



TRANSZVERZÁLIS KÉSZSÉGEK FEJLESZTÉSE HAGYOMÁNYOS JÁTÉKOKKAL

KÉSZSÉGFEJLESZTŐ JÁTÉKOK KOMPLEX GYŰJTEMÉNYE
ALSÓ TAGOZATOS TANÍTÓK SZÁMÁRA

Szerzők

Flavio BACCI, Malisse BRAM, Anja DECOSTER, Tibor DŐRI, Dr. Katalin KULMAN, Dr. Miklós LEHMANN, Crystal-Jade LERIOS, Dr. Enikő TANKÓ, Dr. Imre TÓDOR

Szakmai szerkesztő

Dr. Katalin KULMAN, Tibor DŐRI

Köszönetnyilvánítás

Szeretnénk őszinte köszönetünket kifejezni a készségfejlesztő játékok összegyűjtésében, fejlesztésében és kísérleti fázisában és iskolai kipróbálásában részt vevő 40 pedagógusnak. **Köszönjük a 6 és 10 év közötti gyermekek jövőbeli mentális és szociális jóllétéhez szükséges készségeinek fejlesztését szolgáló játékok kidolgozását, kipróbálását és az értékeléséhez, valamint a véglegesítéshez nyújtott kiemelkedő szakmai hozzájárulásukat.**

Technikai szerkesztő

Szabó Leila, Szabó Norbert

Kiadó

Kiadja a Magyar Digitális Oktatásért Egyesület 2026.

Jogi nyilatkozat

Ez a munka a „**SPIRIT - Skills of Tomorrow for Children of Present: Complex Future-Skill Development with the Synergy of Learning Activities, Game-Based Learning, and STEAM**” című projekt keretében készült az Európai Unió finanszírozásával. (Támogatási megállapodás száma: 2023-1-HU01-KA220-SCH-000154457).

Az Európai Unió finanszírozásával. Az itt szereplő információk és állítások a szerző(k) álláspontját képviselik, és nem feltétlenül tükrözik az Európai Unió vagy a Tempus Közalapítvány hivatalos véleményét. Sem az Európai Unió, sem a támogatást nyújtó hatóság nem vonható felelősségre miattuk.

A SPIRIT konzorcium valamennyi tagja elkötelezett a pontos és naprakész információk közzététele mellett, és ennek érdekében a legnagyobb gondossággal jár el. A SPIRIT konzorcium tagjai azonban nem vállalnak felelősséget semmilyen pontatlanságért vagy kihagyásért, sem pedig az ezen információk felhasználásából eredő bármilyen közvetlen, közvetett, különleges, következményes vagy egyéb veszteségért vagy kárért.

Szerzői jog

© 2026 SPIRIT

Ez a mű a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International licenc alapján használható.



Tartalomjegyzék

1. BEVEZETÉS.....	5
2. JÁTÉKOK, TÁBLÁS JÁTÉKOK A TRANSZVERZÁLIS KÉSZSÉGEK FEJLESZTÉSÉHEZ.....	6
Bevezetés.....	6
A játék ereje – Az egész életen át tartó óvodai megközelítés.....	6
Hogyan fejleszthetők a gyermekek transzverzális kompetenciái társasjátékokkal?.....	8
Érzelmek, empátia, reziliencia és egyebek.....	9
3. JÁTÉKOK A TRANSZVERZÁLIS KÉSZSÉGEK FEJLESZTÉSÉHEZ.....	10
3.1 Érzelmi tudatosság, érzelemszabályozás és kommunikáció.....	11
3.1.1 Érzelmi ugróiskola.....	11
3.1.2 A boszorkány parancsol egy érzelmet.....	15
3.1.3 A farkas érzelmet eszik – érzelem fogócska.....	19
3.2 Kreativitás.....	23
3.2.1 Fordított bújócska.....	23
3.2.2 Olvadó jégtáblák.....	27
3.2.3 Malom.....	31
3.3 Problémamegoldás.....	36
3.3.1 Pisa-torony.....	36
3.3.2 Találd ki, ki az! (Guess Who).....	40
3.3.3 Erdei óriás Mikado.....	46
3.4 Kritikai gondolkodás.....	52
3.4.1 Dixit.....	52
3.4.2 Vértfarkasok.....	56
3.4.3 Kilenc kő.....	63
3.5 Reziliencia.....	68
3.5.1 Ugrádozó cicák.....	68
3.5.2 Fekete-fehér fogócska.....	73
3.5.3 „Fészek” fogócska.....	77
3.6 Rugalmasság.....	81
3.6.1 Quad PUSE – Győztes negyedek.....	81
3.6.2 Négyes játék.....	87
3.6.3 Nemzetes játék.....	92

3.7	Kíváncsiság, rácsodálkozás és nyitottság.....	96
3.7.1	Vak öreganyó.....	96
3.7.2	Amőba (Tic-Tac-Toe).....	99
3.7.3	Kötélfoci.....	103
3.8	Empátia	108
3.8.1	Érzelmi „siket telefon”	108
3.8.2	Az érzelmek postása	113
3.8.3	Scopa.....	117
3.9	Az emberek és a természet megbecsülése	121
3.9.1	Kincskeresés	121
3.9.2	Hódok és egerek – „Biodiverzitás és együttélés” változat.....	126
3.9.3	Malacok a sárban – Természet kiadás: „Boldogok a sárban”	132
3.10	Kapcsolódás, kötődés.....	145
3.10.1	Rókanyomon - kooperatív detektívjáték	145
3.10.2	Sötétedés után Palermóban (falusi változat – bárányok, farkasok és pásztor szerepekkel).	149
3.10.3	THE MIND – ÉREZZ RÁ: Gondolatolvasó kártyajáték.....	156
3.10.4	Ölelős fogócska („Ments meg az öleléssel!”) – kooperatív szabadtéri játék	160

1. BEVEZETÉS

Kedves Pedagógus!

Ez az eszköztár az Erasmus+ „SPIRIT – Skills of tomorrow for children of present” 2023-1-HU01-KA220-SCH-000154457 projekt három átfogó eszköz és módszer gyűjtemény könyvének második kötete, amely az öt projekt partner-országból származó, transzverzális készségek fejlesztésére szolgáló 30 játékot tartalmazza. A kézikönyvben bemutatott játékokat a projektpartnerek gyűjtötték össze, adaptálták, tesztelték és foglalták össze ebben az átfogó gyűjteményben azzal a konkrét céllal, hogy az általános iskolai pedagógusok eszköztárát olyan, már bevált és kipróbált játékokkal gazdagítsák, amelyek olyan transzverzális készségeket fejlesztenek, amelyekre a mai általános iskolás gyerekeknek 15 év múlva szükségük lesz az érzelmi és társadalmi jólétük megalapozásához és fenntartásához.

A játékok kiválasztását és tesztelését 40 általános iskolai pedagógus közel 1200 általuk tanított tanuló bevonásával végezte az öt partnerországból. A kézikönyvben szereplő játékokat a fejleszthető készségek szerint csoportosítottuk. Így minden SPIRIT-készséghez 3–3 játékot kínálunk, amelyek komplex módon fejlesztik az adott készséget a többi SPIRIT-készséggel együtt. Minden játékhoz mellékelünk egy rövid leírást, valamint magyarázatot arra, hogy a készség hogyan és miért fejlődik, és a fejlődés eredményei hogyan nyilvánulhatnak meg a gyermekek viselkedésében. Hasonlóképpen, minden játékhoz található néhány módszertani tipp és javaslat is, amelyek segítenek a játék lebonyolításában és az esetleges beszélgetésekben.

Jelen eszköztár az oktatás, a pedagógusképzés és- továbbképzés, valamint a neveléstudományi kutatás területén tevékenykedő vezető európai szervezetek együttműködésének eredményeként készült. A projekt partnerei: a Magyar Digitális Oktatásért Egyesület, mint szakmai vezető és koordinátor (MDOE, Magyarország), az Erasmushogeschool Brussel (Belgium), a Fondazione Patrizio Paoletti (FPP) (Olaszország), a Sapientia Erdélyi Magyar Tudományegyetem (Románia), a VitaComm Education (Ciprus), valamint az ELTE Tanító- és Óvóképző Kar Kisgyermek-nevelési Kutatóközpont és Módszertani Laboratórium „Gondolkodási képességek fejlesztése gyermekkorban” kutatócsoportja mint az MDOE társult partnere.

A könyv online is elérhető a SPIRIT portálon: <https://tomorrowskills4kids.eu/traditional-games/>.

Bízunk benne, hogy a javasolt játékok sok örömet okoznak majd mind a diákoknak, mind pedagógusaiknak. Mindenkinek jó szórakozást és jó játékokat kívánunk.

A SPIRIT – A holnap készségei a ma gyermekeinek – projektcsapata

2. JÁTÉKOK, TÁBLÁS JÁTÉKOK A TRANSZVERZÁLIS KÉSZSÉGEK FEJLESZTÉSÉHEZ

Bevezetés

A modern társasjátékok fejlődése - ha nem is azonnal - de magával hozta a társasjátékok pedagógiai hasznáról való gondolkodást is. Éves szinten több ezer új játék jelenik meg, melyek többsége minden partnerországban hozzáférhető. Ez óriási változatosságot eredményez és rendkívül sok lehetőséget teremt a pedagógusok számára.

A játékok széles választéka a gondolkodásmódok sokféleségét, a tevékenységek nagy változatosságát, a témák széles skáláját jelenti. Játshatunk egyedül vagy több emberrel, 3–4 percig vagy 3–4 órán át, másfél évesekkel és felnőttekkel vagy szépkorúakkal is.

Olyan hatalmas a választék, hogy bármit is keresünk, biztosan meg fogjuk találni. Így ha olyan társas- vagy hagyományos játékokat keresünk, amik alkalmasak különböző kompetenciák, így a SPIRIT transzverzális készségek fejlesztésére, azokat is megtaláljuk. Ehhez jó pedagógiai megközelítésre, a játékok és a tanulók alapos ismeretére van szükség. Ezután nincs más teendő, mint megtanítani a gyerekeket az adott játékkal játszani, és hagyni, hogy a játék tegye a dolgát.

Azonban pedagógiai céljaink eléréséhez (amelyek ebben az esetben a transzverzális készségek fejlesztése) a legfontosabb kritérium az, hogy **a játék mindig játék maradjon!** „Ezt minden tervezésünkben és döntésünkben tiszteletben kell tartanunk. Bármennyire nagyszerűek is legyenek pedagógiai és készségfejlesztési céljaink, ha a gyermek még nem érte el a játék szintjét, ha nincsenek megfelelő játszótársak, ha a helyszín nem megfelelő, ha a résztvevőknek más érdeklődési köreik vannak stb. Át kell gondolnunk az összes lehetőséget, szükségünk van B-, C- és D-tervre, és szinte lehetetlen biztos sikert elérni csupán 1–2 játékkal.”¹

A játék ereje – Az egész életen át tartó óvodai megközelítés²



A Resnick [„Élethosszig óvoda”](#) kutatócsoportjának küldetése „az óvodai megközelítés kiterjesztése minden korosztályú tanulóra (beleértve az általános iskolásokat is). Ennek érdekében olyan gondoskodó közösséget építünk, amely az óvoda szellemében vonja be a fiatalokat kreatív tanulási élményekbe, hogy lehetőségük legyen kreatívan gondolkodni, empátiával viszonyulni egymáshoz, és együttműködni egymással.”

A „óvodai tanulási modell” alapja a kreatív tanulás 4P-je: projekt, szenvedély, társak és játék.

¹ Jesztl József – Lencse Máté (2018): *Társasjáték-pedagógia*. Demokratikus Ifjúságért Alapítvány, Budapest.

² Az „Egész életen át tartó óvoda” (Lifelong Kindergarten) koncepcióját és kifejezését először Mitchel Resnick, az MIT Media Lab LEGO Pappert tanuláskutató professzora vetette fel. Resnick [Élethosszig óvoda](#) nevű kutatócsoportja számos olyan oktatási eszközt fejlesztett ki, amelyek az embereket (különösen a gyermekeket) új típusú tervezési tevékenységekbe és kreatív tanulási élményekbe vonják be.

A transzverzális készségek fejlesztése érdekében olyan játékok széles skáláját gyűjtjük össze és kínáljuk (beltéri, asztali és kültéri játékok), amelyek összhangban állnak azzal a pedagógiai hitvallásunkkal, hogy a tanulóiban felébresszük és fenntartsuk a tanulás iránti szenvedélyt, az alábbiak szerint:

1. **A játék mindig maradjon játék** (és a tanulás és a fejlődés is játékalapú legyen). Ez azt jelenti, hogy a gyermekek **játék révén tanulhassanak és fejlődhessenek**
2. Összpontosítsunk **a tevékenykedtetésre, a felfedezésre, a kísérletezésre, és ne a közvetlen tanításra/fejlesztésre**. Alkalmazzunk a gyerekek tanítása/tanulás során minél több tevékenységet és játékot, ösztönözzük a saját gyakorlati tapasztalatokat, a „bütykölést” (tinkering), a dolgok kipróbálását, és biztosítsuk mindenki aktív részvételét.
3. Összpontosítsunk **a gyermekek érdeklődésére, és szervezzük meg fejlődési útjukat olyan tevékenységek és játékok köré, amelyeket szívesen végeznek** (érdeklődésvezérelt tanulás és fejlődés). Használjuk ki, tartsuk fenn és fejlesszük a tanulók belső motivációit és szenvedélyeit, mint fejlődésük hosszú távú hajtóerejét, lehetővé téve számukra, hogy olyan témákkal foglalkozzanak, amelyek izgatják őket. **Hagyjuk, hogy ők válasszák ki a nekik tetsző játékokat és tevékenységeket.**
4. **Engedjük a gyerekeket a „vezetőülésbe”,** és hagyjuk meg nekik, hogy ők irányítsák a tanulási élményüket. Ne mondjuk meg nekik, mit és hogyan kell játszaniuk, és ne irányítsuk őket. Ne mutassuk meg nekik előre a javasolt taktikákat, hogy hogyan nyerhetnek biztosan, hanem hagyjuk, hogy saját maguk fedezzék fel a saját taktikáikat és módszereiket. Hagyjuk, hogy felfedezzenek, veszítsenek, gondolkodjanak, kíváncsiak legyenek, önállóan cselekedjenek és döntsenek, és a saját elképzeléseik szerint nyerjenek. Vezessük őket lehetőségek biztosításával és bátorítással.
5. **Gondoskodjon az együttműködésről, ne csak a versenyről.** Csinálják és játszanak együtt, csapatokban. Izgalmas dolog együtt csinálni a dolgokat.
6. Teremtse olyan **játékkörnyezetet,** és használjon **olyan eszközöket, amelyek biztosítják a nyílt beszélgetést, a kreatív gondolkodást és a hibákból való tanulást, valamint biztonságos környezetet teremtenek a (kontrollált) kudarcokkal való szembesüléshez és azok kezeléséhez.**
7. Használjanak **különböző játékokat és sokféle tevékenységet.** A választott módszereknek biztosítaniuk kell a kapcsolódást a való élethez, a közösséghez, a nyitott végű kérdések és kihívások megoldását, a kísérletezést, a felfedezést, a babrálást és bütykölést stb.
8. Támogassuk és **helyezzük a hangsúlyt sokkal inkább a folyamatra, mint az eredményekre.** Hagyjuk, hogy a játékok nyitott gondolkodásmódot (growth/open mindset), azaz az új (fejlődési) lehetőségek keresését alakítsák ki.
9. Hagyjuk, hogy a gyerekek átéljék a **„flow” érzést.** Tartsuk a tanulókat abban a mély elkötelezettség és koncentráció jelentő pszichológiai állapotban, amelyet akkor élhetnek át, amikor a feladat kihívása megfelel az egyén képességszintjének, és elég izgalmas ahhoz, hogy felkeltse érdeklődésüket.

A játékokra és a játékokra vonatkozó követelmények alapján a partnerség 30 olyan játékot (amelyek többsége a partnerországban jól ismert) adaptált és tesztelt sikeresen, amelyek játékos módon fejlesztik az általános iskolás diákok jövőbeli jóllétét szolgáló kompetenciáit. **Most meghívjuk Önt is, hogy próbálja ki őket diákjaival.**

Hogyan fejleszthetők a gyermekek transzverzális kompetenciái társasjátékokkal?³

A legegyszerűbb, legrövidebb és talán legmeglepőbb válasz erre a kérdésre az, hogy „sehogyan ne fejlesszük őket, csak hagyjuk őket játszani”. Minden játékban rengeteg fejlesztő elem található. Egyes játékok nagyon egyértelmű fejlesztési területekre összpontosítanak, sőt vannak olyanok is, amelyek szorosan kapcsolódnak egy adott tantárgyhoz. Gondolhatunk itt például a matematikára, az összeadásra, ha a gyerekeknek össze kell számolniuk és fejben kell tartaniuk a játék során szerzett pontjaikat. Ám a játékok általában, vagy pontosabban a játék maga, sokkal átfogóbb módon fejleszti a gyerekeket. Például egy nagyon egyszerű játék esetében a játék mellett megfigyelhetjük, hogy kockázatkerülő vagyunk-e, képesek vagyunk-e megváltoztatni a hozzáállásunkat, mert egy játékban gyakran nem jó, ha túlzottan kerüljük a kockázatot és biztonságra törekszünk. A kérdés az, hogy képesek vagyunk-e megváltoztatni a hozzáállásunkat és a taktikánkat a győzelem érdekében, vagy csak azért, hogy jobban élvezzük a játékot.

Az, hogy pedagógusként játékokon keresztül a gyerekek számára észrevétlenül és élvezetesen, de ugyanakkor tanárként mégis tudatosan képesek legyünk komplex készségeket, illetve a készségeket komplex módon fejleszteni, ahhoz alapvetően az szükséges, hogy megtaláljuk azokat a játékokat, amelyek ezeket a területeket fejlesztik. Ennek pedig az egyik legfontosabb feltétele, hogy rendelkezünk nagyfokú játékkismerettel, és ki tudjuk választani azokat a játékokat, amik alkalmasak az adott területnek a fejlesztésére.

Elengedhetetlen, hogy a játék a gyermek számára mindig játék maradjon! Más szavakkal: soha ne hagyjuk, hogy a gyerekek rájöjjenek, hogy azért játszuk ezt a játékot, mert javítani szeretnénk az olvasásértésüket, és szeretnénk, ha kicsit kreatívabbak lennének. Mindennek arról kell szólnia, hogy a gyerekeket a lehető legmotiváltabb állapotba tudjuk hozni és tartani. Ezen felül ezeknek a helyzeteknek a pedagógus számára tervezettnek, strukturálnak, átgondoltnak és tudatosnak kell lenniük!

Egy másik nagyon fontos dolog a gyermek „flow” érzésének fejlesztése szempontjából az, hogy a gyerekek maguk választhassák ki és döntsék el, mivel szeretnének játszani egy adott helyzetben. Tehát, ha egy bizonyos készségterületet szeretnénk fejleszteni, ne csak egy-két játékkal rendelkezünk, hanem többel is, amelyek fejlesztik azt a területet, így a gyermek kiválaszthatja, melyik játék érdekli jobban, melyik illik hozzá vagy a hangulatához, anélkül, hogy tudná, mi melyik területet szeretnénk fejleszteni. Más szavakkal: ahhoz, hogy egy adott készséget vagy készségterületet hatékonyan fejlesszünk, rendelkezésünkre kell állnia 8–10 olyan játéknak az adott készségterülethez, amit jól ismerünk.

A játékokkal kapcsolatos megfelelő ismeretek azért is fontosak, hogy különböző nehézségi szintű játékokat tudjunk kiválasztani, hogy tudjunk nagyon egyszerű döntéseken alapuló játékokat kínálni, de képesek legyünk olyan komplex játékokkal is támogatni a gyerekek fejlődését, ahol számos tényező és az információk helyes értelmezése szükséges hosszú időn át, és ahol a győzelemhez nem a legkönnyebb út vezet.

³ Részletek Lencse Máté előadásának gondolatébresztő bevezetőjéből, amely a 6. magyar SPIRIT CoP keretében a transzverzális készségek fejlesztését szolgáló játékokról szólt.

