

Kooperatív játékok gyűjteménye

(nemcsak) általános iskolásoknak

Az alábbi játékgyűjtemény darabjait az elmúlt évek során sok forrásból sikerült összegyűjtenem. Most csak azokat közlöm, amelyekről - már kipróbálva –bizton állíthatom: hasznos segítőim az oktatás-nevelés napi gyakorlatában az általános iskola felső tagozatán. A játékok többsége véleményem szerint az alsó tagozatosoknál is jól alkalmazható.

Használja őket mindenki saját pedagógiai gyakorlatában örömmel, sikerrel.

Bedőné Fatér Tímea

tréner, szaktanár

„A háromrészes krokodil”

Cél: az együttműködés megtapasztalása, a kreativitás fejlesztése

A résztvevők 3 fős csoportokká alakulnak. A kiscsoportoknak az a feladata, hogy egy állatalakot jelenítsenek meg a testükkel úgy, hogy a figura három részből álljon és mindegyik része mozogjon. Pl.: az egyik játékos a krokodil feje és karjaival, mint egy óriási szájjal tátogat; a másik játékos a krokodil teste, amely le-föl mozog, a harmadik a farka, amely jobbra-balra verdes. Ha elefántot formáznak, akkor az egyik a feje, amint hosszú ormányával éppen vizet szűrcsöl, a másik kettő pedig az elefánt egy-egy füle, amivel legyezi magát. Az igazán ötletes megjelenítésnél minden résznek más szerepe van.

Minden kiscsoport bemutatja a maga állatfiguráját, azután közösen kiválasztják azt a 3-4 alakot, amelyik a legjobban tetszett. A kitalálók újra bemutatják ezeket az állatokat, hogy mindenki megjegyezhesse, melyik rész, mit csinál. Mindhárom rész kap egy számot. Ezek után kört alkotnak a játékosok úgy, hogy ne álljanak egymás mellett azok, akik közös kiscsoportban voltak. A játékmester középre áll, mondja, hogy melyik állatot szeretné megjeleníteni, és hirtelen rámutat valakire. Akire rámutatnak, az 1-es, a tőle jobbra álló a 2-es, a balra álló pedig a 3-as számú rész. A feladat az, hogy minél gyorsabban életre keltsék a figurát, hogy ki-ki a megfelelő helyre álljon és összhangban mozogjanak az egyes részek.

Megjegyzés: Fontos, hogy a játék gyorsan pörögjön, hogy minél többször jusson szerephez egy-egy résztvevő.

Elefánt és pálmafa

Cél: lehetőséget teremteni az összehangolt munkára.

A résztvevők körbeállnak, egy pedig közülük beáll a kör közepébe. A kör közepén álló rámutat a körben állók 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 középen 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 középen 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.

Variáció: A csoport persze újabb formákat is kitalálhat, mint pl. a teáskanna (a teáskanna füle/kerek teste/szája) kenguru (középen a kenguru a nagy „zsebbel”/ mellette a két kicsi ugrál) zsiráf (hosszú nyak/foltoz/foltoz) stb...

Széttöredezett négyzetek

Cél: vitát kezdeményezni a csoportmunkáról; az egyenlőtlen erőeloszlásból adódó érzelmek felderítése.

Eszközök: négyzeteket formázó kartonpapír-darabkák 5 személy részére. Ha vannak megfigyelők, akkor tájékoztató az ő számukra.

A résztvevőket 5 fős csoportokra osztjuk, úgy, hogy minden csoporthoz egy vagy több megfigyelő is tartozzon. Minden csoportnak az a feladata, hogy a rejtvényt bizonyos feltételek mellett, a játékszabályokat szigorúan figyelembe véve oldja meg. Minden csoporttag egy borítékot kap, amelyben négyzeteket formázó kartonpapír-darabkák vannak. Minden csoportnak öt egyforma nagyságú négyzetet kell kiraknia a borítékokban levő darabokból, minden csoporttag előtt egyet-egyét. A játék ideje alatt tilos bármilyen kommunikáció vagy jelbeszéd. Senki sem veheti el mások darabjait, csupán sajátjait adhatja másnak, illetve fogadhatja el másokét, ha azokat felkínálják számára. Ha a csoport végez a feladattal, csendben figyelheti mások munkáját.

