, ország, tejtermék. A játékosok igyekezzenek megjegyezni, hogy ki, milyen kategóriába tartozott, mert ha nem megy, később nehézségük támadhat majd emiatt. A tanár beül a körbe és az egyik irányba, elkezd mindenki elé letenni egy francia kártyalapot. Addig, míg ugyanaz a lap nem jelenik meg két embernél a tanár tovább oszt. Ha a

körben két diák előtt ugyanaz a lap lesz pl.: ász, király, dáma, 7.stb., akkor ők játszanak egymással. Feladat, előbb kimondani a másik kategóriájából egy elemet, mint ő a tiedből. Pl.: Ha az ő kategóriája ország, a tied meg pénznem, és előbb kimondod, hogy Ausztria, mint ő azt, hogy font, akkor ő kapja meg maga elé az összes kártyádat, ami addig előtted hevert. Ha valaki nem tudta megjegyezni az elején a másik kategóriáját, később, ha jól figyel, könnyen kikövetkeztetheti a másik kategóriáját a játék menete közben.

Én vagyok a híres...

Nagyobb gyerekek játéka. Egy gyerek kimegy a teremből, és keresünk neki egy híres személyt, pl. történelmi személyt. Ha visszajött a terembe, annyi segítséget kaphat, hogy nő e vagy férfi, illetve hogy történelmi személy. (lehet író, zenész, színész, énekes, mesefigura, stb). A játékos mindenkitől kérdez, például így: Én vagyok az a híres ember, akit igazságos néven emlegetnek? Erre a helyes válasz: Nem te vagy Mátyás király. Ha a válaszoló nem találja el, hogy kire gondolt a játékos(nem találja ki h Mátyás az igazságos), akkor bónusz kérdés jár, pl ilyenek melyik korban éltem, milyen nemzetiségű vagyok, stb.Elég nehéz , de nagyon izgalmas játék.