Érzelmei, empátia, reziliencia és egyéb

Beszéljünk egy kicsit néhány konkrét SPIRIT transzverzális készségről. Először is, nem véletlen, hogy sokat beszélünk az érzelmeiről a játékokkal és a játékkal kapcsolatban. Különösen arról, hogy valaki képes-e veszíteni, vagy hogyan kezeli a stresszes helyzeteket, a szerencse kísértését, vagy akár a sikert. Szinte bármely társasjáték vagy hagyományos játék példaként szolgálhat ezen a területen, mivel védett környezetben, szimbolikus célokért küzdve élhetjük át az érzelmeiket és tanulhatjuk meg kezelni őket.

Szülőként vagy pedagógusként az egyik legfontosabb feladatunk annak biztosítása, hogy a gyermekek játék közben, örömmel és spontán módon fejlődhesse, szabadon élhessék át érzelmeiket, és tiszteljék egymást. A játék, különösen a társasjáték, mint tevékenység, nagyon jó módja lehet ezen területek fejlődésének támogatására.

Ha egyszerűen csak azt vesszük figyelembe, hogy a jó társasjátékok arra épülnek, hogy a rendelkezésre álló információk értelmezése alapján a lehető legjobb döntéseket hozzuk meg, akkor kétségtelen, hogy a gyermekek kreativitása, problémamegoldó képessége vagy kritikai gondolkodása fejlődik, bármit is játszunk velük.

Az alkalmazkodóképesség, az újragondolás és a rugalmasság a játékok elengedhetetlen elemei. Az információk folyamatosan változnak, a jól kidolgozott tervek is darabokra hullhatnak. Ráadásul a legtöbb jó játék nem is ad teljes körű információt, így sok bizonytalansághoz kell alkalmazkodnunk. A játékok – legyenek azok szabadtéri vagy osztálytermi, csoportosak vagy egyéni játékok – „mi lenne, ha” helyzeteket teremtenek, így kiválóan alkalmasak arra, hogy kipróbáljuk magunkat olyan nehéz helyzetekben, amelyek rugalmasságot, rezilienciát, strukturált problémamegoldást, információk kiválasztását és értékelését igénylik, de nincsenek valódi tétjeik.

Még a hétköznapi játékok is magas szintű egymásra utaltságot igényelnek, ha igazán jól akarunk játszani. Ráadásul a csoportos játékok, vagy a társasjátékok önmagukban is olyan társas tevékenységek, amelyek magas szintű empátia nélkül sokkal kevésbé élvezetesek. A közös játékkultúra kialakítása a gyermekcsoportokban is elengedhetetlen, és az empátia ennek kulcsfontosságú eleme.

Még egy dolog – záró gondolat

Erősen ajánlott, hogy a pedagógus, ha lehetséges, vegyen részt a játékban, mivel viselkedési mintáival és a helyzetekre adott reakcióival sokat taníthat és nevelhet.

3. JÁTÉKOK A TRANSZVERZÁLIS KÉSZSÉGEK FEJLESZTÉSÉHEZ

3.1 ÉRZELMI TUDATOSSÁG, ÉRZELEMSZABÁLYOZÁS ÉS KOMMUNIKÁCIÓ

3.1.1 Érzelmigróiskola

A játék rövid leírása és szabálya

Ebben a kőugrás játék átalakított változatában a hagyományos számozott négyzeteket olyan érzelmek váltják fel, mint az „öröm”, a „harag”, a „félelem” vagy a „kíváncsiság”.

Fejleszthető készségek

- **Elsődlegesen fejleszthető készségek**
 - Érzelmigró tudatosság, érzelmigró szabályozás és kommunikáció
- **Másodlagosan fejleszthető készségek**
 - Empátia
 - Kíváncsiság, rácsodálkozás és nyitottság
 - Kapcsolódás és kötődés

Korcsopórt	Diákok száma	Javasolt időtartam
6–10 éves	2–10 gyermek (párokban vagy kis csoportokban)	20–30 perc

Hogyan kell játszani – rövid játékszabályok

1. Rajzoljon krétával vagy szalaggal egy hagyományos ugróiskola-rácsot a földre. Számok helyett jelölje meg az egyes négyzeteket különböző érzelmekkel (pl. öröm, szomorúság, harag, meglepetés, büszkeség, félelem).
2. A gyerekek felváltva állnak a rajtvonal mögé, és egy kis tárgyat (pl. babzsákot vagy kavicsot) dobnak az egyik négyzetre.
3. A játékos egy lábon ugrálva halad át a rácson, kihagyva azt a négyzetet, ahová a tárgy landolt, akár csak a klasszikus ugróiskolában.
4. Amikor eléri a végét, megfordulnak, és ugrálva visszatérnek a kiindulási ponthoz.
5. A kör befejezése után a gyermek felveszi a tárgyat, és egy pillanatra megáll, hogy a következő módszerek egyikével kapcsolódjon az adott négyzetbe írt érzelmhez:
 - Elmesél egy személyes történetet vagy emléket, amely ahhoz az érzelmhez kapcsolódik
 - Eljátssza az érzelmet arckifejezéssel és testbeszéddel
 - Leírja, milyen stratégiát alkalmaz az érzelmigró szabályozására vagy kezelésére
6. A pedagógus javasolhatja, hogy a három feladat közül melyiket hajtsa végre a gyermek, vagy hagyhatja, hogy a gyermek válasszon.
7. A játék addig folytatódik, amíg minden gyermeknek legalább egy körben sora nem volt.

Javaslatok a tanulási környezet (beltéri/szabadtéri) elrendezéséhez

Külső helyszín: Ideális esetben udvaron vagy iskolai udvaron játszható, ahol a ugróiskola rácsát krétával lehet felrajzolni egy sík felületre. Gondoskodjon arról, hogy a rács körül elegendő hely legyen, hogy a gyerekek szabadon mozoghassanak és zsúfoltság nélkül figyelhessék egymás körét.

Beltéri: A rácsot színes szalaggal lehet kialakítani az osztályterem padlóján. Az érzelmeket jelölő címkéket a négyzetekbe lehet ragasztani, vagy kis eltávolítható kártyákra lehet írni. Gondoskodjon arról, hogy legyen elegendő hely a biztonságos ugráláshoz, és hogy a tevékenység ne zavarja az osztályterem egyéb eszközeit.

Hogyan fejleszti ez a játék az elsődleges készséget?

Ez a játék támogatja az érzelmi tudatosság fejlődését azáltal, hogy játékos környezetben ösztönzi a gyerekeket a legkülönbözőbb érzelmek felismerésére, kifejezésére és átgondolására. Ahogy haladnak a ugróiskola rácsán, arra ösztönzik őket, hogy a megnevezett érzelmet összekapcsolják saját élettapasztalataikkal, testjeleikkel vagy szabályozási stratégiáikkal. Az ismétlés és a társaik meghallgatása révén a gyerekek gazdagabb érzelmi szókincset építenek fel, és magabiztosabbá válnak az érzelmeik kifejezésében.

Egyes változatokban azt is elképzelik, hogy mások hogyan érezhetnek bizonyos helyzetekben, így finoman bevezetve az empátia és a mások szemszögéből való gondolkodás elemeit. Ez a játék ösztönzi az érzelmek kifejezését mind a verbális nyelv, mind a testjelek segítségével, ami erősíti az érzelmi műveltséget, és segít a gyermekeknek jobban megérteni a test és az érzelmek közötti kapcsolatot. A gyermekek emellett elkezdik fejleszteni az empátiájukat is, különösen akkor, ha a játék változatai magukban foglalják annak elképzelését, hogy mások hogyan érezhetnek különböző helyzetekben.

Mit szeretnénk elérni az alapvető készségek fejlesztése terén (a tanulók ismerete és/vagy viselkedése tekintetében)?

A játék után a tanulók:

- Magabiztosabbak lesznek a legkülönbözőbb érzelmek felismerésében és megnevezésében, túllépve az olyan alapvető kifejezéseken, mint a „boldog” vagy a „szomorú”, és magukba foglalva a finomabb árnyalatú érzéseket is, mint például a „büszke”, az „ideges” vagy a „frusztrált”.
- Képesek legyenek az érzelmeket a valós életbeli élményekhez kapcsolni, és gyakorolják, hogyan írják le, mi váltott ki bennük egy bizonyos érzést, és hogyan reagáltak az adott helyzetekben.
- Képesek legyenek néhány alapvető technikát alkalmazni az érzelmeik szabályozására, például szünetet tartani, lélegezni vagy átfogalmazni a gondolataikat.
- Erősítsék az önismeretüket azáltal, hogy reflektálnak saját érzelmi élményeikre, és azokat biztonságos, támogató környezetben megosztják társaikkal. A gyermekek képesek lesznek felismerni és megbeszélni az iskolai és nem iskolai helyzetekben felmerülő érzelmeket.
- Képesek legyenek figyelmesebben és tiszteletteljesebben meghallgatni mások érzelmi élményeit, és megérteni, hogy mások is hasonló érzelmeket élhetnek át, mint ők maguk, hozzájárulva ezzel egy érzelmileg támogatóbb osztálytermi légkör kialakításához.

Javasolt felhasználás és gyakorlati példák

Egy tipikus kör során előfordulhat, hogy egy gyermek a „félelem” mezőre dobja a követ. Ezután elmesélhet egy olyan helyzetet, amikor félt, például egy zivatar alatt, és elmagyarázhatja, hogyan nyugodott meg. Egy másik gyermek, aki a „öröm” mezőre dobja a követ, izgatottan ugrálva kifejezheti érzéseit, és felidézhet egy boldog pillanatot, például egy születésnapi bulit.

A megvalósításhoz szükséges anyagok és eszközök

- Kréta (a ugróiskola rácsának a földre rajzolásához) vagy ragasztószalag (beltéri játékhoz)
- Egy kis kő vagy babzsák, amit a rácsra lehet dobni
- Érzelemcímkék (akár közvetlenül a földre írva, akár kis kártyákra helyezve)

Tanulókat segítő kérdések

- Hogyan látszik ez az érzelem az arcodon vagy a testedben?
- Emlékszel olyan helyzetre, amikor láttad, hogy valaki más is így érezte magát?

Tippek, trükkök, kihívások

- **Kihívás:** Egyes gyermekeknek nehézséget okozhat bizonyos érzelmekkel kapcsolatos személyes élményeikről beszélni, különösen a nehezebb érzelmekről, mint például a szomorúság vagy a harag.

Tipp: A pedagógusnak olyan támogató környezetet kell teremtenie, ahol a megosztásra bátorítják a gyerekeket, de nem kényszerítik őket rá. Ha egy gyermek kényelmetlenül érzi magát, alternatív részvételi lehetőségeket kínálhatunk neki, például eljátszhatja az érzelmet, vagy egy helyzetet történet formájában írhat le, ahelyett, hogy személyes élményről beszélné.

- **Kihívás:** Más gyerekek túlzottan reagálhatnak, amikor eljátszák az érzelmeket, és karikatúrákká alakítják azokat.

Tipp: A pedagógus természetesebb kifejezésmódra irányíthatja őket olyan kérdésekkel, mint például: „Éreztél már valaha igazán így? Hogy nézett ki?”

- **Kihívás:** Előfordulhat az is, hogy egyes gyermekeknek nehézséget okoz az érzelmek szabályozására szolgáló stratégiák leírása.

Tipp: Ebben az esetben a pedagógus minden kör után rövid megbeszélést kezdeményezhet, amelynek során a csoport különböző módszereket javasolhat az érzelmek, például a frusztráció vagy a félelem kezelésére. Ez a közös megközelítés elősegíti a közös tanulást, és segít a gyerekeknek új megbirkózási stratégiákat felfedezni.

- **Kihívás:** Egy másik változatban az a gyermek, aki a „szomorúság” mezőre lép, nehezen találhat szavakat az élménye leírására.

Tipp: Ahelyett, hogy arra ösztönözné őket, hogy valami személyeset osszanak meg, a pedagógus finoman irányíthatja őket azzal a kérdéssel: „Láttál már valakit, aki szomorú volt? Mi segített neki abban, hogy jobban érezze magát?”

Differenciálási lehetőségek

Kezdők (6–7 évesek): Hasznos, ha vizuális segítséget is adunk azáltal, hogy minden négyzetbe egyszerű hangulatjeleket rajzolunk. Ahelyett, hogy mélyrehatóan megvitatnák az érzelmeket, a gyerekek egyszerűen utánozhatják azt az érzelmet, amelyre ráléptek, vagy használhatnak olyan mondatkezdőket, mint „Boldog vagyok, amikor...”.

Haladók (8–9 évesek): A játék kiterjeszthető valós élethelyzetek beépítésével. Ha például egy gyermek a „düh” mezőre lép, a pedagógus megkérdezheti: „Képzeld el, hogy a barátod engedély nélkül elvette a játékodat – hogyan éreznéd magad, és mit tehetnél?” Ez bevezeti a problémamegoldási és érzelemszabályozási készségeket.

Szakértők (9–10 évesek): A játék inkább önreflexióra irányulhat. Megkérhetjük őket, hogy írják le, hogyan érzik a különböző érzelmeket a testükben (pl. „Amikor ideges vagyok, szorít a gyomrom”), ami segít nekik egy mélyebb érzelmi szókincs és nagyobb önismeret kialakításában. Egy haladóbb forgatókönyvben előfordulhat, hogy egy gyermek a „frusztráció” mezőre lép, és megkéri, mutassa meg, hogyan érzi a frusztrációt a testében. Összeszoríthatja az öklét, vagy hangosan felsóhajt. A pedagógus ezután megkérdezheti: „Mit tehetnél, hogy megnyugodj egy frusztráló helyzetben?” Ez ösztönzi az önszabályozási stratégiákat és a társaktól való tanulást.

Reflektív kérdések

- Könnyű vagy nehéz volt kifejezni bizonyos érzelmeket? Miért?
- Felismertetek olyan érzelmet, amire korábban nem sokat gondoltatok?
- Szerintetek mely érzelmekről a legnehezebb beszélni?
- Hogyan fejezitek ki általában az olyan érzelmeket, mint a harag vagy a szomorúság? Szerintetek ez segít?
- Hogyan tudjuk jobban felismerni mások érzelmeit, és hogyan tudjuk támogatni őket, amikor így érzik magukat?
- Hogyan éreztetted magad, amikor hallottad, ahogy osztálytársaid ezekről az érzelmekről beszéltek?
- Melyik érzelemről tudsz a legkönnyebben, illetve a legnehezebben beszélni?
- Mit tehetünk annak érdekében, hogy segítsünk valakinek, aki éppen ezt az érzelmet éli át?

3.1.2 A boszorkány parancsol egy érzelmet

A játék rövid leírása és szabálya

Ez a játék a klasszikus olasz gyermekjáték, a Strega Comanda Colore (magyar óvodai/iskolai játékkultúrában "Színfogó" néven ismert) egyik változata, amelyben a gyerekeknek nem egy adott színt kell megtalálniuk, hanem érzelmeket kell kifejezniük vagy eljátszaniuk, hogy elkerüljék hogy a „Boszorkány” elfogja őket. A játék játékos és lebilincselő módon segít a gyerekeknek az érzelmi tudatosság fejlesztésében.

Fejleszthető készségek

- **Elsődlegesen fejleszthető készségek**
 - Érzelmi tudatosság, érzelemszabályozás és kommunikáció
- **Másodlagosan fejleszthető készségek**
 - Empátia
 - Reziliencia
 - Kreativitás

Korcsoport	Diákok száma	Javasolt időtartam
6–10 éves	6–20 gyermek	15–25 perc

Hogyan kell játszani – rövid játékszabályok

1. Válasszunk ki egy gyermeket, aki a „boszorkány” lesz, és állítsuk a játéktér (beltéri vagy kültéri) közepére.
2. A többi gyermek szabadon mozoghat, sétálhat vagy ugrálhat a területen belül, ügyelve arra, hogy éber maradjon.
3. Egy előre kiválasztott pillanatban a boszorkány hangosan kiáltja:
„A boszorkány parancsolja az érzelmet... [érzelem neve]!”
(Például: „A boszorkány parancsolja az érzelmet... örömet!”)
4. Az összes többi gyermeknek azonnal meg kell állnia, és az érzelmet a következőképpen kell kifejeznie:
 - Arc kifejezéssel (pl. széles mosollyal az öröm kifejezésére)
 - Testbeszéd (pl. izgalomban ugrálás)
 - Egy rövid, pantomimszerű jelenet (pl. úgy tenni, mintha születésnap ajándékot nyitnának ki)
5. Amíg az érzelmet kifejezik, a boszorkány megpróbál valakit megérinteni, mielőtt az elkezdné a kifejezést.
6. Ha egy gyermeket megérintenek, mielőtt kifejezné az érzelmet, az „megfagy”, és mozdulatlanul kell állnia a helyén.
7. Egy másik játékos feloldhatja a befagyott gyermek befagyását az alábbiak egyikével:
 - Megérinti

- Elmond egy valós helyzetet, amelyben valaki érezheti azt az érzelmet (pl.: „Örömet érzek, amikor a kutyád odarohan, hogy üdvözljön!”)
- 8. A játék minden körben a Boszorkány által kiválasztott új érzelmekkel folytatódik.
- 9. Néhány kör után cserélik fel a szerepeket, hogy a többi gyereknek is legyen esélye boszorkánynak lenni.
- 10. A játék akkor ér véget, amikor minden gyermek sorra került, vagy letelt a meghatározott időkorlát.

Javaslatok a tanulási környezet (beltéri/szabadtéri) elrendezéséhez

Külső helyszín: Ideális esetben egy nagy, sík területen, például játszótéren vagy füves pályán játszható, ahol a gyerekeknek van helyük biztonságosan futni. Kúpokkal vagy krétával jelölje ki a játékterületet, és gondoskodjon a biztonságos határokról. A légkörnek ösztönöznie kell a szabad mozgást és a kreativitást, miközben a szabályokat be kell tartani.

Beltéri játék: Alkalmas tornateremre, sportcsarnokra vagy kiürített tanteremre. Használjon szalagot a padlón a biztonsági zónák vagy a játékterület határainak kijelöléséhez. Ha a hely korlátozott, a játékot úgy is adaptálhatja, hogy futás helyett sétálnak vagy mimikával fejezik ki az érzelmeket, miközben a hangsúly továbbra is az érzelmi kifejezésen és a társak megfigyelésén marad.

Hogyan fejleszti ez a játék az elsődleges készséget?

Ez a játék segít a gyermekeknek az érzelmi tudatosság fejlesztésében azzal, hogy megköveteli tőlük egy adott érzelm gyors felismerését és kifejezését testbeszéd, arckifejezések vagy szerepjáték segítségével. Mivel az érzelmet véletlenszerűen választják ki, és azt azonnal ki kell fejezni, a gyermekek megtanulják az érzelmeket spontán és testközpontú módon összekapcsolni a fizikai jelekkel.

Az, hogy el kell kerülniük, hogy megérintsék őket, enyhe nyomást jelent, ami segít a gyerekeknek abban, hogy dinamikus helyzetekben is gyakorolják az érzelmek felismerését és kifejezését. A „mozdulatlanság” szabálya a társakkal való interakció révén erősíti az érzelmi felismerést, mivel a gyerekeknek olyan valós életbeli példákra kell gondolniuk, amikor valaki átélhette azt az érzést. Ez elmélyíti az érzelmek kontextusban való megértését, és támogatja a mások szemszögéből való gondolkodást.

Azáltal, hogy felváltva vállalnak különböző szerepeket – érzelmek kifejezése, mások kifejezéseinek értelmezése és példák hozása –, a gyerekek fejlesztik azt a képességüket, hogy megfigyeljék, megértsék és megnevezzék az érzelmeket, mind magukban, mind másokban.

Mit szeretnénk elérni az alapvető készségek fejlesztése terén (a tanulók ismerete és/vagy viselkedése tekintetében)?