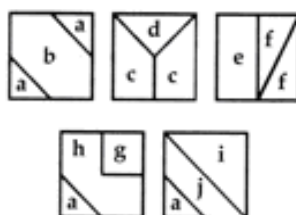
Akik kimaradnak a csoportokból, azok megfigyelőként vehetnek részt a játékban. Lesz, aki saját maga dönt amellett, hogy megfigyelő legyen. A játék általában sikeresebb, ha két vagy több megfigyelő jut egy csoportra. A megfigyelőknek el kell előre magyarázni, mire figyeljenek, de adhatunk számukra megfigyelői jegyzeteket is. A megfigyelők saját csoportjukon kívül más csoportokat is figyelemmel kísérhetnek.

Beszélgetés (Ehhez ne felejtjük el bevinni a megfigyelők jegyzeteit sem)

Minek köszönhető, hogy némely csoportok a többi előtt végeztek? Csalt-e valaki? Mennyiben segített ez? Számított-e a csalás egyáltalán? Miért igen, illetve miért nem? Hogy érezted magad látva mások tanácstalanságát akkor, mikor számodra nyilvánvaló volt a megoldás? Hogy érezte magát C? Észrevette valaki, hogy C-nek csupán egy darabkája volt? Mit tettek azok, akik kirakták maguk előtt a négyzetet? Stb. Lehetne-e ennek a játéknak a tanulságait a hétköznapi életre is vonatkoztatni?

A négyzetek elkészítése

Az öt kartonpapírból készült négyzetet az ábrák szerint vágjuk darabokra. A darabokat ceruzával jelöljük meg.



Öt borítékot jelöljünk meg betűkkel A-tól E-ig. A darabkákat a következőképpen osszuk szét:

- A boríték: a, c, h, i darabkák.
- B boríték: a, a, e darabkák.
- C boríték: csupán j darabka.
- D boríték: a, d, f darabka.
- E boríték: b, c, f, g darabka.

A darabkákról töröljük ki a kisbetűket és ehelyett írjuk rájuk a megfelelő boríték számát. Így a játék végeztével könnyebb lesz azokat a megfelelő borítékba visszatenni. Célszerű még feltüntetni a borítékban található darabkák számát is, elkerülve ezáltal, hogy egyik másik bennmaradjon. A borítékok tartalmát használat előtt mindig ellenőrizzük – a tevékenység ugyanis nagyon laposra sikeredik, ha valamely darabka hiányzik, vagy ha C-nek több mint egy darabkája van.

Tájékoztató a megfigyelők számára

Minden csoporttag egy borítékot kap, amiben négyzetet formázó darabkák vannak. Megadott jelre a csoport elkezd feladatát – öt egyenlő nagyságú szabályos négyszöget kell kiraknia, minden csoporttag előtt egynek kell készen lennie. Beszélgetni és mások darabkait elvenni nem szabad. Ezzel szemben saját darabjainkat másnak adhatjuk illetve másét felkínálásra elfogadhatjuk.

A játék ideje alatt figyelni kell, hogy:

- Mindenki részt vesz-e a tevékenységben?
- Hogy viselkedett az a résztvevő, aki a játékot mindössze egy darabkával kezdte?
- Észlelhető volt-e az a fordulópont, amikor a résztvevők elkezdtek együttműködni?
- Azok közül, akik négyzetüket már a játék korai szakaszában kirakták, volt-e, aki:
 - nem törődött tovább a játékkal?
- felajánlotta, hogy kirakott négyzetét más valaki kedvéért szétszedi?
- Azok közül, akik négyzetüket a játék kései szakaszában rakták csak ki, volt-e, aki:
 - izgult?
- kiszállt a játékból?
- Történt-e még valami, amit még érdemes lenne megemlíteni?

Ügyeljünk arra, hogy a munkalapon elegendő hely legyen a megfigyelések lejegyzésére.

Változat: Az előbbi vitapontok helyett a következőket is használhatjuk:

1. *Mi történt? (A megfigyelők beszámolnak a látottakról.)*
2. *Hogy érezted magad, amikor megkaptad az utasításokat?*
3. *Milyen érzés volt:*
 - *csendben dolgozni?*
4. *a C borítékot kapni?*
5. *mások miatt saját négyzetedet szétszedni?*
6. *nem látni a megoldást?*
7. *látni mások tévedéseit de nem szólani?*
8. *elsőként befejezni a feladatot?*
9. *utolsóként befejezni a feladatot?*
10. *Mit tettél volna szívesen, ha nem lettek volna korlátozások?*
11. *Mi volt végülis az, ami lehetővé tette, hogy a feladatot befejezd?*

Tikk-takk

A játékosok körbeállnak. Az 1. játékos átadja a kezében lévő labdát a 2. játékosnak a következőt mondva: „Ez egy tikk.” „Egy mi?”, kérdezi a 2. játékos. „Egy tikk.”, mondja az 1. „Ó, egy tikk, köszönöm!” nyugtázza a 2., majd továbbadja a labdát a 3. játékosnak, ezzel: „Ez egy tikk.” „Egy mi?”, kérdezi 3. a 2-t. „Egy tikk”, mondja 2. a 3-nak. „Ó, egy tikk, köszönöm!”, nyugtázza a 3.,

majd a 4-hez fordul a labdával...

Miközben a „tikk” halad körbe az óramutatóval megegyező irányban, a másik labda, az „takk” elindul körbe az ellenkező irányban, ugyanezen szóbeli procedúrával.

Nem könnyű mindkét tárgyat végigvinni a körön. Adhatunk bolondos neveket a körbehaladó tárgyaknak.

Játszd el!

A csoport tagjai jelenítenek meg különféle dolgokat (kapálógép, kávédaráló, automata mosógép, fűnyíró, vonat...). Érdekes, hogy ki milyen „alkatrész” szerepét tölti be, és miért?

Néma rajz

Kellék: rajzoló- és festőeszközök, papírok

Két játékos fogja ugyanazt az ecsetet, filcet vagy krétát és ugyanarra a papírra rajzol. Beszéd nélkül.

Változatai:

Több pár is rajzoljon ugyanarra a papírra egyszerre. – Az egyes párok folytassák egymás rajzát. – Javasoljunk egy témát vagy olvassunk egy mesét.

Családi perpatvar

A résztvevők körben ülnek. Mindenki kap egy szerepet pl. apa, anya, gyerek. A játékmester a kör közepén áll, és ha valamelyik szerepet mondja, akkor azoknak helyet kell cserélni, illetve a játékezőnek is helyet kell keresni magának. Akinek nem jut ülőhely, beáll a kör közepére és ő lesz a játékmester. Ha azt mondja kör közepén álló játékos, hogy családi perpatvar, akkor mindenki helyet cserél valakivel, s folytatódik a játék előlről. Figyelemfejlesztésre, gyorsaságra, reakcióképesség fejlesztésére alkalmas.

3 betű

A játékosok körben ülnek. Az első játékos gondol egy 3 betűs szóra, amelyet körülírva ismertet a többiekkel. A kigondolt szót nem szabad kimondani! A következő játékos egy betűt megváltoztatva gondol egy másik 3 betűs szóra, amit ő is körülír. Ez így megy körbe-körbe.

Ha valaki lemarad, vagy bizonytalan abban, hogy az előző játékos helyesen változtatott-e, élhet a visszakérdés lehetőségével. Azzal viszont számolnia kell, ha ő tévedett, kiesik a játékból. Ha az előtte lévő játékos blöffölt vagy hibázott ő esik ki a játékból.

Aki lemarad, vagy nem tudja követni a szavakat szintén kiesik a játékból.

Pl: Egyik legfontosabb érzékszervünk. (szem) - Felvág valamit. (szel) - Ezt teszi az ember reggelente. (kel) .stb

Kooperatív széktánc

Kellék: zene, ülőpárnák

A játék menete a széktáncéval egyezik meg (eggyel kevesebb hely (kispárna/szék) van, mint játékos; a játékosok zenére a párnák körül járkálnak, s ha a zene elhallgat, mindenki leül; akinek nem jut hely, kiesik), azzal a változtatással, hogy amikor a zene elhallgat, mindenkinek helyet kell találnia.

Változat:

Ha egészen kicsi az osztálylétszám (6-10 fő) egy kispárnára többen is juthatnak, és ekkor senki nem esik ki. És minden körben elveszünk egy újabb kispárnát. A végeredmény: valamennyi játékos maradék két-három párnán, egymás hegyén-hátán: ügyeljünk, hogy senki ne sérüljön meg.