A tevékenység eredményeként a tanulók:

- Képesek lesznek azonosítani és megkülönböztetni az számukra ismerős érzelmeket.
- Képesek lesznek az érzelmeket arckifejezések, gesztusok és testbeszéd segítségével olyan módon kifejezni, hogy mások is egyértelműen megfigyelhessék azokat.
- Képesek lesznek szabályozni és kontrollálni érzelmi reakcióikat kihívásokkal teli pillanatokban vagy átmeneti „megdermedés” esetén, és negatív érzelmek tapasztalása esetén is folytatni tudják a cselekvést.

- Megértik és tudatában vannak annak, hogy az érzelmek többféle módon is kifejezhetők, és hogy ezeket a kifejezéseket mások is értelmezhetik.
- Megértik és tudatában vannak annak, hogy társaik felismerhetik és reagálhatnak érzelmi kifejezéseikre a játék során.

Javasolt felhasználás és gyakorlati példák

Egy körben a boszorkány azt kiáltja: „A boszorkány parancsolja az érzelmet... félelem!” Egyes gyerekek tágra nyithatják a szemüket és mozdulatlaná válhatnak, míg mások a kezük mögé bújhatnak, vagy összegörnyedhetnek, mintha félnének. Az a gyerek, akit megérintettek és mozdulatlaná vált, felszabadulhat, ha egy barátja azt mondja: „Az emberek félelmet éreznek, amikor sötétben hangos zajt hallanak.”

Egy másik körben a kiválasztott érzelem a „büszkeség”. Néhány gyermek kiegyenesedve áll, kezét csípőre téve, míg mások mosolyognak, és úgy tesznek, mintha egy trófeát mutogatnának. Az egyik játékos, aki nem biztos abban, hogyan fejezze ki, körülnéz inspirációért. A kör után a pedagógus segít nekik reflektálni azzal a kérdéssel: „Hogyan érzed a büszkeséget a testedben? Eszedbe jut olyan pillanat, amikor büszke voltál?”

Egy másik érdekes helyzet akkor alakul ki, amikor a boszorkány a „féltékenységet” parancsolja. Néhány gyerek eleinte nehezen tudja eljátszani, de hamarosan elkezdik utánozni, ahogy karba tett kézzel nézik mások játékát, vagy sóhajtoznak. Ez egy beszélgetéshez vezet arról, hogy a féltékenységet néha nehéz felismerni, de mindenki tapasztalja időnként.

A megvalósításhoz szükséges anyagok és eszközök

- Egy tágas játszótér, ahol a gyerekek szabadon futkározhatnak
- Egy lista vagy kártyák az érzelmekkel (opcionális, hogy segítsen a boszorkánynak az érzelmek kiválasztásában)
- Időzítő vagy síp (opcionális, szükség esetén a körök szabályozásához)

Tanulókat segítő kérdések

- Milyen különböző módokon fejezhetjük ki ugyanazt az érzelmet?
- Hogyan segítik az arcunk és a testünk másokat abban, hogy megértsék, mit érzünk?
- Érezhetünk egyszerre több érzelmet is? Hogyan néz ki ez?
- Milyen jelek alapján tudjuk kitalálni, hogy mások hogyan érzik magukat?

Tippek, trükkök, kihívások

- **Kihívás:** Egyes gyermekeknek nehézséget okozhat egy érzelem gyors kifejezése, különösen azoké, amelyekkel kevésbé vannak tisztában (például a zavar vagy a frusztráció).

Tipp: A pedagógus bátoríthatja őket egyszerű felvetésekkel, például: „Gondolj egy olyan pillanatra, amikor így éreztél magad”, vagy „Hogyan nézne ki a tested, ha igazán izgatott lennél?”

- **Kihívás:** Előfordulhatnak olyan esetek is, amikor a gyerekek eltúlozzák a kifejezőmódjukat, így az érzelmeik irreálisnak vagy túlságosan drámaiaknak tűnnek.

Tipp: Ilyen esetekben a pedagógus rövid beszélgetést kezdeményezhet arról, hogy a valódi érzelmek gyakran sokkal finomabbak, és személyenként eltérőek lehetnek.

- **Kihívás:** Egyes játékosoknak nehézséget okozhat, hogy valós példákat találjanak, amikor megpróbálják „megmenteni” a befagyott társaikat.
Tipp: A pedagógus bemutatathat példákat, például: „Az emberek csalódottak, amikor elveszítik a játékot”, vagy „Büszkeséget érzünk, amikor sikeresen végrehajtottunk valami nehéz feladatot.” Ez segít bővíteni a gyerekek érzelmi szókincsét és felismerési képességeit.
- **Kihívás:** Végül a fiatalabb vagy érzékenyebb gyerekek frusztrálttá válhatnak, ha gyakran jelölik meg őket.
Tipp: Az inklúzió és a részvétel biztosítása érdekében a pedagógus módosíthatja a szabályt úgy, hogy a befagyott játékosok rövid idő elteltével automatikusan felszabaduljanak, függetlenül a társaik beavatkozásától.

Differenciálási lehetőségek

Kezdők (6–7 évesek): Hasznos, ha a játék kezdete előtt bemutatja az egyes érzelmeket. A pedagógus a csoporttal egyenként átveheti a gyakori érzelmeket, biztosítva, hogy a gyerekek a játék előtt megértsék, hogyan kell azokat eljátszani.

Haladók (8–9 évesek): A játék kiterjedhet összetettebb érzelmekre is, mint például a frusztráció, az irigység vagy a megkönnyebbülés. Minden kör után a pedagógus röviden megkérdezheti: „Ki érezte már ezt az érzelmet? Mikor?”, hogy ösztönözze a mélyebb elmélkedést.

Szakértők (9–10 évesek): A játék haladó változatában a gyerekeknek az érzelmek kifejezése közben azokat egy-egy helyzethez is társítaniuk kell. Például ahelyett, hogy egyszerűen csak boldog arcot vágnának, azt is mondhatják: „Boldog vagyok, mert nyertem egy díjat.” Ez fejleszti az érzelmi intelligenciát, és összekapcsolja az érzelmeket a valós életbeli élményekkel.

Reflektív kérdések

- Mely érzelmeket volt a legkönnyebb kifejezni? Melyeket nehezebb? Miért?
- Észrevettetek különbségeket abban, ahogyan az emberek ugyanazt az érzelmet fejezték ki?
- Éreztétek már valaha a való életben, hogy „megfagytok”, például amikor nem tudtátok, hogyan reagáljatok egy érzelemre?
- Hogyan éreztétek magatokat, amikor „megdermedtetek” a játékban? Milyen érzés volt, amikor valaki segített nektek?
- Miért fontos felismerni mások érzelmeit? Hogyan segíthet ez nekünk a mindennapi életben?
- Hogyan segíthetnek az ilyen játékok abban, hogy a való életben is észrevegyük és tiszteljük mások érzelmeit?

3.1.3 A farkas érzelmet eszik – érzelem fogócska

A játék rövid leírása és szabálya

A hagyományos olasz Lupo Mangia Frutta (szó szerint „A farkas gyümölcsöt eszik”) játék ihlette változat segít a gyerekeknek felismerni, kifejezni és szabályozni az érzelmeiket, miközben egy szórakoztató és aktív fogócskázásban vesznek részt. A gyümölcsök megnevezése helyett a gyerekek különböző érzelmeket választanak maguknak, amelyeket ki kell fejezniük és meg kell védeniük magukat a farkastól, nehogy az elkapja őket.

Fejleszthető készségek

- **Elsődlegesen fejleszthető készségek**
 - Érzelmi tudatosság, érzelemszabályozás és kommunikáció
- **Másodlagosan fejleszthető készségek**
 - Empátia
 - Kapcsolódás és kötődés
 - Kritikai gondolkodás
 - Döntéshozatal

Korcsoport	Diákok száma	Javasolt időtartam
6–10 éves	6–20 gyermek (4–6 fős csapatok)	15–25 perc

Hogyan kell játszani – rövid játékszabályok

1. Válasszanak ki egy játékost, aki a „Farkas” lesz, és álljon a játéktér (tornaterem, udvar vagy nyílt terület) közepére.
2. Az összes többi gyerek sorakozzon fel a játéktér egyik oldalán, a Farkassal szemben.
3. Minden gyermek csendben kiválaszt egy érzelmet egy előre meghatározott listából (pl. boldogság, szomorúság, harag, félelem, izgalom, frusztráció), és titokban tartja.
4. A Farkas hangosan kiáltja: „A farkas megeszi...”, majd az érzelem nevét (pl. „A farkas megeszi... a félelmet!”).
5. Minden gyermeknek, aki ezt az érzelmet választotta, át kell futnia a pálya másik oldalára, ügyelve arra, hogy a Farkas ne érje el.
6. Aki elkapásra kerül, annak meg kell állnia, és háromféle módon fejezheti ki az érzelmet:
 - Leírja, mikor érezte azt az érzelmet.
 - Pantomimmal vagy testbeszéddel eljátszani az érzelmet.
 - Az érzelmet egyértelműen mutassa ki az arcán.
7. Ha az érzelmet egyértelműen és meggyőzően fejezi ki, a gyermek visszatérhet a főcsoportba.
8. Ha nem, akkor „farkaskölyökké” válik, és a következő körben segít a fő farkasnak elkapni a többieket.
9. A játék addig folytatódik, amíg minden gyermek sorra nem került, és a legtöbbjük nem tapasztalta meg mind a játékos, mind a farkas szerepét.

Javaslatok a tanulási környezet (beltéri/szabadtéri) elrendezéséhez

Kültéri játék: Ideális helyszín egy széles, nyílt tér, például játszótér, sportpálya vagy udvar, ahol a gyerekek biztonságosan futkározhatnak. Jelölje ki egyértelműen a játéktér határait. Az érzelmekártyákat (ha használja) elhelyezheti egy fal vagy kerítés közelében, ahol a gyerekek a kör kezdete előtt megnézhetik őket.

Beltéri: Alkalmazható tornateremben vagy nagy, többcélú teremben is. Kúpokkal vagy szalaggal jelölje ki a rajt- és célvonalakat. Csökkentse a futási távolságot az ütközések elkerülése érdekében, és gondoskodjon megfelelő felnőtt felügyeletről. Ha a hely korlátozott, fontolja meg a futás helyett a „sétálj át a másik oldalra” mechanizmus alkalmazását a biztonság és a játékfolyamat fenntartása érdekében.

Hogyan fejleszti ez a játék az elsődleges készséget?

Ez a játék segít a gyermekeknek jobban tudatosítani az érzelmeiket, és vonzó, interaktív módon megtanulni azok felismerését, kifejezését és szabályozását. Azzal, hogy a játék megköveteli a gyermekektől, hogy elmagyarázzák vagy eljátszzák az érzelmeiket, amikor elkapják őket, a játék erősíti az érzelmi intelligenciát, és segít nekik felismerni az érzelmeiket magukban és másokban egyaránt. Emellett támogatja az empátia fejlődését is, mivel arra ösztönzi a gyermekeket, hogy beleéljék magukat mások érzelmi helyzetébe. A játék során egy érzelm kiválasztásával és az arra való reagálással a gyerekeket arra ösztönzi, hogy elgondolkodjanak azon, milyen érzés az adott érzelm a való életben. Amikor elkapják őket, egyértelműen ki kell fejezniük az érzelmet – történetek, arckifejezések vagy testbeszéd segítségével –, ami segít mind maguknak, mind másoknak abban, hogy mélyebben felismerjék és megértsék azt az érzelmet.

A „kiscsibék” bevezetése lehetővé teszi a gyermekek számára, hogy a következő körökben megfigyeljék és támogassák társaikat az érzelmek azonosításában. Ez a közös összpontosítás az érzelmek felismerésére és az azokra való reagálásra vonzó, mozgásalapú módon fejleszti az érzelmi érzékenységet és a mások belső élményeinek tudatosítását.

A játék ösztönzi a gyors gondolkodást, a döntéshozatalt és az együttműködést, mivel a gyerekeknek el kell dönteniük, hogy futnak-e, cselekszenek-e, vagy hatékonyan kommunikálják-e az érzelmeiket.

Mit szeretnénk elérni az alapvető készségek fejlesztése terén (a tanulók ismerete és/vagy viselkedése tekintetében)?

A tevékenység eredményeként a tanulók:

- Képesek lesznek azonosítani saját és mások érzelmeit fizikai jelek, cselekedetek és verbális kifejezések alapján.
- Képesek lesznek mozgás, gesztusok vagy rövid magyarázatok segítségével egyértelműen kifejezni az érzelmeiket, amikor erre felkérjük őket.
- Képesek lesznek szabályozni érzelmi reakcióikat, ha elkapják őket, vagy ha a játék során kisebb nyomásnak vannak kitéve.
- Tudatában lesznek annak, hogy az érzelmeiket a helyzettől és az egyéntől függően különböző módon lehet értelmezni és kifejezni.
- Tudatában lesznek osztálytársaik érzelmi élményeinek, megfigyelve, hogyan választják osztálytársaik a különböző érzések kifejezését vagy kommunikálását.
- Képesek gyors döntéseket hozni arról, hogyan viselkedjenek, mozogjanak vagy kommunikáljanak, miközben továbbra is részt vesznek a csoportdinamikában.

Javasolt felhasználás és gyakorlati példák

Az egyik körben a Farkas azt kiáltja: „A farkas megeszi... a haragot!”. Néhány gyermek azonnal megfeszíti a testét, összeszorítja az öklét, vagy úgy tesz, mintha a lábával dobogna, mielőtt elkezdene futni. Ha valakit elkapnak, azt mondhatja: „Dühös lettem, amikor a kisöcsém eltörte a játékomat.” Ez egy csoportos beszélgetéshez vezet a harag egészséges kifejezési módjairól.

Egy másik körben a „A farkas megeszi... a boldogságot!” felkiáltás hangzik el, és a gyerekek nevetnek, ugrálnak vagy izgatottan hadonásznak a karjaikkal, mielőtt elrohannak. Egy elkapott játékos mondhatja például: „Boldog vagyok, amikor a barátaimmal kint játszom.” Ez segít megerősíteni az érzelmek és a valós élmények közötti kapcsolatot.

Egy haladóbb körben szerepelhet a „A farkas megeszi... a félelmet!”, ahol egyes gyerekek habozhatnak, mert nem tudják, hogyan fejezzék ki azt. A pedagógus segíthet azzal, hogy megkérdezi: „Elmondaná valaki, mikor érezte azt, hogy fél? Mit csinált a teste?” Ez a beszélgetés segít a gyerekeknek megérteni, hogy a félelmet sokféleképpen lehet kifejezni a mozdulatlanságtól az elbújásig.

A megvalósításhoz szükséges anyagok és eszközök

- Egy tágas játszótér, ahol a gyerekek szabadon futkározhatnak
- Érzelemkártyák (opcionális, hogy segítsen a gyerekeknek kiválasztani az érzelmüket)
- Síp vagy csengő (opcionális, a sorrend szabályozásához)

Tanulókat segítő kérdések

- Mit gondolsz, miért érezheti valaki ezt az érzelmet?
- Megmutatnád, hogyan reagál a tested, amikor ezt az érzelmet érzed?
- Mi segítene abban, hogy jobban érezd magad, ha így éreznéd magad?
- Láttál már valakit, aki ezt az érzelmet érezte? Mit tettél?
- Ha te lennél a Farkas, hogyan találnád ki, hogy valaki hogyan érzi magát, csak a kinézete alapján?

Tippek, trükkök, kihívások

- **Kihívás:** Egyes gyerekeknek nehézséget okozhat egy érzelm gyors kifejezése, különösen azoké, amelyekkel kevésbé vannak tisztában (például a zavar vagy a frusztráció).
Tipp: A pedagógus bátoríthatja őket egyszerű felvetésekkel, például: „Gondolj egy olyan pillanatra, amikor így éreztél magad”, vagy „Hogyan nézne ki a tested, ha igazán izgatott lennél?”
- **Kihívás:** Előfordulhatnak olyan esetek is, amikor a gyerekek túlzottan kifejezik az érzelmeiket, ami miatt azok irreálisnak vagy túlságosan drámaiaknak tűnhetnek.
Tipp: Ilyen esetekben a pedagógus rövid beszélgetést kezdeményezhet arról, hogy a valódi érzelmek gyakran sokkal finomabbak, és személyenként eltérőek lehetnek.
- **Kihívás:** Egyes játékosoknak nehézséget okozhat, hogy valós példákat találjanak, amikor megpróbálják „megmenteni” a befagyott társaikat.
Tipp: A pedagógus bemutathat példákat, például: „Az emberek csalódottak, amikor elveszítik a játékot”, vagy „Büszkeséget érzünk, amikor sikeresen végrehajtottunk valami nehéz feladatot.” Ez segít bővíteni a gyerekek érzelmi szókincsét és felismerési képességeit.

- **Kihívás:** Végül a fiatalabb vagy érzékenyebb gyerekek frusztrálttá válhatnak, ha gyakran jelölik meg őket.

Tipp: A pedagógus módosíthatja a szabályt úgy, hogy a „befagyott” játékosok rövid idő elteltével automatikusan felszabaduljanak, függetlenül attól, hogy a társaik beavatkoztak-e.

Differenciálási lehetőségek

Kezdők (6–7 évesek): Hasznos lehet vizuális érzelmekártyák használata, hogy könnyebben kiválaszthassák az érzelmet. Ahelyett, hogy szóban magyaráznák az érzelmeket, ösztönözhetjük őket, hogy testbeszéddel jelenítsék meg azokat.

Haladók (8–9 évesek): A játékba beépíthetők finomabb érzelmek is, például a zavar, a büszkeség vagy a megkönnyebbülés. Minden kör után a pedagógus felteheti a kérdést: „Tud valaki olyan példát mondani a való életből, amikor ezt az érzelmet érezte?”, hogy ösztönözze a mélyebb elmélkedést.

Szakértők (9–10 évesek): A játékot nehezebbé lehet tenni egy új szabály bevezetésével: a játékosoknak indokolniuk kell, miért választották az adott érzelmet, mielőtt elindulnának. Például, ha a Farkas azt mondja: „A farkas megeszi a ... szomorúságot”, egy játékos azt mondhatja: „Szomorú voltam, amikor elvesztettem a kedvenc játékomat”, mielőtt elindulhatna. Ez ösztönzi az érzelmi tudatosságot és a történetmesélést.

Reflektív kérdések

- Könnyű vagy nehéz volt kiválasztani és kifejezni egy érzelmet? Miért?
- Milyen érzés volt mások előtt kimutatni az érzelmeidet?
- Milyen érzelmeket ismertél fel másokban, és honnan tudtad, mit éreznek?
- Meglepett valaki azzal, ahogyan kifejezte az érzelmét?
- Hogyan segíthet ez a játék abban, hogy jobban megértsük barátainkat, amikor valami erős érzelmet éreznek?

3.2 KREATIVITÁS

3.2.1 Fordított bújócska

A játék rövid leírása és szabálya

Ahelyett, hogy egy gyerek keresné a többieket, akik elbújtak, most csak egy valakinek kell elbújni, és a többieknek meg kell találniuk őt. Amikor valaki felfedezi, hogy hol bújt el az illető, meg kell próbálniuk észrevétlenül elbújni vele együtt. Az a vesztes, aki utoljára marad.

Fejleszthető készség

- **Elsődlegesen fejleszthető készségek**
 - Kreativitás
- **Másodlagosan fejleszthető készségek**
 - Problémamegoldás
 - Az emberek és a természet megbecsülése
 - Rugalmasság
 - Érzelmi tudatosság, érzelemszabályozás és kommunikáció

Korcsoport	Diákok száma	Javasolt időtartam
6–10 éves	Legalább 4 gyermek	1 kör = 10–20 perc

Hogyan kell játszani – rövid játékszabályok

Előkészítés:

1. Egy játékos elbújik, míg a többiek számolnak.

A játék menete:

2. Ezután mindenki más elindul, hogy megkeresse azt a személyt.
3. Amikor valaki megtalálja az elbújt személyt, szó nélkül csatlakozik hozzá a rejtekhelyen.
4. A rejtekhelyen lévő csoport egyre növekszik.
5. Az veszít, aki utoljára találja meg a rejtekhelyet.