Indián rönkjárás

Kellék: egy hosszú, fekvő farönk, vagy tornapad

Minden játékos kap egy számot, egytől felfelé sorban. A játékosok számsorrendben felállnak a farönkre. Az egyes számú játékosnak helyet kell cserélnie az utolsóval, anélkül, hogy bárki lelépne vagy leesne a rönkről. Ha sikerült, a kettes számú játékos cserél helyet az utolsó előttivel és így tovább, amíg mindenki helyet nem cserélt.

Változat:

Bonyolíthatjuk: játsszuk beszéd nélkül, a helycserélők szemét bekötve, vagy a fejtetőre tett kézzel.

Csomók (bogozás)

Cél: az egymáshoz kapcsolódás megtapasztalása

A résztvevők csoportokként köröket alkotnak olyan módon, hogy válluk összeérjen. Becsukják a szemüket, és előre nyújtják a kezeiket egészen addig amíg el nem érik valamelyik társuk kezét. Azután kinyitják a szemüket, és megpillantják a kezek zűrzavaros összefonódását. Megpróbálják kioldani a csomókat úgy, hogy közben nem engedik el egymás kezét. Ügyes forgások, átbújások és átmászások segítségével kinyílik a kör. A feladat nagymértékű együttműködést, koordinációt, ügyességet követel.

Láncjáték, vagy spagetti

Az egyszerű szabályok ellenére nem könnyű, s nem teljesen veszélytelen játék. Vigyázni kell egymás testi épségére!

A játék során meg kell fogni egymás kezét, sőt a testek is egymáshoz érnek- míg a résztvevők a feladat végrehajtására, a szabályok betartására figyelnek, a vezető számára igazából erről szól a játék. Kört alakítunk, megfogjuk a mellettünk álló kezét. Egy játékos a körön kívül, háttal áll a többieknek. A kezek kapcsolódását, a lánc folyamatosságát végig megtartva (szabály: a játék végéig nem szabad elengedni a szomszédok kezét), a kapcsolódó kezek alatt átbújva felettük átlépve összebogozzuk a láncot.

A csomót a kezdetben háttal álló játékosnak kell kibontania, feladata az eredeti helyzet visszaállítása. Nagyobb létszámú csoport esetén két "kitaláló" is lehet. Fontos a játékidő: a lehető leggyorsabban kell dolgozniuk a kitalálóknak, már csak azért is mert társaiknak időnként furcsa, kitekeredett pózokat kell megtartaniuk.

Indiánnév

Körben ülnek a résztvevők. A vezetőtől jobbra ülő csoporttag bemutatkozik, utóneve elé önmagára jellemző kifejezést tesz, ügyelve arra, hogy a kifejezés és a nevének kezdőbetűje egyezzen meg. A szomszédja megismétli az előző nevet, majd a sajátját is mondja. A mellette ülő is ugyanígy amíg a kör végig nem ér.

Ez memória fejlesztésére, és ismerkedésre is alkalmas.

Légy viking!

A játékosok körben állnak. A kör közepén áll a játékvezető. Valakire rámutat, és azt mondja neki, hogy: "Légy viking!" - erre ő és mellette jobbról és balról állóknak együtt vikinget utánozó mozdulatot kell eljátszani. Aki a három személy közül rossz mozdulatot mutat, vagy a legkésőbb mutatja a mozdulatot az áll be a körbe és irányítja tovább a játékot.

Legyél...(hal, béka, virágzó fa, gólya, csiga...!)

Bizalomjáték

Cél: az egymásrautaltság megtapasztalása

Eszközök: kendő, székek, asztalok

A játékosok közösen alakítanak 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.

Jégtáblák

Cél: a diákok ismerjék fel, hogy együttműködéssel sok minden elérhető.

A játékvezető (a pedagógus vagy diák) meghívja a gyerekeket egy Jeges tengeri hajóútra, azaz a gyerekek felállnak a helyükről és a játéktérre jönnek. Azt tapasztalják, hogy a hajó lassan süllyed, de már a partról elindultak az utasok megmentésére: Az utasok jégtáblákon akarják átvészelni azt az időszakot, amíg a segítség megérkezik: a játékvezető papírdarabokat szór szét a padlón, és a gyerekek ezekre állnak rá. a csoport nagyságától függően egy, két vagy három diák játssza a meleg Golf-áramlatot, amely megolvasztja a jégtáblákat (kis darabokra tépik a kezük ügyébe kerülő papírokat). Az egyedül maradó „hajótörtek” esetében könnyű dolga van az „áramlatnak”. Az egymagukban állók alatt hamarosan nem marad papír. (Nem szabad leülni, lefeküdni.) Elvesztek és elmerülnek (kiállnak a játékból). Hamarosan kiderül, hogy csak azoknak van esélye, akik együttműködnek és szorosan egymás mellé körbe állva szoros gyűrűt alkotnak a lábaikkal és így védekeznek a Golf-áramlat ellen.

1 2 3 4 ...Bumm

A játékosok körben ülnek, és a játékvezető közli velük, melyik szám lesz az, amelyik helyett, illetve annak többszöröse helyett Bumm!-ot kell mondaniuk.

Pl: a 4-es a bumm. Ezután rámutat az egyik játékosra, aki elkezdi a számolást: egy, a soron következő játékos folytatja: kettő, három, és Bumm!, majd öt és így tovább! Amikor a számolás egy négygyel osztható számhoz ér, szintén Bumm!-ot kell bemondani, pl: 8-nál, 12-nél, 16-nál, 20-nál stb.

A játékot gyorsan kell játszani, így nagyobb szórakozást nyújt. Ha egy játékos eltéveszti a számolást vagy elfelejt Bumm!-ot mondani, zálogot ad vagy kiesik a játékból. A játékos győztese az a játékos, aki utoljára marad játékban.

Mesekör

A résztvevők leülnek körbe. A játék lényege, hogy egy közös mesét kell "írni". Mindenki gazdagíthatja egy mozzanattal, azaz mindenki hozzátesz egy-egy meseelemet. A kör létszámtól függően egyszer vagy többször megy végig. A körben utolsónak törekedniük kell arra, hogy a történet kerek egész legyen. Tehát a kör elején valaki elkezdi a mesét azzal, hogy "Volt egyszer, hol nem volt", és ezzel átadja a szót a következőnek. Mindenki 1 mondattal, vagy mozzanattal gazdagíthatja a mesét.

Két igaz, egy hamis

Olyan csoportokban érdemes játszani, ahol többé-kevésbé ismerik egymást a játékosok. Mindenki kap 1 lapot (mindenki egyformát). A lapra mindenki összesen három állítást ír magáról: két igazat, egy hamisat (a sorrend mindegy), olyat, amit érdemes tudni róla, és érdekes, nem elsősre kitalálható. Amikor mindenki kész a 3 állításával, összehajtogatva bedobjátok a lapokat egy kalapba például, és valaki húz egyet, felolvassa, ami rajta áll. Innentől kezdve a feladat kettős: ki kell találni, ki írta a 3 állítást, és melyik a hamis.

Egyenesből-keresztbe.

Minden résztvevőnek körbe kell ülnie, széken. Van egy tárgy (pl.: plüss, babzsák stb...) és azt dobják egymásnak tetszőlegesen, miközben a dobó a következőt mondhatja:

- egyenesből - keresztbe, vagy
- egyenesből - egyenesbe, vagy
- keresztből - egyenesbe, vagy
- keresztből - keresztbe,

attól függően, hogy a küldőnek és a fogadónak hogyan van elhelyezkedve a lába! (Pl.: Ha a küldőnek keresztbe van a lába, a fogadónak pedig párhuzamosan, akkor azt mondja a küldő, hogy "keresztből - egyenesbe".)

A játékvezető ismeri a szabályt, a résztvevőknek közben ki kell találni.

Titkos karmester

Kiküldünk valakit, a többiekkel megbeszéljük, hogy ki a titkos karmester akinek a mozdulatait mindenki utánozza. Behívjuk a kint lévőket, és elmondjuk, hogy meg kell keresnie az irányító személyt.

Keresztbe a kezek

A csoport tagjai egy asztalon vagy akár a földön ülve kört alkotnak a kezeikkel úgy, hogy keresztezzék egymást az egymás mellett ülőké. Ha egyet ütnek akkor a kör az óramutatóval ellentétesen halad, ha valaki kettőt üt akkor megfordul az irány. Mindig meg kell adni, honnan indul az ütés. Ha valaki rosszkor üt, kiesik a rosszul ütő kéz, ami hátra kell tenni, hogy ne zavarja a többieket a koncentrációban.

Változat:

Két tenyerünk saját két combon, mindenki a saját lábát üti. A sor megint az előre megadott irányba, adott kezdő emberrel indul. Ha valaki kétszer üt, akkor az irány megfordul. Ha valaki rossz kezét emel, vagy rosszul üt, kiesik a rosszul ütő kéz.