Tehát ez a hagyományos bújócskának az ellenkezője.

A játék megnyerése:

- A fordított bújócskában mindenki nyer, aki korán megtalálja a rejtekhelyet, és csatlakozik a csoporthoz.
- Az veszít, aki utoljára találja meg a rejtekhelyet.

Javaslatok a tanulási környezet (beltéri/szabadtéri) elrendezéséhez

A legjobb kültéri környezet a fordított bújócskához

- Sok rejtékhely: bokrok, fák, falak, játszótéri eszközök, épületek sarkai.
- Egyértelmű határok: egy kijelölt terület, például a játszótér, a kert vagy a park egy része.
- Biztonság: kerüljük az utcákat, a vizet stb.

Hogyan fejleszti ez a játék az elsődleges készséget?

A játék támogatja a kreativitás fejlődését azáltal, hogy folyamatosan eredeti, rugalmas és alkalmazkodó gondolkodásra készíti a gyerekeket. A bújócskázó gyerekeknek olyan helyet kell választania, amely nem túl nyilvánvaló, de több játékosnak is helyet ad, ami térbeli képzelőerőt és több lehetséges megoldás mérlegelését igényli. A keresőknek különböző perspektívákból kell átgondolniuk, hol rejtőzhet társuk, ami elősegíti a divergens gondolkodást és az alternatív lehetőségek feltárását. Ahogy a játékosok csatlakoznak a rejtékhelyhez, alkalmazkodniuk kell a folyamatosan változó térhez és a csoport méretéhez, át kell szervezniük a rendelkezésre álló területet, és kreatívan kell reagálniuk az új korlátokra. Ezen a folyamaton keresztül erősödik az improvizáció, a rugalmasság és az együttműködésen alapuló kreatív problémamegoldás, miközben a gyermekek biztonságos, játékos környezetben kísérletezhetnek különböző ötletekkel és megoldásokkal.

Mit szeretnénk elérni az alapvető készségek fejlesztése terén (a tanulók ismerete és/vagy viselkedése tekintetében)?

A tevékenység eredményeként a tanulók:

- Többféle ötletet generálnak a rejtékhelyekről, ahelyett, hogy a kézenfekvő megoldásokra támaszkodnának.
- Eredetiséget tanúsítanak azzal, hogy szokatlan, ötletes vagy váratlan helyszíneket választanak.
- A helyzet változásához igazítják ötleteiket, rugalmasságot tanúsítva, ha az első megoldásuk nem működik.
- Kreatívan használják térbeli és társadalmi érzéküket, amikor egy rejtőzködő csoporthoz csatlakoznak anélkül, hogy felhívnák magukra a figyelmet.
- Együttműködve kombinálják és finomítják az ötleteket, hogy minél több játékos tudjon hatékonyan megosztani egy rejtékhelyet.
- Mutasson hajlandóságot a kísérletezésre és a biztonságos, kreatív kockázatvállalásra egy játékos környezetben.

Javasolt felhasználás és gyakorlati példák

Ez a játék könnyen játszható egy (többnapos) kirándulás során egy parkban, erdőben vagy hasonló szabadterületen. Biztonsági okokból ismerős és biztonságos környezetben, például egy jól ismert parkban vagy játszótéren kell játszani. A kisgyerekeket (körülbelül hatéveseket) mindig párosítani kell, vagy felnőtteknek kell felügyelniük őket, hogy senki se tévedjen el.

A megvalósításhoz szükséges anyagok és eszközök

Nincs szükség semmire.

Tanulókat segítő kérdések

Segítő kérdések a játék előtt:

- Mi lenne egy jó rejtekhely, ahová több ember is beférne anélkül, hogy észrevennék őket?

Segítő kérdések a játék során:

(Csak akkor használja, ha nem zavarja a játék menetét, vagy egy második körben)

- Mit tehetsz azért, hogy senki ne lásson meg, amikor csatlakozol a csoporthoz?
- Mit tehetsz azért, hogy senki ne lásson meg, amikor már tudod, hol rejtőzik az illető, és a rejtekhely felé tartasz?

Tippek, trükkök, kihívások

- **Kihívás:** A gyermek nem tudja, hova nézzen.
Tipp: „Próbáld meg alaposan körülnézni. Nézd meg azokat a helyeket, ahol valaki könnyen elbújhat, például fák, bokrok vagy játszótéri eszközök mögött.”
- **Kihívás:** A gyermek túlterheltnak érzi magát, ha egyedül kell keresnie.
Tipp: „Együttműködhetek egy barátoddal. Álljatok össze csapatba, és keressétek át egyszerre a különböző területeket.”
- **Kihívás:** A gyermek siet, és emiatt elmulasztja a nyomokat.
Tipp: „Mozogj lassan, és maradj csendben! Figyelj oda a hangokra és a mozgásokra – ez segít majd megtalálni őket.”
- **Kihívás:** A gyermek nem tudja, hol kezdje.
Tipp: „Gondolkodj logikusan! Hol rejtőzne el valószínűleg az első játékos? Kezdd a kiindulási pont közelében, vagy esetleg kicsit távolabb!”
- **Kihívás:** A gyermek folyamatosan ugyanazokat a helyeket ellenőrzi.
Tipp: „Oszd fel a területet zónákra. Nézd át az egyes zónákat egyenként, hogy senkit se hagyj ki.”
- **Kihívás:** A gyermek nem tanul másoktól.
Tipp: „Figyeld meg, hogyan rejtőznek el vagy keresnek a többi játékosok. Használhatod az ötleteiket, hogy javítsd a saját stratégiádat.”

Differenciálási lehetőségek

Kezdők (6–7 évesek):

- Hangjelzések: A bújó 30 másodpercenként fütyül vagy kiált (pl. „Itt vagyok!”).
- Jelölők: Hagyjon színes szalagokat vagy apró tárgyakat az út mentén.
- Kis, ismerős terület: Kerítéssel körülvett játszótéren vagy egy kis füves területen játsszanak.
- Csapatok: A gyerekek párban keresnek, hogy segítsenek egymásnak.
- Tippek: Rendszeresen adjon „melegebb/hidegebb” utalásokat.
- Nincs időnyomás: mindenki a saját tempójában kereshet.

Haladó tanulók (8–9 évesek):

- Hangjelzések: A bújócskázó percenként csak egyszer adhat ki hangot.
- Jelölők: Kevesebb szalag, csak az elején és félúton.
- Nagyobb terület: Használjanak parkot vagy játszóerdőt, amelynek határai egyértelműek.
- Nincsenek rögzített csapatok: A gyerekek egyedül keresnek, de együttműködhetnek, ha találkoznak.
- Segítség: Csak egy segítség adható 5 perc keresés után.
- Időkorlát: Állítsunk be 10 perces időkorlátot a rejtőzködő megtalálására.

Haladók (9–10 évesek):

- Nincs hang: A rejtőzködő teljesen csendben marad.
- Nincsenek jelölések: Nincsenek vizuális nyomok.
- Szigorú időkorlát: Legfeljebb 6 perc áll rendelkezésre, hogy mindenkit megtaláljanak.

Reflektív kérdések

Reflektív kérdések a játék után:

- Szerinted melyik rejtekhely volt a legjobb? Miért?
- Láttál valakit, aki kreatív módon oldott meg egy bonyolult helyzetet? Mit tett?
- Te mit csinálnál másképp legközelebb?
- Mit változtatnál a játékon, hogy még szórakoztatóbb vagy izgalmasabb legyen?

3.2.2 Olvadó jégtáblák

A játék rövid leírása és szabálya

Az „Olvadó jégtáblák” egy olyan kooperatív mozgásos játék, amely a kreatív problémamegoldás fejlesztését a közös cselekvésre épülő tanulási helyzetben támogatja. A játék lényege, hogy a tanulók egy fokozatosan „olvadó jégtáblán” olyan megoldási stratégiákat alakítsanak ki, amelyek lehetővé teszik a csoport valamennyi tagjának azt, hogy biztonságosan a jégtáblán maradjanak és senki ne essen le arról. A feladat nem egyetlen optimális megoldás megtalálását, hanem az alternatívák feltárását, a folyamatos alkalmazkodást és a közös gondolkodást helyezi előtérbe.

Fejleszthető készségek

- **Elsődlegesen fejleszthető készségek**
 - Kreativitás
- **Másodlagosan fejleszthető készségek**
 - Problémamegoldás
 - Rugalmasság

Korcsoport	Tanulói létszám/ tanulásszervezés	Javasolt időtartam
8–10 éves	osztályszintű, vagy 4-8 fős kiscsoportok	25-30 perc

Hogyan kell játszani – rövid játékszabályok

1. *A játéktér előkészítése.* A játék lebonyolításához egy nagyméretű szőnyegre, takaróra vagy lepedőre van szükség, amely a történet keretében a jéghegyet jelképezi. A pedagógus a kijelölt játéktérre elhelyezi a szőnyeget, majd a tanulókat köré gyűjti, és ismerteti a játék alapszituációját. *„Képzeld el, hogy egy olvadó jéghegyen álltok. A jég egyre kisebb lesz, ezért minden alkalommal új megoldást kell találnotok arra, hogyan férhettek el rajta úgy, hogy senki ne maradjon le róla.”* A bevezetés során célszerű hangsúlyozni, hogy a játék nem versenyhelyzet. Nincsenek kieső játékosok és nincsenek hibás megoldások. A feladat célja az együttműködés, a közös gondolkodás és a minél több lehetséges megoldás kipróbálása.
2. *A játék lebonyolítása.* A tanulók felállnak a szőnyegre. A pedagógus meghatározott időközönként – például taps vagy más előre megbeszélt jelzés segítségével – jelzi, hogy a jéghegy tovább olvad. Ekkor a szőnyeg egy részét behajtja, vagy kisebb felületű szőnyegre cseréli. Minden újabb szakaszban a csoportnak ismét közösen kell megszerveznie saját elhelyezkedését. A tanulók különböző testhelyzeteket próbálnak ki, egymást támasztják, megváltoztatják a térbeli elrendezést, illetve folyamatosan módosítják korábbi elképzeléseiket annak érdekében, hogy valamennyien a rendelkezésre álló felületen maradhassanak. A pedagógus elsősorban megfigyelő és támogató szerepet tölt be. Kerüli a kész megoldások felkínálását, ugyanakkor szükség esetén kérdéseivel ösztönzi a tanulókat új lehetőségek keresésére és a közös gondolkodásra.

3. *A kreatív gondolkodás tudatosítása.* A játék egyes szakaszai között érdemes rövid reflektív megállókát beiktatni. Ezek célja nem a teljesítmény értékelése, hanem a megoldási folyamat tudatosítása és a kreatív gondolkodás támogatása. A beszélgetést az alábbi kérdések segíthetik: Mi alapján választottátok ezt a megoldást? Melyik ötlet bizonyult a leghasznosabbnak? Milyen új elképzelés született a játék során? Mi segítette leginkább a közös döntéshozatalt? Mit próbálnátok ki egy következő alkalommal? A rövid megbeszélések hozzájárulnak ahhoz, hogy a tanulók felismerjék saját gondolkodási stratégiáikat, valamint tudatosabban alkalmazzák a kreatív problémamegoldás során szerzett tapasztalataikat.

javaslatok a tanulási környezet (beltéri/szabadtéri) elrendezéséhez

A játék biztonságos és eredményes lebonyolításának alapfeltétele a megfelelő méretű, akadálymentes mozgástér. Beltéri megvalósítás esetén elsősorban a tornaterem vagy egy nagyobb szabad padlófelülettel rendelkező tanterem javasolt; szabadtéren pedig sík, egyenletes talajú füves vagy burkolt terület biztosít megfelelő környezetet. A játékteret célszerű előzetesen kijelölni, és gondoskodni arról, hogy a használt szőnyeg, takaró vagy lepedő ne csússzon el a mozgás során. A tér kialakításakor figyelembe kell venni, hogy a tanulók egymással szoros testi közelségbe kerülhetnek, ezért elegendő helyet kell biztosítani a biztonságos mozgáshoz, valamint a balesetveszélyt jelentő tárgyakat el kell távolítani a játék környezetéből.

Hogyan fejleszti ez a játék az elsődleges készséget?

A játék a kreativitás fejlődését olyan nyitott problémaszituáció megteremtésével támogatja, amelyben a tanulók nem előre rögzített megoldási sémákat követnek, hanem saját elképzeléseikre és a csoport közös gondolkodására támaszkodva alakítanak ki új megoldásokat. A folyamatosan változó feltételek rugalmas alkalmazkodást kívánnak, miközben lehetőséget teremtenek az ötletek kipróbálására, értékelésére és továbbfejlesztésére. A kreativitás ebben az értelemben nem egyéni teljesítményként, hanem az együttműködés során kibontakozó konstruktív folyamatként jelenik meg.

Mit szeretnénk elérni az alapvető készségek fejlesztése terén (a tanulók ismerete és/vagy viselkedése tekintetében)?

A játék célja, hogy a tanulók nyitottabbá váljanak a szokatlan megoldások kipróbálására, és magabiztosabban vállalják a kísérletezéssel együtt járó bizonytalanságot. A közös feladatmegoldás során fejlődik alkalmazkodóképességük, erősödik kezdeményezőképességük, valamint egyre tudatosabban építenek társaik ötleteire. Hosszabb távon a tanulók felismerik, hogy egy problémának több lehetséges megoldása is lehet, és hogy a kreatív gondolkodás alapját a különböző nézőpontok elfogadása, az alternatívák mérlegelése és a közös tudásra építő együttműködés képezi.

Javasolt felhasználás és gyakorlati példák

- *Testnevelésórán* a játék jól alkalmazható bemelegítő feladatként vagy az óra központi tevékenységeként. A mozgásos aktivitás mellett olyan nyitott problémaszituációt teremt, amelyben a tanulók saját ötleteikre támaszkodva alakítják ki a feladat megoldását. Ennek köszönhetően a mozgásos tapasztalatszerzés természetes módon kapcsolódik össze a kreatív gondolkodás és az együttműködési készség fejlesztésével.
- *Osztályfőnöki órán* a játék elsősorban a közösségépítést, az együttműködés erősítését és a kommunikáció fejlesztését szolgálja. A közös cél elérése érdekében a tanulók megtapasztalják az egymásra figyelés, a kölcsönös bizalom és a közös döntéshozatal jelentőségét.

Különösen eredményesen alkalmazható új osztályközösség kialakításának időszakában vagy közösségfejlesztő programok részeként.

- *Osztálykirándulásokon* és szabadidős programokon a játék egyszerűen megszervezhető, mivel kevés eszközt igényel, és szabadtéri környezetben is jól működik. A megszokott tanulási környezetből kilépve a résztvevők felszabadultabban kísérleteznek új megoldásokkal, miközben közös élményeket szereznek és erősítik csoportkohéziójukat.

A megvalósításhoz szükséges anyagok és eszközök

- 1–2 nagyméretű szőnyeg, takaró vagy lepedő
- jelzőeszköz (pl. taps, csengő vagy síp)
- biztonságos, megfelelő méretű játékterület

Tanulókat segítő kérdések

- Hogyan sikerült elérnetek, hogy valamennyien elférjete a szőnyegen?
- Melyik megoldás bizonyult a legeredményesebbnek, és miért?
- Kipróbáltatok-e olyan ötletet, amely kezdetben szokatlanak tűnt, mégis működőképesnek bizonyult?
- Milyen szerepe volt az együttműködésnek a feladat sikeres megoldásában?

Tippek, trükkök, kihívások

- **Kihívás:** A tanulók túl hamar feladják a próbálkozást.
Tip: Érdemes hangsúlyozni, hogy a feladatnak nincs időkorlátja, ezért elegendő idő áll rendelkezésre a különböző megoldási lehetőségek átgondolására és kipróbálására. A pedagógus bátorítsa a tanulókat arra, hogy az első sikertelen próbálkozás után is keressenek új alternatívákat.
Trükk: Bevezethető egy úgynevezett „még egy ötlet” szabály: mielőtt a csoport feladná a feladatot, minden résztvevőnek legalább egy új megoldási javaslatot kell megfogalmaznia vagy kipróbálnia. Ez elősegíti a divergens gondolkodást, és csökkenti a túl korai megoldásválasztás veszélyét.
- **Kihívás:** Néhány tanuló túlságosan meghatározza a csoport döntéseit.
Tip: A pedagógus tudatos kérdésekkel vonja be azokat a tanulókat is, akik kevésbé kezdeményezők. Különösen fontos, hogy minden csoporttag lehetőséget kapjon saját elképzeléseinek megfogalmazására.
Trükk: A különböző körökben mindig más tanuló kapja a kezdeményező szerepet. Így minden résztvevő megtapasztalhatja a döntéshozatal felelősségét, miközben a csoport egyre többféle megoldási stratégiát próbál ki.

Differenciálási lehetőségek

Kezdők (6–7 évesek): Ebben az életkorban a játék elsődleges célja annak megtapasztalása, hogy egy probléma többféle módon is megközelíthető. A pedagógus nagyobb méretű szőnyeget használ, és lassabb ütemben csökkenti annak felületét, elegendő időt biztosítva a közös gondolkodásra és a különböző testhelyzetek kipróbálására. A hangsúly nem a feladat gyors megoldásán, hanem a közös kísérletezésen, az egymásra figyelésen és az együttműködés pozitív élményének kialakításán van.

A pedagógus kérdéseivel folyamatosan támogatja a tanulókat abban, hogy megfogalmazzák saját elképzeléseiket és meghallgassák társaik javaslatait.

Haladó tanulók (8–9 évesek): Ezen a szinten a feladat nagyobb fokú alkalmazkodóképességet és tudatosabb együttműködést kíván. A rendelkezésre álló tér gyorsabban csökken, ezért a csoportnak rövidebb idő alatt kell közös döntést hoznia és új megoldási stratégiát kialakítania. A pedagógus további feltételeket is bevezethet. Például előírhatja, hogy a feladatot beszéd nélkül kell megoldani, vagy meghatározhat olyan mozgásbeli korlátozásokat, amelyek újabb kreatív megoldások kidolgozására ösztönzik a tanulókat. Ezek a változtatások fejlesztik a nem verbális kommunikációt, a rugalmasságot és a stratégiai gondolkodást.

Szakértők (9–10 évesek): A magasabb fejlettségi szinten a játék komplex együttműködési helyzetté válik. A tér szűkítésének üteme kiszámíthatatlan, miközben több szabály egyidejű alkalmazása is nehezítheti a feladatot. Előfordulhat például, hogy a tanulók nem beszélhetnek egymással, vagy csak meghatározott testrészeik érintkezhetnek a szőnyeg felületével. Az ilyen helyzetek fokozott tervezést, gyors alkalmazkodást és magas szintű csoportkoordinációt igényelnek. A siker feltétele nem egyetlen tanuló ötletessége, hanem a közösen kialakított megoldások folyamatos finomítása, valamint a csoporttagok közötti kölcsönös bizalom és együttműködés.

Reflektív kérdések

A játék lezárását követő reflektív beszélgetés fontos szerepet játszik a tanulási folyamat tudatosításában. A pedagógus feladata nem a teljesítmény értékelése, hanem annak támogatása, hogy a tanulók felismerjék saját gondolkodási folyamataikat, megoldási stratégiáikat és az együttműködés során szerzett tapasztalataikat. A beszélgetés során célszerű olyan légkört kialakítani, amelyben minden résztvevő biztonsággal megfogalmazhatja saját élményeit és véleményét. A pedagógus a kreatív ötleteket, a kezdeményezőkésséget és az együttműködés különböző formáit erősíti meg, nem pedig a feladat sikerességét vagy sikertelenségét értékeli.

Lehetséges reflektív kérdések:

- Milyen megoldás vezetett ahhoz, hogy végül mindenki elférjen a szőnyegen?
- Melyik ötlet bizonyult a legváratlanabbnak, és miért működött jól?
- Hogyan segítettétek egymást a közös megoldás kialakításában?
- Milyen változtatásra volt szükség, amikor a rendelkezésre álló hely tovább csökkent?
- Kipróbáltál-e olyan testhelyzetet vagy megoldást, amelyet korábban nem alkalmaztál volna?
- Milyen módon járult hozzá valamelyik társad ötlete a csoport sikeréhez?
- Mit tanultál saját problémamegoldó gondolkodásodról a játék során?
- Mit tennél másként, ha ismét megoldanátok ugyanezt a feladatot?