Egyyel arrébb (ölben ülős)

A játékosok egymáshoz szorosan húzott székeken ülve kört alkotnak. Játshatjuk, tulajdonságokkal, színekkel, rómi/ magyar kártyával a lényeg, hogy akire jellemző, van neki, üljön egyyel arrébb, ha ül ott valaki, ha nem, ha valahol már egymás ölben ülnek, akkor csak a legfelső ülhet tovább. Az nyer, aki először visszaér a helyére.

Seriff

1 ember áll a kör közepén ő a seriff, kezével formált pisztollyal lelő valakit (közben egy „puff” lehet az elhangzó dörrenés), akinek le kell guggolnia, a mellette álló két embernek pedig egymásra kell lőnie, az esik ki a szomszédok közül, aki később lő.

Csak fordítva

A játékvezető szemben áll a játékosokkal, és különböző mozdulatokat végez, amelyeket a játékosoknak utánozniuk kell, de fordítva: ha a bal lábán ugrál, akkor a játékosok a jobbon, ha a jobb kezével vakarja a füle tövét, akkor a játékosok a ballal, ha előre hajtja a fejét, akkor a játékosok hátra, stb. A játékvezető először lassan, majd egyre gyorsabban váltogatja és végzi a mozdulatokat.

Evolúció

Kezdetben mindenki az evolúció legalján vegetál, mindenki amőba. A sok-sok amőba úszkál és mondogatja: amőba, amőba, amőba... Ha két amőba találkozik, játszanak egy kő-papír-ollót, a nyertes továbbfejlődik, tojás lesz. A tojás mondogatja: tojás, tojás, tojás... Ha két tojás találkozik, megint játszanak egy kő-papír-ollót. A nyertes sas lesz, a vesztes visszafejlődik amőbává. A sas szárnyal és mondogatja: sas, sas, sas... Ha két sas találkozik a jobbik superman lehet, és megnyeri a játékot a másik ismét tojás lesz.

A játéknak akkor van vége, ha csak egy-egy amőba, tojás, sas maradt.

Kígyó vagy sárkány farka

A gyerekek sorba állnak, megfogják egymás kezét, ez a kígyó. A kígyó egyik vége a feje, a másik a vége. A szabály nagyon egyszerű; ha a játékvezető azt kiáltja: „Fej!”, a fej üldözni kezdi a farkat, ha elkapja, a kígyó „közepére” kerül. Ha azt kiáltja: „Vége!”, a vége üldözi a fejet, ha sikerül elkapnia, a kígyó közepére állhat. Jó, ha a vezető gyakran változtatja az irányt. Sok ember esetén ajánlott több kígyót alkotni.

Változat: (Sárkány farka)

Kellék: zsebkendő

A játékosok sorba állnak és megfogják az előttük álló derekát. Az utolsó gyerek farzsebébe beletűzünk egy zsebkendőt, ez a sárkány farka. A sor elején álló, a sárkány feje, megpróbálja megfogni a zsebkendőt. A sárkány sehol nem szakadhat szét.

Ha nagy a létszám, két sárkány próbálja elkapni egymás farkát. - Cserélgessük a játékosokat.

Ki vagyok?

Eszköz: toll, papír, rögzítőeszköz

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. A feladat, hogy el kell kezdeni beszélgetni a másikkal. Mindenki megnézheti, hogy kinek mi van a hátán és arról érdeklődik, hogy ő kicsoda.

Négyen állva

Üljünk körbe. Bárki felállhat, amikor akar, de nem maradhat állva öt másodpercnél tovább. A játék célja, hogy egyszerre mindig pontosan négyen álljanak. Nagyon kell egymásra figyelni!

Változat:

Variáljuk a csoportméretet és az állók számát, csökkentjük vagy növeljük az állás idejét.

Én vagyok az oroslán

Körben leül mindenki, s minden játékos választ magának egy állatnevet. A kör közepén álló játékos kezében összehajtogatott újság van. A kezdő játékos mond egy állatnevet, s az álló játékos feladata a megnevezett állat fejére csapni az újsággal. Ha azonban a megnevezett állat tud mondani egy másik nevet mielőtt az álló játékos a fejére csapna, az állónak már a most hívott állat fejére kell csapni. Ha ez sikerül neki, helyet cserél az ülővel. Aki állt, még a leülése előtt megnevez egy másik állatot; ellenkező esetben ismét helycsere van. Ha valaki saját magát, jelen nem lévő állatot, vagy a középben állót nevezi meg, szintén helyet cserél az álló játékosal.

Elnök titkár, jegyző

A játékosok körben ülnek. Köztük három egymás mellett ülőt elnöknek, titkárnak és jegyzőnek nevezünk, míg a többiek sorjában egy-egy számot kapnak. Az elnök megkezdi a játékot és azt mondja: "az elnök hívja a titkárt" A titkár folytatja: "a titkár hívja négyest" És így tovább. A felhívások habozás és megszakítás nélkül folytatódnak. A felszólított nem hívhatja a felszólítóját. Ha egy játékos téved vagy habozik, akkor a legnagyobb számú helyét foglalja el és az egész kör egyvel lejjebb megy az üres helyig. Minden tévedés után az elnök újra kezdi a játékot. Természetesen az elnök is elronthatja, és akkor ő kerül az utolsó helyre, míg a titkárból lesz az elnök.

Levélküldős (postás játék)

Körben állunk, és egymás kezét fogjuk. Egy játékos a kör közepén. Aki elindítja a játékot azt mondja: „Küldöm a levelem X-nek”, és valamelyik irányba megszorítja a mellette álló kezét. Az továbbadja a szorítást, és így tovább, míg a fogadóhoz nem ér a szorítás üzenete. Ha ez megtörtént a fogadó ezt jelzi: „Megkaptam”. A fogadó X újabb üzenetet indít.

A középben álló ember feladata elfogni az üzenetet útközben. Ha a középső játékos elkapja az üzenetet A és B között, választhat, hogy A-val vagy B-vel cserél helyett, beáll körbe, és ő indít új üzenetet. A játéknak nincs időkorlátja, addig játszhatjuk, amíg tetszik.

A levelet nem kell azonnal „továbbítani”, meg lehet várni a megfelelő pillanatot.

Nehezítés: a levélküldés iránya fordulhat, változhat is menet közben.

Kacsintós gyilkos vagy álom varázsló

A játékosok körben ülnek, mindenki kap egy papírcetlit, melyen a szerepe van, rendőr, gyilkos vagy városlakó. Ez után kezdődik a játék. Aki a gyilkos szerepét kapta, kacsintással ejtheti ki a

játékosokat, akkor van vége, ha már mindenki kiesett vagy, ha a rendőr leleplezi a gyilkost.

Változat (álom varázsló)

A játékosok becsukják a szemüket. A játékvezető érintéssel némán kiválaszt egy Varázslót. Ezután a játékosok kinyitják a szemüket és járkálni kezdenek. A Varázsló feladata elaltatni a játékosokat, rájuk kacsintva járkálás közben. Akire rákacsint, az magában lassan háromig számol, majd "álomba merülve" elnyúlik a padlón. A játék folytatódik, amíg valaki rá nem jön, ki a Varázsló.

Bátorítsuk a játékosokat, hogy nézzenek egymás szemébe. – Nem lehet a Varázsló személyére tippelni, amíg legalább egyvalaki meg nem halt. – Tanácsoljuk a Varázslónak, hogy kacsintson óvatosan, finoman. – Egy játékos egyszer tippelhet a Varázsló személyére.

Mókusok háza

Két-két gyermek a kezük magasban való összeérintésével egy házat képez, a harmadik gyerek beáll a „ház” alá, ő a mókus, egy személynek ki kell maradnia. A ház nélkül maradt gyermek három parancs közül választhat: „költözés”, „házépítés”, „földrengés”.

Költözés: a „mókusoknak” új házat kell keresniük.

Házépítés: a „mókusok” a helyükön maradnak, azonban a házakat képező gyerekeknek egy másik „mókus” fölött új házat kell képezni egy új párral.

Földrengés: Mind a „mókusok”, mind a házak új helyet keresnek maguknak.

Mindig az adhatja ki az utasítást, aki kimaradt.

Csoportalkotásokhoz

- **Állathangverseny** (Papírdarabokra állatneveket írunk, minden állatnév pl. négyszer szerepel. Minden gyerek kap egy cédulát, amit nem mutat meg a többieknek. Ezután eljátssza a cédulán szereplő állatot, közben társait keresve)

- **Dúdoló** (u.azt a dalt dúdolva keresik a párjukat az egy csoporthoz tartozók)

- **„Keveregj, kavarogj”** (keress társakat a kapott szó szótagszámával megegyező szó tulajdonosaival stb.)