3.2.3 Malom

A játék rövid leírása és szabálya

A Malom a legismertebb hagyományos stratégiai táblajátékok közé tartozik, amely egyszerű szabályrendszere ellenére összetett gondolkodási műveleteket igényel. A játék során két játékos felváltva helyezi el, majd mozgatja bábit a malomtábla csomópontjai között azzal a céllal, hogy három saját bábit egy egyenes vonal mentén elhelyezve malmot alakítson ki, miközben megakadályozza ellenfelét ugyanezen cél elérésében. Pedagógiai szempontból a játék értékét nem csupán a stratégiai gondolkodás fejlesztése adja. A döntési helyzetek sorozata folyamatos mérlegelésre, előrelátásra és a lehetséges következmények átgondolására készíti a tanulókat. A különböző megoldási lehetőségek összevetése, az ellenfél lépéseinek értelmezése, valamint a stratégia folyamatos módosítása olyan tanulási helyzetet teremt, amely természetes módon ösztönzi a kreatív gondolkodást. A játék során a kreativitás nem a szabályok megváltoztatásában vagy rendhagyó lépések alkalmazásában jelenik meg, hanem abban, hogy a tanulók ugyanarra a problémára többféle megoldási lehetőséget keresnek, új összefüggéseket fedeznek fel, és rugalmasan alkalmazkodnak a játék folyamatosan változó állásához. A sikeres játék ezért nem kizárólag a szabályok ismeretén múlik, hanem azon is, hogy a résztvevők mennyire képesek előre tervezni, alternatív stratégiákban gondolkodni és döntéseiket az új helyzetekhez igazítani.

Fejleszthető készségek

- **Elsődlegesen fejleszthető készségek**
 - Kreativitás
- **Másodlagosan fejleszthető készségek**
 - Problémamegoldás
 - Rugalmasság
 - Kritikai gondolkodás

Korcsoport	Tanulói létszám/ tanulásszervezés	Javasolt időtartam
6–10 éves	Páros munka vagy az egész osztály bevonásával, több játéktábla használatával	5-10 perc

Hogyan kell játszani – rövid játékszabályok

1. **Előkészítés.** A pedagógus előkészíti a játékhoz szükséges malomtáblát. A játék megvalósítható hagyományos asztali táblán, nagyméretű padlóra rögzített változatban vagy szabadtéri környezetben, krétával felfestett pályán is. A játékosok kilenc-kilenc, egymástól jól megkülönböztethető színű bábit kapnak. A szabályok ismertetése előtt célszerű röviden felhívni a figyelmet arra, hogy a játék elsődleges célja nem kizárólag a győzelem megszerzése, hanem a különböző stratégiai lehetőségek tudatos kipróbálása. Érdemes hangsúlyozni, hogy ugyanarra a játék helyzetre több eredményes megoldás is létezhet, ezért a kísérletezés és az új stratégiák alkalmazása a tanulási folyamat természetes része.

2. *A játék menete.* A játék első szakaszában a résztvevők felváltva helyezik el bábujaikat a tábla szabad csomópontjaira. Ebben a fázisban a már lerakott bábuk még nem mozgathatók. Amennyiben valamelyik játékos három bábuját egy egyenes vonal mentén elhelyezve malmot alakít ki, leveheti ellenfele egy olyan bábuját, amely nem része másik malomnak, kivéve, ha az ellenfél valamennyi bábuja malomban helyezkedik el. Miután mindkét játékos elhelyezte valamennyi bábuját, megkezdődik a második játékszakasz. Ekkor a játékosok felváltva egy-egy bábujukat a vonalak mentén egy szomszédos csomópontra léptetik. A játék célja továbbra is új malmok kialakítása, illetve az ellenfél lehetőségeinek fokozatos korlátozása. Amennyiben egy játékosnak már csak három bábuja marad, életbe lép az úgynevezett ugrás szabálya: bármelyik bábuját a tábla tetszőleges szabad csomópontjára áthelyezheti. A játék akkor ér véget, amikor valamelyik játékos már nem képes szabályos lépést tenni, vagy két bábuja marad, így nem tud többé malmot kialakítani. A pedagógus a játék során elegendő időt biztosít a döntések átgondolására, és kérdéseivel arra ösztönzi a tanulókat, hogy döntéseiket tudatos mérlegelés előzze meg. A hangsúly nem a gyors lépéshozatalon, hanem az átgondolt stratégiaalkotáson és a különböző lehetőségek összehasonlításán van.
3. *Kreatív variációk beépítése.* A kreatív gondolkodás tudatos fejlesztése érdekében a pedagógus a hagyományos játékszabályokat kisebb, jól átgondolt módosításokkal egészítheti ki. Ezek a változatok nem a játék alapvető logikáját változtatják meg, hanem új döntési helyzeteket teremtenek, amelyek eltérő stratégiai megoldások kidolgozására ösztönzik a tanulókat. Alkalmazható például „szabad lépés”, amelynek során a játékos egy alkalommal eltérhet a megszokott lépésszabályoktól, vagy „cserélépés”, amikor két saját bábu helyet cserélhet. A „meglepetéskör” során a játékos röviden ismerteti, milyen megfontolás alapján választotta az adott lépést, és milyen alternatív lehetőségeket mérlegelt. A variációk alkalmazásának elsődleges célja nem a játék nehezítése, hanem annak tudatosítása, hogy ugyanaz a probléma többféle stratégia mentén is megközelíthető. A szabálmódosítások új gondolkodási irányokat nyitnak meg, miközben megőrzik a Malom alapvető stratégiai jellegét.

Javaslatok a tanulási környezet (beltéri/szabadtéri) elrendezéséhez

A Malom különböző tanulási környezetekben alkalmazható. Beltéren hagyományos asztali játékként, nagyobb létszám esetén pedig több játéktábla egyidejű használatával szervezhető meg. A tornateremben vagy más tágas térben nagyméretű, padlóra rögzített játéktábla is kialakítható, amely lehetőséget biztosít arra, hogy a tanulók maguk töltsék be a bábuk szerepét. Szabadtéri foglalkozások során a pálya egyszerűen felfesthető krétával vagy kijelölhető szalagok segítségével. A játék szervezésekor célszerű olyan környezetet kialakítani, amely támogatja a nyugodt gondolkodást és a párok közötti párbeszédet. Amennyiben a játék fejlesztő céllal zajlik, érdemes elegendő időt biztosítani a döntések átgondolására, valamint arra, hogy a tanulók röviden megfogalmazhassák lépéseik indokait. Ez elősegíti, hogy a stratégiai gondolkodás és a kreatív ötletalkotás tudatos tanulási folyamattá váljon.

Hogyan fejleszti ez a játék az elsődleges készséget?

A Malom sajátossága az, hogy a játékosok minden lépés előtt több lehetséges megoldás közül választanak. A döntések meghozatala során folyamatosan mérlegelik saját céljaikat, előre jelzik az ellenfél várható lépéseit, és szükség esetén módosítják eredeti stratégiájukat. Ez a folyamat a kreatív gondolkodás egyik alapvető jellemzőjét, a rugalmas alkalmazkodást támogatja.

A kreativitás ebben a játékban nem öncélú ötletelésként jelenik meg, hanem olyan gondolkodási folyamatként, amelynek során a tanulók új összefüggéseket fedeznek fel, alternatív megoldásokat mérlegelnek, és az adott helyzethez leginkább illeszkedő stratégiát alakítják ki. A játék arra ösztönzi őket, hogy kilépjenek a rutinszerű megoldásokból, és tudatosan vizsgálják meg döntéseik lehetséges következményeit. A pedagógiai értéket tovább növeli, hogy a hibásnak bizonyuló lépések sem tekinthetők kudarcnak. Ezek a helyzetek lehetőséget kínálnak a stratégia újragondolására, a korábbi döntések felülvizsgálatára és új megoldások kidolgozására. A játék így természetes módon alakít ki olyan tanulási környezetet, amelyben a kreatív gondolkodás a folyamatos tapasztalatszerzésre és reflektív döntéshozatalra épül.

Mit szeretnénk elérni az alapvető készségek fejlesztése terén (a tanulók ismerete és/vagy viselkedése tekintetében)?

A játék célja, hogy a tanulók tudatosabban alkalmazzanak különböző problémamegoldó stratégiákat, nyitottabbá váljanak az alternatív megoldások kipróbálására, és döntéseiket egyre megalapozottabban tudják indokolni. A játékhelyzetek ismétlődése során fokozatosan felismerik, hogy ugyanaz a cél többféle úton is elérhető, ezért a siker nem egyetlen „jó” lépés megtalálásán, hanem a különböző lehetőségek mérlegelésén múlik. A fejlesztés eredményeként erősödik a tanulók önálló stratégiaalkotása, fejlődik előrelátásuk és döntési rugalmasságuk, miközben egyre tudatosabban reflektálnak saját gondolkodási folyamataikra. Megértik, hogy a kreativitás nem spontán ötletszerűséget jelent, hanem olyan gondolkodásmódot, amelyben a tapasztalatok elemzése, a különböző alternatívák összevetése és a folyamatos alkalmazkodás egyaránt meghatározó szerepet kap.

Javasolt felhasználás és gyakorlati példák

- *Anyanyelvórán* a játék eredményesen kapcsolható az érvelési és kommunikációs készségek fejlesztéséhez. A pedagógus arra ösztönözheti a tanulókat, hogy egy-egy lépés előtt vagy után röviden indokolják döntéseiket, hasonlítsák össze a lehetséges megoldásokat, illetve reflektáljanak arra, milyen szempontok befolyásolták választásukat. A stratégiai gondolkodás verbalizálása támogatja a tudatos problémamegoldást és a logikus érvelést.
- *Matematikaórán* a Malom jól alkalmazható a mintázatfelismerés, a kombinatív gondolkodás és a stratégiaalkotás fejlesztésére. A tanulók megtapasztalják, hogy ugyanazon cél eléréséhez több eltérő út is vezethet, miközben a különböző lépéssorozatok következményeit is elemezniük kell. A játék ezáltal természetes módon kapcsolódik a matematikai gondolkodás fejlesztéséhez.
- *Tehetséggyondozó* vagy *szakköri* foglalkozásokon lehetőség nyílik arra, hogy a tanulók a játék szabályainak módosításával új változatokat dolgozzanak ki. A szabályalkotás folyamata fejleszti a rendszerszintű gondolkodást, a kreativitást és a kritikai szemléletet, hiszen a tanulóknak azt is mérlegelniük kell, hogy az új szabályok miként befolyásolják a játék egyensúlyát és stratégiai lehetőségeit.
- *Fejlesztő foglalkozásokon* a játék egyszerűsített, vizuálisan jól áttekinthető változata hatékonyan alkalmazható olyan tanulók esetében is, akiknek hosszabb időre van szükségük döntéseik meghozatalához. A differenciált szervezés lehetőséget biztosít arra, hogy minden tanuló saját tempójában fedezze fel a stratégiai összefüggéseket, és fokozatosan alakítsa ki saját problémamegoldó eljárásait.

A megvalósításhoz szükséges anyagok és eszközök

- malomtábla (nyomtatott, rajzolt vagy nagyméretű padlóra készített változat)
- két jól elkülöníthető színű játékbábuk vagy azokkal helyettesíthető eszközök (pl. korongok, kupakok, kavicsok)
- igény szerint időmérő eszköz
- opcionálisan kreatív szabályváltozatokat tartalmazó feladat- vagy szabálykártyák

Tanulókat segítő kérdések

- Mi indokolta ezt a lépést?
- Milyen más lehetőségeket vettél számításba a döntés előtt?
- Volt-e olyan lépés az ellenfeled részéről, amely újragondolásra készítette a stratégiádat?
- Milyen szempont alapján döntöttél végül az adott megoldás mellett?

Tippek, trükkök, kihívások

- **Kihívás:** A tanulók következetesen ugyanazt a stratégiát alkalmazzák.
Tipp: Bátorítsuk a tanulókat arra, hogy időnként tudatosan eltérjenek megszokott játéktípusuktól. A pedagógus felhívhatja a figyelmet arra, hogy egy új stratégia kipróbálása akkor is értékes tapasztalatot jelenthet, ha az adott játszmában nem vezet sikerhez.
Trükk: Alkalmazható az úgynevezett „tiltott lépés” szabály, amely szerint egy korábban rendszeresen használt megoldás egy kör erejéig nem alkalmazható. A megszokott stratégia korlátozása arra ösztönzi a tanulókat, hogy új lehetőségeket keressenek és eltérő gondolkodási mintákat próbáljanak ki.
- **Kihívás:** A tanulók tartanak a hibázástól
Tipp: Érdemes tudatosítani, hogy a játék elsődleges célja a különböző stratégiai lehetőségek kipróbálása. A hibásnak bizonyuló lépések nem kudarcként értelmezendők, hanem a tanulási folyamat természetes részei, amelyek új megoldások keresésére ösztönöznek.
Trükk: A pedagógus időnként ne a győzelmet vagy a legtöbb malom kialakítását emelje ki, hanem a legötletesebb, legváratlanabb vagy leginkább előremutató stratégiai megoldásokat. Ez hozzájárul ahhoz, hogy a tanulók nagyobb biztonsággal vállalják a kísérletezést és bátrabban próbáljanak ki új megoldásokat.

Differenciálási lehetőségek

Kezdők (6-7 évesek): A kezdő játékosok számára a hangsúly a játékszabályok megismerésén és az alapvető stratégiai gondolkodás kialakításán van. A pedagógus elegendő időt biztosít a döntések meghozatalára, és szükség esetén közös gondolkodással támogatja a lehetséges lépések áttekintését. A tanulók párokban vagy kisebb csoportokban is megvitathatják, milyen megoldások jöhetnek szóba egy-egy játékhelyzetben. Ebben a szakaszban fontosabb a gondolkodási folyamat tudatosítása, mint a győzelem elérése. A közös elemzés segíti a mintázatok felismerését, az ok-okozati összefüggések megértését és az első stratégiai elképzelések kialakítását.

Haladó tanulók (8-9 évesek): A haladó tanulók már önállóbban alakítják ki játékstratégiájukat, és képesek több lehetséges lépés következményeinek összehasonlítására. A pedagógus kreatív szabályváltozatok bevezetésével ösztönözheti a megszokott gondolkodási sémák átlépését, illetve arra kérheti a tanulókat, hogy döntéseiket röviden indokolják is.

A stratégiai gondolkodás tudatosítása hozzájárul ahhoz, hogy a tanulók ne csupán reagáljanak az ellenfél lépéseire, hanem előre megtervezzék saját játékukat, és szükség esetén rugalmasan módosítsák elképzeléseiket.

Szakértők (9–10 évesek): Magasabb fejlettségi szinten a játék lehetőséget teremt összetettebb stratégiai problémák vizsgálatára. A tanulók több lépéssel előre terveznek, párhuzamos lehetőségeket mérlegelnek, és tudatosan alakítanak ki olyan helyzeteket, amelyek hosszabb távon biztosítanak számukra előnyt. A pedagógus bevonhatja őket új szabályváltozatok kidolgozásába és kipróbálásába is. A közös szabályalkotás nemcsak a kreativitást fejleszti, hanem hozzájárul a rendszerszintű gondolkodás, az érvelési készség és a kritikai szemlélet fejlődéséhez is, hiszen a tanulóknak azt is mérlegelniük kell, hogy egy-egy módosítás miként befolyásolja a játék egyensúlyát és stratégiai lehetőségeit.

Reflektív kérdések

- Melyik döntésed bizonyult a legeredményesebbnek, és miért?
- Volt-e olyan helyzet, amikor több megoldás közül kellett választanod? Mi alapján döntöttél?
- Melyik pillanatban kellett módosítanod eredeti stratégiádat?
- Felfedeztél-e olyan összefüggést vagy mintázatot, amelyet korábban nem vettél észre?
- Mit tanultál abból a helyzetből, amikor az elképzelésed végül nem vezetett sikerre?
- Kipróbáltál-e olyan megoldást, amelyet korábban nem alkalmaztál?
- Mit csinálnál másként egy következő játszmában?
- Hogyan segítette a játék a különböző stratégiai lehetőségek átgondolását?

3.3 PROBLÉMAMEGOLDÁS

3.3.1 Pisa-torony

A játék rövid leírása és szabálya

A „Pisa-torony” egy ügyességi játék, amelyben a játékosok felváltva helyeznek el figurákat egy ingatag toronyra. A torony egyre jobban megdőlni, és a cél az, hogy ne essen le egyetlen figura sem illetve, hogy a torony ne dőljön el. A diákoknak egyéni stratégiákat kell kidolgozniuk arra, hogy úgy tegyék a toronyra a saját figurájukat, hogy az állva maradjon. Előre kell látniuk döntéseik következményeit, és (kreatív) megoldásokat kell találniuk, ha a torony elkezd dőlni. Az a játékos veszít, akinek a lépésekor elsőként esik le a figurája, és dől össze a torony!

Fejleszthető készségek

- **Elsődlegesen fejleszthető készségek**
 - Problémamegoldás
- **Másodlagosan fejleszthető készségek**
 - Kreativitás
 - Rugalmasság
 - Reziliencia

Korcsoport	Diákok száma	Javasolt időtartam
6–10 éves	2–6 gyermek	15–20 perc

Hogyan kell játszani – rövid játékszabályok

Előkészítés:

1. Minden játékos kiválaszt egy színt, és átveszi az építőelem-készletét (általában játékosonként 3 darab).
2. Helyezzük a pisai torony alapját az asztal közepére.
3. Döntsék el, ki kezd.

A játék menete:

4. A játékosok felváltva dobják a kockát. A kocka határozza meg, hogy a torony melyik szintjére kell elhelyezni az építőelemet vagy a figurát.
5. A saját körében óvatosan helyezzen el egy építőelemet a ferde toronyra.
6. A cél az, hogy úgy helyezze el a kockákat, hogy a torony ne dőljön össze.
7. Egyes kiadásokban speciális szabályok is szerepelnek, például a korábban elhelyezett kockák mozgatása vagy eszközök használata a torony stabilizálására.
8. A játékosoknak stratégiát kell kidolgozniuk, egyensúlyt kell teremteniük, és néha meg kell egyezniük abban, ki helyez el következőként.

A játék megnyerése:

9. A játék addig folytatódik, amíg a torony össze nem dől.
10. Az a játékos veszít, aki az összeomlás előtt az utolsó kockát helyezte el.
11. Egyes változatokban az a játékos nyer, aki a legtöbb kockát helyezte el sikeresen.

Javaslatok a tanulási környezet (beltéri/szabadtéri) elrendezéséhez

Beltéri: Állítson fel asztalokat vagy szőnyeget a padlón, ahol 2–6 fős kis csoportok kényelmesen elférnek a torony körül.

Hogyan fejleszti ez a játék az elsődleges készséget?

A „Pisa-torony” fejleszti a problémamegoldó képességeket, mert a játékosoknak folyamatosan elemezniük és értékelniük kell, hogyan helyezték el a kockáikat, hogy a torony stabil maradjon, különösen akkor, ha a kocka határozza meg, melyik szintet kell használniuk. Stratégiákat kell kidolgozniuk, előre kell látniuk döntéseik következményeit, és (kreatív) megoldásokat kell találniuk, ha a torony elkezd dőlni.

Ennek során figyelembe kell venniük a stabilitás és az egyensúly szempontjait. Ezen felül arra is gondolniuk kell, hogyan nehezíthetik meg ellenfelük dolgát anélkül, hogy maguk is bajba kerülnének.

Mit szeretnénk elérni az alapvető készségek fejlesztése terén (a tanulók ismerete és/vagy viselkedése tekintetében)?

A játék eredményeként a tanulók:

- Megértik, hogy a torony mely pontjai stabilabbak, és miért fontos a stabilitás a figurák elhelyezésekor.
- Fejlesztik az előre tervezés képességét azáltal, hogy több lépéssel előre gondolkodnak, hogy megakadályozzák a torony összeomlását.
- Megtanulnak alkalmazkodni a stratégiákhoz, amikor a torony dőlni kezd, és a változó körülményekhez igazítják az elhelyezést.
- Betekintést nyernek az ok-okozati összefüggésekbe azáltal, hogy értékelik, miért esett le egy figura, és hogyan lehet a jövőben elkerülni a hasonló kimeneteket.
- Megértik, hogy mennyire fontos a szünet tartása, a gondolkodás és a lehetőségek mérlegelése a cselekvés előtt, ahelyett, hogy véletlenszerűen cselekednének.
- Fejlessze ki azt a képességét, hogy különböző elhelyezési lehetőségekkel kísérletezzen, és összehasonlítsa, melyik a legstabilabb.
- Tanulja meg, hogyan kell módosítani a megközelítést, amikor a torony instabillá válik, és mutasson rugalmasságot a stratégiában.
- Fejlessze a prediktív gondolkodást azáltal, hogy előre látja lépései következményeit és minimalizálja a kockázatot.
- Fejlessze a reflexióra való képességét azáltal, hogy elemzi a korábbi sikereket vagy kudarcokat, és ennek megfelelően módosítja a stratégiákat.

Javasolt felhasználás és gyakorlati példák

Ez a játék a stabilitásra és az egyensúlyra összpontosító természettudományi óra keretében játszható, lehetővé téve a diákok számára, hogy kísérletezzenek a súlyeloszlással.

A megvalósításhoz szükséges anyagok és eszközök

Játék: A pisai torony.

Tanulókat segítő kérdések

A játék előtt (felkészülés és stratégiák kidolgozása):

- Mit gondoltok, mi lesz a legnagyobb kihívás a torony építésekor?
- Hogyan helyezhetitek el a legjobban a kockákat, hogy a torony stabil maradjon?
- Mit tennétek, ha a kocka azt mondaná, hogy egy építőelemet egy váratlan szintre kell elhelyezni?
- Milyen stratégiákat tudtok kitalálni, hogy együttműködve megakadályozzátok a torony összeomlását?

A játék során (alkalmazkodás):

- Mi működik jól, és mi okozza, hogy a torony megdől?
- Melyik döntésed vagy csapattársaid döntései befolyásolják a torony stabilitását?
- Kitalálsz másik stratégiát, ha valami nem működik?

Tippek, trükkök, kihívások

- **Kihívás:** A diákok nem tudják, hova helyezték el a figurájukat.
Tipp: Nézzétek meg a tornyot minden oldalról, és keressetek egy olyan helyet, amely stabilnak tűnik. Használjátok ki okosan a széleket: helyezétek a figurákat a szélekre, hogy a súly egyenletesen oszoljon el. Ha a darabokat középre helyezitek, a torony instabillá válhat.
- **Kihívás:** A diákok elveszítik a torony általános egyensúlyának áttekintését
Tipp: Ne csak egy pontra koncentráljon – nézze át az egész tornyot. Kérdezze meg magától: „Ha ide helyezem, mi történik a másik oldalon?”. Rétegenként építse: ne csak az aktuális lépésre gondoljon, hanem arra is, hogyan alakulnak majd a következő lépései.
- **Kihívás:** A diákok gondolkodás nélkül hoznak gyors döntéseket
Tipp: Szánjon egy pillanatot a gondolkodásra, mielőtt elhelyezed a figurát. A stabilitás fontosabb, mint a sebesség: ne siess. Válassz olyan lépést, amely stabilabbá teszi a tornyot.
- **Kihívás:** A diákok bizonytalanok a kockázatos lépésekkel kapcsolatban
Tipp: A kockázatvállalás rendben van, de gondolkodj okosan: ha trükkös helyet választasz, tudd, miért teszed. Néha ez plusz pontokat ér! Lépj előre a következő lépésekre: próbáld megjósolni, hogyan fog változni a torony, és megéri-e a kockázatot.
- **Kihívás:** A diákok hosszabb körök során elveszítik a koncentrációjukat
Tipp: Maradj koncentrált, és figyelj, mit csinálnak a többiek. A döntéseik segíthetnek abban, hogy te is jobb döntéseket hozz. Figyelj az ellenfeled lépéseire: ha instabillá teszik a tornyot, egy okos lépéssel kihasználhatod a helyzetet.
- **Kihívás:** A diákok frusztrálttá válnak, amikor a torony összedől
Tipp: Maradj nyugodt: vegyél egy mély levegőt, és tartsd tisztán az elmédet. A pánik megnehezíti a gondolkodást. Elemezd a problémát: derítsd ki, mi ment rosszul, és tanulj belőle. Hogyan tudnál legközelebb jobban teljesíteni?
- **Kihívás:** A diákok nehezen birkóznak meg az időnyomással (magasabb szinteken)
Tipp: Maradj nyugodt, még akkor is, ha ketyeg az óra. Válassz egy olyan helyet, ahová gyorsan eljutsz, és amely stabilnak tűnik. Ne feledd: a stabilitás fontosabb, mint a sebesség. Egy biztonságos lépés jobb, mint egy sietségből elkövetett hiba.

- **Kihívás:** A diákok nem értik a pontozási rendszert (haladó módban)

Tipp: Ne feledd: egy kockázatos lépés pluszpontokat érhet, de csak akkor, ha a torony állva marad. Gondold át alaposan, megéri-e a kockázatot, és tervezz előre.

Differenciálási lehetőségek

Kezdők (6–7 évesek):

- Nincs időkorlát egy-egy lépésre; a gyerekek nyugodtan gondolkodhatnak.
- Engedjük meg a gyerekeknek, hogy megbeszéljék a partnerükkel, és közösen válasszák ki a lépést (ez ösztönzi az együttműködést).

Haladók (8–9 évesek):

- Határozzon meg egy körönkénti időkorlátot (pl. 1 perc).
- Vezessen be egy körre vonatkozó szabályt: nem helyezhet el két figurát egymás mellé a torony ugyanazon szintjén.

Haladók (9–10 évesek):

- Szigorú időkorlátot kell bevezetni minden lépésre (pl. 30 másodperc).
- Adjon hozzá további szabályokat, például: Ha a torony megdőlt, nem javíthatja ki a lépését. A figurát azonnal helyesen kell elhelyezni.
- További kihívás: Vezessen be pont- vagy büntetési rendszert:
 - Alapszabály: Minden sikeres elhelyezés = 1 pont.
 - Kockázatos elhelyezés: Egy lépés akkor tekinthető kockázatosnak, ha a figurát egy megdőlt torony tetejére vagy szélére helyezik, ami egyértelműen csökkenti a stabilitást.
- **Többletpontok:**
 - +2 pont, ha a torony a kockázatos elhelyezés után legalább egy teljes körig állva marad.
 - +3 pont, ha a torony a kockázatos elhelyezés után két teljes körig állva marad.
 - Pontlevonás:
 - –1 pont, ha a torony a játékos körében ledől.
 - –2 pont, ha a torony egy kockázatos elhelyezés miatt dől le, amely nem tart ki.

Reflektív kérdések

- Melyik stratégia működött a legjobban, és miért?
- Mit tanultál a csapatmunkáról és a problémamegoldás megbeszéléséről?
- Mit csinálnál másképp, ha újra játszanál?
- Mit tanított ez nektek a kudarcok kezeléséről és a kihívásokkal szembeni kitartásról?

3.3.2 Találd ki, ki az! (Guess Who)

A játék rövid leírása és szabálya

A "Találd ki, ki az!" (Guess who?) egy kétszemélyes társasjáték, amelyben mindkét játékosnak egy azonos táblája van, tele különböző karakterek illusztrált arcképeivel. A játékosok egymást váltva kiválasztanak egy karaktert, amit a játékos társának ki kell találnia. A játékosoknak eldöntendő kérdéseket kell feltenniük, ezáltal szűkítve a lehetséges karakterek körét, és a végén kitalálni a társuk által választott karaktert. A cél az, hogy az elsőként kitalálják, melyik karaktert választotta az ellenfél, okos igen-nem kérdéseket téve fel és kizárva a lehetőségeket.

Fejleszthető készség

- **Elsődlegesen fejleszthető készségek**
 - Problémamegoldás
- **Másodlagosan fejleszthető készségek**
 - Kritikai gondolkodás
 - Kreativitás
 - Rugalmasság

Korcsoport	Diákok száma	Javasolt időtartam
6–10 éves	2–4 gyermek	1 kör: 5 perc

Hogyan kell játszani – rövid játékszabályok

Előkészítés:

1. Minden játékos felállítja a saját tábláját úgy, hogy az összes figurás kártya állva legyen.
2. Mindkét játékos húz egy kártyát egy külön halomból, vagy titokban kiválaszt egy karaktert, aki a titkos személye lesz; ezt a kártyát el kell rejtetni az ellenfél elől.

Hogyan kell játszani:

3. A játékosok felváltva tesznek fel igen/nem kérdéseket az ellenfél titkos személyéről, például: „A te személyed szemüveget visel?”, „Férfi?”, „Van sapkája?”
4. A válasz (igen vagy nem) alapján a játékos lefordítja a tábláján azokat a karaktereket, amelyek nem felelnek meg a válasznak, így szűkítve a lehetőségek körét.
5. Addig tehet fel kérdéseket, amíg meg nem akarja tippelni.

Találgatás és győzelem:

6. Ha úgy gondolja, hogy tudodja, ki az ellenfél titkos személye, akkor tippelhet. Ha helyesen tippel, megnyeri a játékot. Ha rosszul tippel, általában azonnal veszít (a kiadástól függően, de ez a szokásos szabály).

Javaslatok a tanulási környezet (beltéri/szabadtéri) elrendezéséhez

Beltéri: Állítson fel asztalokat vagy szőnyeget a padlón, ahol kis csoportok kényelmesen elférnek. Így mindenki könnyen feltehet kérdéseket a többieknek.

Hogyan fejleszti ez a játék az elsődleges készséget?

A „Guess Who?” játék aktívan bevonja a tanulókat egy strukturált problémamegoldási folyamatba, amely tükrözi a valós életbeli gondolkodást. Minden körben taktikai megközelítésre van szükség a lehetőségek leszűkítéséhez, a nyomok értelmezéséhez és a stratégiák alkalmazásához – mindez a problémamegoldás elengedhetetlen eleme.

- A deduktív gondolkodás élesedik, ahogy a játékosok a nyomok segítségével szisztematikusan kizárják a lehetőségeket. Minden kérdés segít teljes kategóriákat kizárni, így a tanulók megtanulnak kizárás és logikai korlátok alapján gondolkodni.
- A stratégiai gondolkodás az optimális kérdések kiválasztásán keresztül erősödik. A játékosoknak el kell dönteniük, mely tulajdonságok adnak a leginkább informatív válaszokat, és megtanulják előtérbe helyezni azokat a nagy hatással bíró kérdéseket, amelyek csökkentik a bizonytalanságot.
- A kritikai gondolkodás a válaszok és azok következményeinek elemzésével fejlődik. Egyetlen válasz is megváltoztathatja a játék irányát, arra készítetve a játékosokat, hogy valós időben újraértékeljék feltételezéseiket és finomítsák megközelítésüket.
- A bizonytalanság közepette történő döntéshozatal is gyakorlásra kerül, mivel a játékosok gyakran hiányos információk alapján dolgoznak. Megtanulnak megalapozott becsléseket tenni, egyensúlyt teremtve a kockázat és a logika között, miközben folyamatosan frissítik mentális modelljüket.
- Az alkalmazkodóképességet az egyes fordulók dinamikus jellege fejleszti. Az új szereplők és friss nyomok arra készítetnek a tanulókat, hogy módosítsák taktikájukat, ösztönözve ezzel a rugalmas gondolkodást és a változó körülményekhez való alkalmazkodóképességet.

Mit szeretnénk elérni az alapvető készségek fejlesztése terén (a tanulók ismerete és/vagy viselkedése tekintetében)?

A játék eredményeként a tanulók képesek:

- korosztályuk jellemzőinek megfelelően deduktív módon gondolkodni, és a megadott nyomok alapján (egyszerű segítséggel) szisztematikusan leszűkíteni a lehetséges lehetőségeket.
- olyan releváns és konkrét kérdéseket feltenni, amelyek segítenek a leghasznosabb információk összegyűjtésében, miközben csökkentik a lehetséges válaszok számát.
- kritikus szemmel elemezni a válaszokat és azok következményeit, és az új információk rendelkezésre állásával módosítani a stratégiákat.
- megalapozott döntéseket hozni részleges vagy korlátozott adatok alapján, és a folyamat előrehaladtával finomítani a megközelítést.
- gondolkodásmódjukat és taktikájukat az egyes fordulókban felmerülő új kihívásokhoz és nyomokhoz igazítani.
- türelmet és kitartást tanúsítani azáltal, hogy alaposan átgondolják a feladatot, és többször is megpróbálva megoldani a rejtvényt.
- hatékonyan együttműködni a stratégiák megvitatásával és a világos kommunikációval, hogy megegyezzenek a felteendő legjobb kérdésekről.

Javasolt felhasználás és gyakorlati példák

1. lépés: Kezdjen általános kérdésekkel

„A keresett személy férfi?”

- Igen → húzza ki az összes nőt.
- Nem → húzza ki az összes férfit.

2. lépés: Ellenőrizze a hajszínét

„Szőke haja van a keresett személynek?”

- Igen → hagyja meg a szőke hajúakat.
- Nem → húzza ki őket.

3. lépés: Keresse meg a kiegészítőket

„A karaktered szemüveget hord?”

- Igen → tartsd meg a szemüvegeseket.
- Nem → húzza ki őket.

4. lépés: Figyeljen az arcszőrzetre

„Van szakálla vagy bajusza a személynek?”

- Igen → tartsa meg azokat, akiknek arcszőrzete van.
- Nem → húzza át őket.

5. lépés: Egy másik megkülönböztető jellemző

„Visel a személy sapkát?”

- Igen → tartsa meg azokat, akiknek sapkája van.
- Nem → húzza át őket.

6. lépés: Végezze el a végső tippjeit

- „Te Richard vagy?”



A megvalósításhoz szükséges anyagok és eszközök

- „Guess Who?” társasjáték

Tanulókat segítő kérdések

Hasznos kérdések a játék előtt (felkészülés és stratégia)

- Hogyan tehet fel olyan kérdéseket, amelyek segítségével gyorsan sok információt gyűjthet az ellenfele titkos karakteréről?
- Ön szerint melyik kategóriát érdemes legelőször kizárni (pl. nem, hajsztín, kiegészítők, mint a szemüveg vagy a sapka)?
- Mit tehet, ha bizonytalan a válaszban, vagy ha az információ nem tűnik egyértelműnek?

Tippek a kérdések feltevéséhez

- Kezden olyan általános kérdésekkel, amelyek nagyjából a karakterek felét kizárják (pl. nem, hajsztín, szemüveg).
- Tegyen fel olyan kérdéseket, amelyek a fennmaradó lehetőségeket nagyjából felére osztják. Ezzel egyszerre sok lehetőséget kizárhat.
- Gondolkodjon ellentétekben. Ha úgy fogalmazza meg a kérdést, hogy két nagy csoportot választ szét (pl. „Rövid haja van a karakteremnek?” vagy „Hosszú haja van a karakteremnek?”), az segít gyorsan leszűkíteni a kört.
- Figyeljen a jellemzők kombinációira (ruha + frizura), hogy gyorsabban kizárhassa.
- Figyelje, mit kérdeznek a többiek. A többi játékos jó példakérdései inspirálhatják a következő lépéseit.
- Tartsa számon a válaszokat. Emlékezzon arra, mit zárna már ki, hogy ne ismétljen kérdéseket, és hatékonyan tudja kombinálni a nyomokat.

Hasznos kérdések a játék során (folyamatirányítás)

- Mely kérdések segítettek sok karaktert kizárni, és melyek nem bizonyultak hasznosnak?
- Kipróbálhatja egy másik stratégiát, hogy gyorsabban szűkítse le a lehetőségeket?
- Mit gondol, mit kérdezhetne egy másik játékos, ha az ön helyében lenne?
- Össze tudja-e kapcsolni a több válaszból származó információkat, hogy további szereplőket zárjon ki?

Tippek, trükkök, kihívások

- **Kihívás:** Nehézség a hatékony kérdések feltevésében. Probléma: A diákok túl konkrét kérdéseket tesznek fel (pl. „A karakteremnek kék sapkája van?”), ami nagyon kevés lehetőséget zár ki.

Tipp: Adjon előre példákat széles körű, stratégiai kérdésekre (pl. „A karakterem szemüveget visel?”). Végezzen el egy rövid feladatot, amelynek során a diákok közösen ötletelnek jó kérdésekről. Ösztönözze a csoportos gondolkodást és az ellentétek használatát (pl. „rövid haj” vs. „hosszú haj”).

- **Kihívás:** A játék során elveszítik a fonalat. Probléma: A diákok elfelejtik, mely válaszokat adták már meg, és ismételtetik a kérdéseket.

Tipp: Engedje meg a diákoknak, hogy jegyzetlapot használjanak a válaszok nyomon követéséhez.

Mutasson példát arra, hogyan kell listát készíteni, és hogyan kell áthúzni a kizárt lehetőségeket. Emléktessze őket arra, hogy használjanak jellemző kombinációkat (pl. ruházat + frizura).

- **Kihívás:** Túl korai tippelés. Probléma: Egyes diákok elegendő információ nélkül tippelnek, ami gyakran hibákhoz vezet.

Tipp: Magyarázza el, hogy a türelem és a stratégia fontos. Állapítson meg egy szabályt: legalább három kérdést fel kell tenni, mielőtt találgatni kezdenének. Legyen türelmes! Ne találgasson túl korán – néha egy-két célzottabb kérdés feltevése megakadályozza a téves találgatást. A játék után beszéljék meg, miért lehet jobb még egy kérdést feltenni, mint túl korán találgatni.

- **Kihívás:** Nehézségek a logikai gondolkodásban. Probléma: A diákoknak nehézséget okoz a válaszok összekapcsolása és a következtetések levonása.

Tipp: Mutasson be egy példahelyzetet: mutassa meg, hogyan lehet egy sor válaszból logikus döntésre jutni. Használja a „hangosan gondolkodás” módszert: játsszanak egy kört együtt, és magyarázza el lépésről lépésre a gondolkodásmenetet. Bátorítsa a diákokat, hogy minden kérdés után tegyék fel maguknak a kérdést: „Melyik lehetőségeket tudom most kizárni?” Gondolkodjon logikusan. Használja az összegyűjtött válaszokat, hogy csak a fennmaradó lehetőségekre koncentráljon.

- **Kihívás:** Bizonytalanság vagy habozás. Probléma: Néhány diák habozik kérdéseket feltenni, vagy kételkedik a választásaiban.

Tipp: Teremtse biztonságos, játékos környezetet, ahol nem baj, ha hibáznak. Ösztönözze a csapatmunkát: hagyja, hogy a diákok párban játsszanak, így megbeszélhetik az ötleteiket. Dicsérje az okos kérdéseket, ne csak a helyes találatokat.

Differenciálási lehetőségek

Kezdők (6–7 évesek):

- Kisebbségi gyermekek esetében: Hagyja, hogy a diákok párban játsszanak. Két gyermek együtt dolgozhat a rejtélyes karakter kitalálásán. Megbeszélhetik a lehetséges kérdéseket, összevethetik az ötleteiket, és segíthetnek egymásnak eldönteni, mit zárjanak ki.
- Csak egyszerű és jól látható jellemzőket használhatnak:
 - fiú vagy lány
 - szemüveg vagy szemüveg nélkül

Segítségképpen adhat nekik egy listát példakérdésekkel, például:

- „A karaktered szemüveget visel?”
- „Szőke a haja?”

Így megtanulják, hogy az általános kérdésekkel egyszerre sok kártyát ki lehet zárni. Rájönnek arra is, hogy a legjobb, ha az általánostól a konkrét felé haladnak.

Haladó tanulók (8–9 évesek):

- Dönthet úgy, hogy legfeljebb 10 kérdést engedélyez.