- **Molekulák** (a tanulók a teremben adott utasításoknak megfelelően különböző sebességgel mozognak: 10-zel, 50-nel, 90-nel stb., majd tanári utasításra –pl. „négyes molekula!” felkiáltásra 4-en kapcsolódnak csoporttá. Véletlenszerű csoportalakításra alkalmas játék)

- Hajlított véleményvonal

A diákok először felsorakoznak egy vonalban az adott témáról vallott véleményük alapján,

az egyetértőtől a tagadóig. Jelöljék meg egy lapon a helyüket, hogy később ne tudjanak változtatni és oda állni, ahol barátaik állnak. Ezután javasoljuk, hogy indokolják, beszéljék meg választásukat a mellettük állóval. Most hajlítsák be a sort úgy, hogy egy teljesen egyetértő álljon szembe egy teljesen tagadóval. Játsszanak a diákok szómagyarázót és/vagy állító leírást, hogy világos legyen: figyelik és megértik egymás álláspontját.

Most következik a fontos, érdekes rész. Hajlítsák meg ezt a már meghajlított vonalat úgy, hogy az a pár, amelyik a leginkább és legkevésbé egyetértő diákokból áll, sétáljon hátra, és álljon oda a hajlított sor végében ahhoz a két gyerekhez, akik a hajlított vonal másik végén voltak. Ez a négy diák leül egy csoportba. A megmaradt párok a vonal mindkét oldaláról csatlakoznak egymáshoz négyes csoportokban, és így foglalnak helyet. Ezzel megalakultak a vegyes témacsoportok, és készen állnak arra, hogy véleményt cseréljenek, vitatkozzanak.

Másként: a diákok úgy is felsorakozhatnak, mennyi előzetes tudással rendelkeznek egy adott témáról. 100-as skálán helyezték el magukat, és így alkossanak növekvő sort, szavak nélkül, csak nonverbális kommunikáció segítségével. Ezután szóban ellenőrizzük, valóban helyes-e a számsorrend. „Meghajlítjuk” a kialakult vonalat, és az elejéből-végéből összerakjuk a eltérő előzetes tudással rendelkező vegyes csoportokat.

- Mozaik, képeslapmozaik

1. lépés. Tép el a képeket! Kérjük meg a diákokat, hogy tépjenek négyfelé egy képet.

2. lépés. Keveredj és cserélj! A diákok járjanak körbe a teremben, és cseréljék el a darabokat.

Akik még nem cseréltek, tartsák kezüket felemelve, hogy látszódjon, kivel lehet cserélni.

3. lépés. Oldd meg a rejtvényt! A diákok oldják meg a rejtvényt úgy, hogy azokkal alkossanak egy csoportot, akiknél ugyanannak a képnek a darabjai vannak. Így új csoportok

keletkeznek.

Változat:

Ugyanígy használhatunk négy összefüggő mondatot, egy közmondást vagy egy vers négy sorát, illetve bármit, ami négy részre osztható, darabolható.

Változat:

Ha mi darabolunk el képeslapot, és a hátoldalára felírjuk, melyik darabot kinek szánjuk, tudatosan is alakíthatjuk a csoportot. Kiosztjuk a gyerekeknek, és találják meg a kép darabjait, leendő csoporttársaikat.

Név szerint (keresztnév, vezetéknév, gyerekek neve,) ábécé sorrendbe állni némán, majd a kívánt létszámú csoportokat megjelölni

Születési hónap és nap sorrendbe állni némán,- csak kézjelekkel lehet kommunikálni-, majd a kívánt létszámú csoportokat (pl négyesével) megjelölni

Matrica a szék aljára ragasztva

Azonos képek, színek, számok, ábrák, jelek az azonos csoportba tartozóknak

„**Alma, körte, szilva, barack**” (minden gyümölcs egy csoport, vagy minden csoportban legyen mindenféle gyümölcs...)

Ezt lehet bármivel helyettesíteni, a témához kapcsolódó kifejezésekkel pl.: „tavasz, nyár, ősz, tél”, „főnév, melléknév, számnév, névmás”, stb...

...