A kérdéseket előre le kell írniuk. Ez megtanítja őket a tervezésre, ahelyett, hogy impulzív döntéseket hoznának.

- Kötelező kérdéssorrend: Olyan kérdésekkel kell kezdeniük, amelyek egyszerre sok szereplőt kizárnak. Például a következő sorrendet követik:
 - Neme (ez általában a csoport felét kizárja)
 - Haj (hajszín vagy hajhossz)
 - Kiegészítők (szemüveg, sapka, bajusz)
 - Ruházat (élénk színek, pulóver, ing)

Csak ezek után a tág kérdések után tehetnek fel részletesebbeket.

Szakértők (9–10 évesek):

- Ravasz, a szereplők számát felére csökkentő kérdések: Tanítsa meg a diákoknak, hogyan tegyenek fel olyan kérdéseket, amelyek egyszerre a szereplők felét kizárják.

Példák:

- „Van valami a fejedben?”
- „Sötét haja van a figurádnak?”
- „Visel a karaktered szemüveget vagy bajuszt?” (egyszerre több jellemzőre vonatkozó kérdés)
- Tiltott kérdések
 - Tilosak az egyszerű, csekély hatással bíró kérdések, mint például:
 - „Kék szeme van a személynek?”
 - „Rob az?” (kivéve az utolsó körben)
 - A diákoknak el kell gondolkodniuk azon, hogy ezek a kérdések miért nem segítenek sokat.
- Színkódolás és csoportosítás
 - Mielőtt elkezdenék, kérje meg a diákokat, hogy készítsenek egy táblázatot, amelyben a szereplőket a következő szempontok alapján csoportosítják: haj – nem – kiegészítők – arcforma

A forduló kezdete előtt meg kell tervezniük az első három kérdésüket.

- Verseny: A lehető legkevesebb kérdés

Legfeljebb 7 kérdés

- +1 pont minden olyan kérdésért, amely 4-nél több szereplőt kizár
- –1 pont levonásra kerül minden olyan kérdésnél, amelynél kevesebb mint 2 karaktert szűrnek ki.

Reflektív kérdések

- Melyik stratégia bizonyult a leghatékonyabbnak a válasz megtalálásához? Miért?
- Melyik kérdések voltak kevésbé hatékonyak, és mit csinálnál másképp legközelebb?
- Felfedeztél-e a játék során olyan új gondolkodásmódokat, amelyeket más problémák megoldására is felhasználhatsz?
- Hogyan tudnád jobban megtervezni, mely kérdéseket tegyél fel először?

3.3.3 Erdei óriás Mikadó

A játék rövid leírása és szabálya

Mindenki ismeri a Mikado játékot, azokat a kis pálcikákat, amelyeket leejtünk, és meg kell próbálni egyesével eltávolítani a pálcákat úgy, hogy a többi pálcika elmozdulna. Ezt a játékot az erdőből származó ágakkal fogjuk játszani. Hagyjuk, hogy a gyerekek különböző hosszúságú és vastagságú ágakat szedjenek az erdőből, és rakják őket egy halomba. Most minden gyerek vehet egy ágat a halomból anélkül, hogy a többi ág elmozdulna. Ha az ág elmozdul, a gyerek kiesik, és meg kell várnia a játék végét. Ki gyűjtött a legtöbb ágat a végén?

Egy Mikado, amit a természetben lehet játszani. Ötvözi a játékot, a kreativitást, az együttműködést és olyan fontos készségeket, mint a problémamegoldás és a reziliencia.

Fejleszthető készségek

- **Elsődlegesen fejleszthető készségek**
 - Problémamegoldás
- **Másodlagosan fejleszthető készségek**
 - Reziliencia
 - Kreativitás
 - Érzelmi tudatosság, érzelemszabályozás és kommunikáció

Korcsoport	Diákok száma	Javasolt időtartam
6–10 éves	2 vagy több gyermek	10–30 perc

Hogyan kell játszani – rövid játékszabályok

1. Gallyak gyűjtése (együttműködés és problémamegoldás):
 - Hagyja, hogy a gyerekek maguk keressenek botokat egy parkban, erdőben vagy kertben.
 - Adjunk útmutatást a hosszúságra (pl. kb. 30–40 cm) és a vastagságra (pl. kb. egy ujj szélessége) vonatkozóan.
 - Minél hosszabbak a botok, annál nehezebb megtalálni őket, és annál nagyobb kihívást jelent a játék.
 - Minél egyenesebbek a botok, annál könnyebb a játék, minél görbébbek, annál nagyobb a kihívás.
 - Megkérheti őket, hogy X darab egyenes és X darab görbe botot gyűjtsenek össze.
 - Legalább 20–30 megfelelő botot kell találniuk.
 - Pedagógusként válasszon egy kihívást jelentő számot, amennyit össze kell gyűjteniük.
 - Minél kevesebbet kell összegyűjteni, annál többet kérhet tőlük.
 - Kérje meg őket, hogy gondolkodjanak el azon, mi is az a „jó” bot: egyenes, sima, szilárd?
 - Problémamegoldás: Mit tegyünk, ha túl kevés a bot? Vagy ha mind görbe?

2. A botok megjelölése (kreativitás és problémamegoldás):

- Kérje meg a gyerekeket, hogy jelöljék meg a pálcikákat gumiszalaggal, színes gyapjúval vagy zsinórral, washi szalaggal, krétával vagy természetes pigmentekkel. A szín vagy a gyűrűk száma határozza meg az értéket.
- Határozzák meg közösen a pontszámítási rendszert, mint a hagyományos Mikado-ban (pl. egy sok szalaggal megjelölt pálca = 50 pont, a többi 10, 20, 30).
- Így elkészítik a „saját” Mikado-készletüket.

3. A játék menete:

A játék szabályai (korosztálynak megfelelően)

1. Dobják az összes pálcikát lazán egy halomba a földre.
2. A pedagógus vagy a diákok a pálcákat egymásra is rakhatják.
3. A játékosok egymás után próbálnak egy-egy pálcikát kivenni a halomból anélkül, hogy a többi pálcika elmozdulna.
4. Elmozdul egy másik pálca? Akkor a kör véget ér.
5. Az a játékos nyer, aki a legtöbb pontot szerezte.

Javaslatok a tanulási környezet (beltéri/szabadtéri) elrendezéséhez

Beltéri játék: A játékot lehetőleg a szabadban érdemes játszani, mivel természeti anyagok gyűjtése mellett természeti környezetre is szükség van. Természetesen a játékot tetszés szerint nagy vagy kicsi létszámmal is játszhatják. Azonban minél nagyobbak az összegyűjtött ágak, annál jobban lehet összpontosítani a játék központi készségeire. Gondoskodjon arról, hogy a terem elég csendes legyen ahhoz, hogy a játék során átgondolt beszélgetésekre és magyarázatokra legyen lehetőség.

Kültéri játék: Ha a játékot a szabadban játsszák, válasszanak egy csendes sarkot az erdőben, a parkban vagy a játszótéren, ahol a diákok koncentrálhatnak, és elkerülhetik a zavaró tényezőket (más emberek, szél). A természetes környezet elősegítheti a játékra való összpontosítást és a mélyebb, reflexióra épülő döntéshozatalt.

Hogyan fejleszti ez a játék az elsődleges készséget?

A Makro Mikado egy játékos és kreatív módszer a problémamegoldó gondolkodás ösztönzésére. Ebben a játékban a diákok maguk keresnek és készítenek botokat és ágakat, kidolgozzák saját értékrendjüket, és közösen állapítják meg a játékszabályokat. Ez az aktív részvétel arra készíti őket, hogy gondolkodjanak, döntéseket hozzanak és együttműködjenek.

Az anyagok összegyűjtése közben a gyerekek megtanulják felmérni, melyik ág alkalmas, hogyan kell biztonságosan játszani, és hogyan lehet felismerni a különbségeket. Az értékrend kidolgozásakor meg kell indokolniuk, miért ér egy adott pálca több vagy kevesebb pontot, ami ösztönzi a logikus érvelést és az értékelést. A szabályok kidolgozása analitikus gondolkodást igényel: mi történik, ha egy pálca elmozdul, hogyan határozzuk meg, ki nyer, és mit teszünk kétség esetén?

Maga a játék során a gyerekeknek stratégiai gondolkodásra is szükségük van: melyik bot hoz a legtöbb pontot anélkül, hogy a többi elmozdítsanak? Ezen felül megtanulnak konfliktusokat kezelni és együttműködni, például amikor nem értenek egyet egy szabályról vagy a pontszámításról.

A problémamegoldó gondolkodás fejlesztésének kulcsfontosságú területei:

- Kreatív és gyakorlati gondolkodás a játékeszközök összegyűjtése és elkészítése során
- Logikai gondolkodás az értékrendszer kidolgozásakor
- Analitikus gondolkodás a játékszabályok kidolgozása és módosítása során
- Stratégiai gondolkodás a játék során
- Együttműködés és konfliktuskezelés csoportos környezetben

Nyitott kérdések feltevésével és azáltal, hogy arra ösztönözzük a gyerekeket, hogy gondolkodjanak el választásaikon és élményeiken, játékos és értelmes módon erősítjük problémamegoldó képességeiket.

Mit szeretnénk elérni az alapvető készségek fejlesztése terén (a tanulók ismerete és/vagy viselkedése tekintetében)?

A játék különböző fázisai során ez a készség kiemelt szerepet kap. Például a Makro-Mikado előkészítése során a gyerekeknek pálcikákat kell gyűjteniük. A „hogyan”, „melyiket”, „miért” és „hol” kérdések itt központi szerepet játszanak. Ezenkívül a pontok kijelölése és annak a rendszernek a kidolgozása során, hogy melyik pálcika (és miért) milyen értékelést kap, szintén kiemelten igényli ezt a készséget.

Javasolt felhasználás és gyakorlati példák

A játékot az osztályteremben is lehet játszani, de célszerűbb a szabadban. Minél inkább a gyerekek maguk készítik el a játékhoz szükséges eszközöket, annál elkötelezettebb lesz a tanulók játékhoz való hozzáállása.

- Gyakorlati példa:

A gyerekek összegyűjtenek 19 darab, legalább 160 cm hosszú pálcikát és ágat.

Véletlenszerűen piros, sárga és kék csíkokkal festik be a botokat és ágakat, és néhány botot teljesen egy színűre festenek.

- A játék menete:

A játékosok felveszik a földre véletlenszerűen elhelyezett botokat anélkül, hogy a többi botot elmozdítanák. Minden botnak más-más értéke van. Az a játékos nyer, aki a legtöbb pontot szerez.

- Példa a számokra és a botok értékére:

1	pálca	Teljesen piros	Pontok:	20
3	pálca	Sárga sávval		10
3	pálca	Sárga és piros sávval		5
6	pálca	Piros, sárga és kék sáv		3
6	pálca	Piros és kék sáv		2

- A játék szabályai a kezdéskor:

Két véletlenszerűen kiválasztott játékos az összes pálcikából egy függőleges köteget alkot, és mindkét kezével megfogja. Ezután hirtelen elengedi a pálcikákat, hogy azok véletlenszerűen a földre essenek. Ha bármelyik pálca teljesen kiszabadult a lehullott halomból, legfeljebb 3 pálcát lehet a halomra helyezni, hogy a játék egy kicsit nehezebb legyen.

- A játék:

A játékosok felváltva próbálnak meg felvenni egy pálcikát a halomból anélkül, hogy a többi pálcikát elmozdítanák. Ha sikerrel járnak, megpróbálhatnak felvenni egy másik pálcikát. Ha a halomban lévő pálcika elmozdul a felvétel közben, a sor a következő játékosra kerül.

A pálcát a legkönnyebben úgy lehet felvenni, ha az egyik végét óvatosan megnyomjuk; a másik vége ekkor kissé megemelkedik.

- A játék vége:

Amikor az összes pálcát elvették, a pontokat a ponttáblázat szerint számolják össze. A legtöbb pontot szerző játékos a GYŐZTES.

A megvalósításhoz szükséges anyagok és eszközök

- különböző méretű és alakú ágak (egyeneselek, görbék)
- az értékek jelöléséhez különböző színű festékek és ecsetek, vagy különböző színű ragasztószalagok vagy zsinegek
- szabadtéri helyszínek, például erdő, park vagy játszótér

Tanulókat segítő kérdések

- Gondolkodás a választásaikon
- Kreatív gondolkodás
- Együttműködés
- A matematika alkalmazása
- És értékelés

Az alábbiakban négy szakaszra osztott segítő kérdéseket találunk: előkészítés, játéktervezés, maga a játék és visszatekintés.

1. Előkészítés: Ágak keresése

- Mire figyelsz, amikor egy jó botot választasz?
- Mitől lesz egy ág erős vagy törékeny?
- Szerinted melyik ág különleges? Miért?
- Találsz olyan ágat, amely olyan hosszú, mint a karod? Vagy olyan vastag, mint a hüvelykujjad?
- Melyik hasznos a játékhoz: a vastag vagy a vékony ágak? A hosszúak vagy a rövidek?

Kérje meg őket, hogy tudatosan és figyelmesen gyűjtsenek. Lehet párokban vagy csoportokban is.

2. Játékterv: értékrend kialakítása

- Hogyan fogjátok meghatározni, hogy egy-egy bot hány pontot ér?
- Kitaláltok egy rendszert, amely színeket, hosszúságokat vagy formákat használ?
- Szerintetek melyik ágat érdemes a legtöbb ponttal értékelni? Miért?
- Hogyan biztosítjátok, hogy mindenki számára igazságos legyen?
- Mit tennétek, ha két pálca szinte azonos lenne?
- Lehetne-e mínuszpontokat is adni? Ha igen, mikor?

Bátorítsa a gyerekeket, hogy alkossák meg a saját szabályaikat és rendszerüket. Ha szükséges, kérje meg őket, hogy rajzolják le vagy írják le.

3. A játék során

- Hogyan tudtok megfelelően megegyezni abban, kinek van most a sora?
- Mit tesztek, ha véletlenül elmozdítottok egy másik pálcikát?
- Mi volt a legnehezebb döntés a te sorodban?
- Meg tudod jósolni, melyik pálca hozza a legtöbb pontot?
- Hogyan lehet óvatosan, de okosan játszani?
- Miben különbözik ez a Mikado-változat a klasszikus változattól?

Időnként megoszthatja a megfigyeléseit: „Látom, jól segítetek egymást.” / „A rendszeretek nagyon jól működik!”

Tippek, trükkök, kihívások

- A játék előtt: Kérje meg a gyerekeket, hogy gondolkodjanak el stratégiákon, hogyan találjanak jó botokat, hogyan díszítsék őket, és hogyan osszák el a pontokat.
- A játék során: Melyik botot érdemes legelőször megfogni? Hogyan lehet felemelni valamit anélkül, hogy a többi elmozdítanánk?
- A játék után: Gondolkodjunk el a törtéteken. Mi működött, és mi nem? Milyen stratégiákat alkalmaztak? Legközelebb másképp csinálnák?

Differenciálási lehetőségek

Kreatív kiegészítések:

- Ha bővíteni szeretné a tevékenységet, kérdezze meg:
 - „Tudtok nevet adni a Mikado-készleteteknek?”
 - „Kitalálnátok hozzá egy történetet – például egy „varázspálcáról” vagy egy „veszélyes pálcáról”?”
 - „Mi lenne, ha minden pálcának lenne egy különleges ereje? Mit tudna azzal csinálni?”
 - „Hogyan magyaráznád el vagy mutatnád be ezt a játékot valaki másnak?”
- Együttműködő Óriás-Mikado: Párokban játszanak, a gyerekek megbeszélik, melyik pálcát vegyék el.
- Adjunk hozzá időnyomást: egy perc alatt kell minél több pontot gyűjteni.
- Természet-Mikado 2.0: Adjunk hozzá olyan elemeket, mint a levelek „bónuszként” vagy a kavicsok „büntetesként”.
- Egyéb változatok:
 - Normál Mikado
 - Mini Mikado: fogpiszkálókkal
 - Óriás Mikado: 100 cm-es pálcákkal
 - XXL Mikado: 200 cm-es rudakkal és ágakkal
 - Cserkész Mikado: különböző hosszúságú úttörő rudakkal, amelyeket csapatként kell felemelni
 - Kínai Mikado: kínai pálcákkal
 - Úszó Mikado: fémhuzalból fonva.

Kezdők (6–7 évesek): A kezdő szinten a problémamegoldás az alapvető döntésekre és az egyszerű logikai lépésekre összpontosít. A gyerekek közösen döntenek el, melyik pálcát veszik el, miközben a pedagógus segít nekik felismerni, mely mozdulatok okozhatják a többi pálca elmozdulását.

Több időt szánnak az egyes döntések átgondolására és a szabályok betartására, ami segít a tanulóknak fokozatosan megismerkedni a stratégiai gondolkodás alapjaival.

Haladók (8–9 évesek): A haladó szinten a problémamegoldás gyorsabb gondolkodást, önálló döntéshozatalt és előre tervezést igényel. A gyerekek saját pontrendszert alkalmaznak, felmérik, melyik pálcza hozhatja a legtöbb pontot anélkül, hogy a többit elmozdítanák, és a játék során módosítják stratégiájukat. Az esetleges nézeteltéréseket együttműködve oldják meg, és a tanulók finomítják stratégiai döntéseiket, miközben figyelik az eredményeket és hozzáigazítják választásaikat.

Szakértők (9–10 évesek): A szakértői szinten a problémamegoldás komplex stratégiai tervezéssé válik. A gyerekek több lépéssel előre gondolkodnak, különböző szabályváltozatokat kombinálnak, és gyorsan alkalmazkodnak a változó körülményekhez. Indokolják döntéseiket, önállóan kezelik a konfliktusokat, és folyamatosan értékelik a kockázatokat és a lehetőségeket a siker maximalizálása érdekében.

Reflektív kérdések

- Melyiket volt a legnehezebb összeillesztened egy helyzettel?
- Segített-e valaki más magyarázata vagy példája abban, hogy másképp közelítsd meg a helyzetet?
- Milyen érzés volt, amikor egy másik játékos kihívta vagy elvette az ágaidat?
- Mit csinálnál másképp legközelebb?
- Mi működött jól az értékrendedben?
- Melyik bot tetszett neked a legjobban, vagy melyik volt számodra a legkülönlegesebb? Miért?
- Megtörtént a méltányos elosztás?
- Mit tanultál az együttműködésről, a szabályalkotásról és a döntéshozatalról?
- El tudnád magyarázni ezt a játékot a családnak vagy a barátaidnak?

Megkérheti a gyerekeket, hogy rajzolják le vagy írják le a „kedvenc botjukat” vagy a rendszerüket

3.4 KRITIKAI GONDOLKODÁS

3.4.1 Dixit

A játék rövid leírása és szabálya

A „Dixit” egy kreatív kártyajáték, amelyben minden körben egy új játékos a „mesélő”, aki kiválaszt egy kártyát és elmond egy mesét, elénekel egy dalt, vagy végrehajt valamit, ami jellemző a kártyán látható illusztrációra. A többi játékos kiválasztja azt a kártyát a sajátjai közül, amelyek illenek az utaláshoz. Ezután a kártyákat összekeverik és felfedik, és a játékosoknak ki kell találniuk, hogy melyik kártya volt a mesélőé, és a helyes vagy téves választások alapján pontokat osztanak ki.

Fejleszthető készségek

- **Elsődlegesen fejleszthető készségek**
 - Kritikai gondolkodás
- **Másodlagosan fejleszthető készségek**
 - Empátia
 - Kreativitás
 - Reziliencia
 - Ézelmi tudatosság, érzelmszabályozás és kommunikáció

Korcsopott	Diákok száma	Javasolt időtartam
6–10 éves	3–6 gyermek	30–50 perc

Hogyan kell játszani – rövid játékszabályok

Előkészítés:

1. Minden játékos 6 kártyát kap.

Játékmenet:

2. 1 játékos kiválaszt egy kártyát (anélkül, hogy megmutatná), és elmond egy szót, hangot vagy történetet, amely szerinte illik a kártyán látható képre. Ez a személy lesz a mesélő.
3. A többi játékos kiválaszt egy kártyát a kezéből, amelyről úgy gondolja, hogy szintén illik a leíráshoz.
4. Az összes kiválasztott kártyát összekeverik, és képes oldalukkal felfelé az asztalra teszik. A játékosok (a mesélő kivételével) ezután szavaznak arra a kártyára, amelyik szerintük a mesélőé.

Pontszámítás:

5. Ha mindenki vagy senki sem találja el a mesélő kártyáját: a mesélő nem kap pontot, de a többi játékos mindegyike 2 pontot kap.
6. Ha csak néhány játékos találja el a helyes kártyát: a mesélő és a helyesen tippelők egyaránt 3 pontot kapnak.

7. A játékosok 1 extra pontot kapnak minden olyan szavazatért, amelyet a saját kártyájukra adtak le.

A játék megnyerése:

8. Az a játékos nyer, aki elsőként éri el a meghatározott pontszámot.

Javaslatok a tanulási környezet (beltéri/szabadtéri) elrendezéséhez

Beltéri játék: Állítsanak fel asztalokat vagy szőnyeget a padlón, ahol 3–6 fős kis csoportok kényelmesen elférnek a kártyák körül.

Hogyan fejleszti ez a játék az elsődleges készséget?

Ez a játék elősegíti a kritikai gondolkodást, mert bevonja a diákokat a kritikai gondolkodás alapvető elemeinek – az elemzésnek, az értelmezésnek és az értékelésnek – gyakorlásába. Ez többféle módon történik:

1. Absztrakt és metaforikus képek értelmezése
 - A Dixit kártyái szándékosan homályosak és szimbolikusak. A diákoknak el kell gondolkodniuk azon, hogy mit jelenthet egy-egy kép, és hogyan kapcsolódik ez a jelentés egy adott szóhoz, kifejezéshez vagy történethez.
 - Ehhez több lehetséges értelmezés mérlegelése és a legmegfelelőbb kiválasztása szükséges.
2. Érvelés és összefüggések felismerése
 - Ahhoz, hogy jó döntést hozzanak, a diákoknak össze kell kapcsolniuk a fogalmakat:
 - Hogyan illeszkedik ez a kártya a mesélő utalásához?
 - Mely kártyákat választanák valószínűleg a többiek?
 - Ez ösztönzi a logikus gondolkodást és a mások szemszögéből való gondolkodást.
3. Értékelés és stratégiaalkotás
 - A diákoknak nemcsak a saját értelmezésüket kell értékelniük, hanem azt is előre kell látniuk, hogy mások hogyan fognak gondolkodni.
 - Olyan kérdéseket tesznek fel maguknak, mint:
 - „Túl könnyű vagy túl nehéz a tippem?”
 - „Melyik kártyát fogják a legtöbb játékos kiválasztani?”
 - Ehhez stratégiai és reflektív gondolkodás szükséges.
4. Problémamegoldás társadalmi kontextusban
 - A játék versenyszellemet is magában foglal: a pontos döntésekkel pontokat lehet szerezni.
 - A diákoknak elemezniük kell az információkat, összehasonlítaniuk kell a lehetőségeket, és bizonytalan körülmények között kell döntéseket hozniuk.

Következtetés: A Dixit elősegíti a kritikai gondolkodást, mert a diákok értelmezik az információkat, több szempontot is figyelembe vesznek, összefüggéseket keresnek, és kétértelmű, korlátozott nyomok alapján dolgoznak ki stratégiákat.

Mit szeretnénk elérni az alapvető készségek fejlesztése terén (a tanulók ismerete és/vagy viselkedése tekintetében)?

A tevékenység eredményeként a tanulók:

- Megértik a kétértelműség és a nyitott gondolkodás értékét, felismerve, hogy többféle értelmezés is létezhet egymás mellett, és hogy a bizonytalanság a kreatív folyamat része.
- Megértik a stratégiai gondolkodás fontosságát, mivel a többi szereplő döntéseinek előrejelzése további komplexitást ad a döntéshozatali folyamatukhoz.

Javasolt felhasználás és gyakorlati példák

- Ha ezt a játékot az udvaron játsszák, akkor „piaci változatban” is játszható: minden játékos, beleértve a mesélőt is, leteszi a választott kártyáját a földre. Ezután a tanulónak meg kell nézniük az összes kártyát, és annak a kártyának kell mellé állniuk, amelyikről úgy gondolják, hogy a helyes.

Pontok = az adott kártya mellett álló diákok száma.

- A kártyához tartozó történet lehet például:



- Figyelj jól, és hallani fogsz valamit.
- A tenger titkokat suttog.
- Hallok valamit, amit ti nem hallotok.

A megvalósításhoz szükséges anyagok és eszközök

- Dixit kártyák

Tanulókat segítő kérdések

Segítő kérdések – Kártyaválasztáskor

- Miért pont ezt a kártyát választottad ehhez a leíráshoz?
- Mit gondolsz, mit fognak gondolni a többi játékosok, amikor meglátják a kártyádat?

Segítő kérdések – szavazáskor

- Miért gondold, hogy ez a mesélő kártyája?
- Melyik egyéb kártyát vetted még fontolóra? Miért?

Tippek, trükkök, kihívások

- **Kihívás:** Korlátozott kreativitás, túl kevés ötletváltozatosság vagy nehézség az összefüggések meglátásában.

Tipp: A játék kezdete előtt tartson egyfajta „bemelegítő” vagy felfedező fázist.

Csoportban hagyja, hogy a gyerekek mindenféle történetet vagy hangot gyűjtsenek egy adott kártyához, így a játék során szélesebb körű inspiráció áll majd rendelkezésükre. Ezt minijátékká is alakíthatja: a diákok szavaznak arra, aki a legviccesebb történetet mesélte el egy adott kártyához.

Mindenki válasszon egy kártyát a saját paklijából, és mondja el, mi illene szerinte ahhoz a kártyához (vagy hanghoz). Ez inspirációt ad a diákoknak a lehetséges megoldásokra.

- **Kihívás:** A diákoknak nehézséget okoz a választás.

Tipp: A mesélő adhat egy plusz szót, vagy kezdhetünk először egy hanggal, majd egy szóval, végül pedig egy teljes történettel.

- **Kihívás:** Néha a diákok sokáig tartanak a döntéssel.

Tipp: Időnyomást lehet bevezetni, például egy dallal, egy visszaszámláló órával vagy egy homokórával. Amikor lejárt az idő, el kell menniük a kiválasztott kártyához.

Differenciálási lehetőségek

Kezdők (6–7 évesek): Nincs pontszám: Hagyjuk, hogy minden gyermek válasszon egy kártyát, amely illik egy egyszerűen elmesélt történethez. Utána elmagyarázzák, miért választották azt a kártyát.

Haladók (8–9 évesek): Korlátozza a választási lehetőségeket: Például körönként csak 3 kártyát tegyen ki, hogy könnyebb legyen a feladat.

Szakértők (9–10 évesek): Együttműködő játék: Dolgozzanak együtt, hogy kiválasszák a történethez illő helyes kártyát.

Hogyan játszunk együttműködve:

- Egy tanuló 4 kártyát helyez középre, és elmesél egy történetet, amely az egyik kártyához illik.
- A többiek figyelmesen hallgatnak.
- Meg kell találniuk, melyik kártyáról beszél a mesélő. A mesélő háromig számol, és a többi tanuló egyszerre mutat a kiválasztott kártyára.
- Ha mindenki helyesen válaszol, a csoport megszerzi a kártyát, ami egy pontot ér. Igyekezzenek együtt minél több pontot szerezni. Ha valaki téved, a csoport nem kap pontot.
- Ezután az összes kártyát eltávolítják, és a következő diák lesz a mesélő.

Reflektív kérdések

- Miért gondoltátok, hogy ez a helyes kártya?
- Mi tette félrevezetővé vagy ravasszá?
- Mi tette azt a leírást jónak vagy nehéznek?
- Mit mondhatott volna még a mesélő, hogy jobb vagy homályosabb legyen?
- Miért találta el szinte mindenki, vagy miért nem találta el szinte senki?
- Mit tanít ez nekünk arról, hogyan gondolkodunk vagy értelmezzük a dolgokat?
- Mi teszi „ravasszá” a leírást ebben a játékban?
- Hogyan tudod jobban beleélni magad mások helyzetébe?
- Mit árul el nekünk ez a játék arról, hogy az emberek mennyire eltérően értelmezik a képeket?

3.4.2 Vérfarkasok

A játék rövid leírása és szabálya

A „Vérfarkas” egy népszerű, tipikus „gyilkos”, deduktív társasjáték, amelyben a játékosok különböző szerepeket kapnak, és megpróbálják kideríteni, kik a „vérfarkasok”, mielőtt azok többségben lennének. Kiváló lehetőséget nyújt a kritikai gondolkodás, a problémamegoldás, az együttműködés és a kommunikáció terén szükséges készségek fejlesztésére.

Fejleszthető készségek

- **Elsődlegesen fejleszthető készségek**
 - Kritikai gondolkodás
- **Másodlagosan fejleszthető készségek**
 - Reziliencia
 - Problémamegoldás
 - Empátia
 - Érzelmi tudatosság, érzelmszabályozás és kommunikáció

Korcsoport	Diákok száma	Javasolt időtartam
8 év felett	Egész osztály: minimum 3 tanuló – maximum 28 tanuló	10–45 perc

Hogyan kell játszani – rövid játékszabályok

1. Egy elátkozott faluban semmi sem az, aminek látszik... vagy inkább: senki sem az, akinek látszik! Te vagy a hazugságok és a csalás mestere? Senki sem tud téged átverni. Akkor a „Vérfarkasok” biztosan a te osztályodnak való játék. Válassz a tizenkét különböző szerep közül, és légy résen: ki az áruló vérfarkas? És ki az ártatlan falubeli? Gyorsan leplezd le őket, mert mielőtt észbe kapnál, már vége is lesz az esélyednek!
2. A játék kezdetén kiválasztanak egy narrátort, a játékvezetőt. A játékvezető nem vesz részt a játékban, és feladata, hogy a játék a megfelelő mederben maradjon. Ez lehet a pedagógus vagy egy diák is.
3. A játékvezető a játékosok számától és a vérfarkasos játékokkal kapcsolatos tapasztalataiktól függően állítja össze a játékot. A játék megkezdéséhez a játékvezető minden játékosnak ad egy kártyát. Ezután minden játékos megnézi a saját karakterkártyáját. Ez a karakterkártya titkos, és senkinek sem szabad megmutatni!
4. A kártyán szerepel a szereped. Civil vagy? Akkor próbáld leleplezni az összes vérfarkast. Vérfarkas vagy? Akkor próbáld meg felfalni az összes civilt.
5. Számos forgatókönyv közül választhatsz, amelyek órákon át szórakoztatnak. Ez egy interaktív játék, tele feszültséggel, mert: mennyire bízatsz a barátaidban?

Javaslatok a tanulási környezet (beltéri/szabadtéri) elrendezéséhez

Beltéri játék: A játék az osztályterem mindennapi környezetében is játszható. Állítson fel egy asztalt, amelyen legalább 3 különböző szerepjáték-kártya található. Gondoskodjon arról, hogy az osztályteremben elég csend legyen ahhoz, hogy a játék során a diákok koncentrálhassanak, és átgondolt beszélgetésekre, magyarázatokra legyen lehetőség.

Kint: Ha kint játszanak, válasszon egy csendes sarkot az udvaron, ahol a diákok koncentrálhatnak, és elkerülhetik a zavaró tényezőket. A természetes környezet elősegítheti a játékra való összpontosítást és a mélyebb, egyéni reflexiókon alapuló döntéshozatalt.

Hogyan fejleszti ez a játék az elsődleges készséget?

A „Vér farkasok” játék kiválóan ösztönzi a kritikai gondolkodást. Ebben a szerepjátékban a játékosoknak figyelmesen kell hallgatniuk, megfigyelniük, érvelniük és stratégiailag kommunikálniuk, hogy kiderítsék, kik a vér farkasok – vagy, hogy elrejtse saját szerepüket. A játék arra készíti a gyerekeket, hogy elemezzék az információkat, hipotéziseket állítsanak fel, és korlátozott vagy megbízhatatlan adatok alapján hozzanak döntéseket.

A játék során a gyerekek megtanulják értékelni mások kijelentéseit: Van értelme annak, amit az a játékos mond? Összhangban van-e a viselkedésével? Emellett meg kell határozni a saját stratégiáját is: Az igazat mondjam, vagy félrevezessem a többieket? Ez elősegíti az információk és szándékok kritikus átgondolásának képességét. Ezen felül megtanulnak megbirkózni a bizonytalansággal és felmérni a kockázatokat, ami elengedhetetlen a kritikai gondolkodáshoz.

A kritikai gondolkodás fejlesztésének fontos területei:

- Információk elemzése: a gyerekek megtanulják értékelni mások kijelentéseit és viselkedését.
- Érvelés és hipotézisek felállítása: ki lehet vér farkas, és miért?
- Stratégiai kommunikáció: tudatos mérlegelés, hogy mit mondjanak és mit ne mondjanak.
- A bizonytalansággal való megbirkózás: döntéshozatal hiányos információk alapján
- Reflexió és értékelés: a játék után elgondolkodni azon, mi működött és mi nem.

Ha a játékot olyan konkrét reflexiók kérdésekkel irányítja, mint például „Miért gondoltad, hogy az a játékos vér farkas volt?” vagy „Mit tehettél volna másképp?”, segít a gyerekeknek játékos és társas módon továbbfejleszteni kritikai gondolkodási készségeiket.

Mit szeretnénk elérni az alapvető készségek fejlesztése terén (a tanulók ismerete és/vagy viselkedése tekintetében)?

- A kritikus és problémamegoldó gondolkodás, az empátia és a döntéshozatali készségek fejlesztése.
- Megtanulni másokkal együttműködni különböző helyzetekben.
- A bizonytalansággal való megbirkózás és stratégiai döntések meghozatala.
- Stratégiák kidolgozása a kihívások leküzdésére.
- A társadalmi dinamikák és a csoportközi interakciók megértése.

A „Vérfarkasok” a következőképpen fejleszti a kritikai gondolkodási képességeket:

- Kommunikáció

A „Vérfarkasok” játékban elengedhetetlen a világos és meggyőző kommunikáció. A játékosoknak egyrészt figyelniük kell másokra, másrészt maguknak is meggyőzően kell beszélniük, hogy megvédjék saját álláspontjukat, vagy kétségbe vonják másokét. A játék során gyakran hangzanak el vádak, és képesnek kell lenned megfelelően alátámasztani saját érveidet, hogy meggyőzz másokat arról, hogy igazad van. Ez erősíti a vitázás, az érvelés és a nyilvános beszéd készségeit.

- Kritikus és stratégiai gondolkodás

A játékosoknak folyamatosan elemezniük kell, ki lehet vérfarkas és miért. Logikusan kell gondolkodniuk, és értékelniük kell a gyanús viselkedést vagy kijelentéseket, miközben át kell látniuk a megtévesztéseket és a blöfföket is. Ehhez szükség van a minták felismerésére, a feltételezések tesztelésére és a korlátozott információk alapján történő stratégiai döntéshozatalra. Ez ösztönzi a kritikai gondolkodást és a nyomás alatt történő döntéshozatal képességét.

- Problémamegoldás

A „Vérfarkasok” folyamatosan változó helyzetet kínál, amelyben a játékosoknak folyamatosan új információkat kell gyűjteniük és problémákat kell megoldaniuk, például azonosítaniuk kell a vérfarkasokat anélkül, hogy túl sok ártatlan falubelit áldoznának fel. Ez segít a játékosoknak megoldásorientáltan gondolkodni és kreatív módszereket találni a komplex problémák kezelésére.

- Döntéshozatal

A döntéshozatal kulcsfontosságú a „Vérfarkasok”-ban. Akár valakit kiszavaznak a játékból, akár azt választják ki, kiben bíznak, minden döntésnek vannak következményei. Fontos, hogy hiányos információk alapján gyorsan döntsenek, ami fejleszti a döntéshozatali készségeket. Ezen felül a játékosoknak meg kell védeniük döntéseiket, ami segít az önérvényesítés fejlesztésében.

Javasolt felhasználás és gyakorlati példák

A játékot rövid szünetként lehet játszani az órák között, vagy teljes értékű játékként a szabadban. A rövid szünetként való játék biztosítja, hogy minden gyermek jól megértse a játékot, amikor végül a szabadban játszáik.

1. Kezdjünk egy rövid, szünetként játszott játékkal, amelyben csak bizonyos szerepek szerepelnek. Majd az ismételt játékok után fokozatosan bővítsük ki a játékot az összes szerepre.
2. Válasszon egyszerű szerepeket: Korlátozzuk a speciális szerepek számát. A kezdő játékosok gyorsan összezavarodnak, ha túl sok szerep van. Kezdjük a következőkkel:
 - Vérfarkasok
 - Polgárok
 - Látnok
 - Boszorkány (opcionális)
 - Vadász (opcionális)
3. Használjon piktogramokat vagy képes kártyákat, hogy a szerepek vizuálisan is egyértelműek legyenek.

4. A narrátor semleges szerepet játszik: A narrátor olyan, mint egy „játékvezető” vagy „mesemondó”, és nyugodtan, érthetően, sok szünettel kell beszélnie. Ezt a szerepet Ön (vagy egy diák) vállalhatja magára.
5. Használjon nyugodt hangot, és esetleg zenét vagy hanghatásokat a hangulat fokozásához.
6. Rövidebb körök: Korlátozza az éjszakák/napok számát. A kisgyerekeknél gyakran rövidebb a feszültségív. Ideális esetben egy játék maximum 15 percig tartson.
7. A kiesők is maradjanak a játékban: Ne hagyja, hogy a „kiszálló” gyerekek csendben üljenek a helyükön.

Példák:

- Közönséget alkothatnak, és „bírók” lehetnek.
- Hagyja, hogy kitalálják, szerintük kik a vérfarkasok.
- Vagy hagyja, hogy szellemként szavazzanak (anélkül, hogy befolyásolnák a játék menetét).

Gyakorlati példa:

1. Egyszerű alapszintű játék az 1. és 2. csoportban

Szerepek:

- 2 vérfarkas
- 1 látnok
- az összes többi diák: civil

A játék menete:

- A narrátor elmesél egy rövid történetet: „Wakkerdam egy csendes falu... amíg meg nem jelennek a vérfarkasok!”
- 1. éjszaka: Mindenki becsukja a szemét. A vérfarkasok kiválasztanak egy áldozatot. A látnok kijelölhet egy személyt.
- Reggel: A látnok felfedi, ki halt meg, a gyerekek megvitatják a helyzetet és szavaznak.
- Ismételjük, amíg a vérfarkasok vagy a civilek nem nyerne.

Időtartam: kb. 10–15 perc

2. További tippek az iskolához

- A székeket körbe állítsák – így mindenki átlátja a helyzetet.
- Éjszaka beszéd helyett kézjelekkel kommunikáljatok – így kevesebb a zaj.
- Szánjon időt az értékelésre: „Mi tetszett?” „Mi volt izgalmas?” „Mit csinálnál másképp legközelebb?”
- Használjanak kártyákat vagy karkötőket – így a szerepek titokban maradnak, de könnyen megjegyezhetők.

A megvalósításhoz szükséges anyagok és eszközök

A játék több változatban (könnyűtől nehézig) kapható különböző gyártóktól. A változat és a nehézségi szint függvényében a következő anyagokra lesz szükség:

- 3–16 szerepkártya
- a mesélőtől (játékvezető) a vérfarkasig, a látnok vagy a „nyafogós lány” szerepéig

A játékszabályokat ingyenesen megtalálhatja az interneten különböző oldalakon, az összes kellelkel (szerepkártyák, szereplők stb.) együtt.

Tanulókat segítő kérdések

A kérdések szerep- és fázis-specifikusak. Különösen a játékvezető irányíthatja a játékot a kritikai gondolkodás központi készség felé. Például:

Éjszakai szakasz (Rejtélyes, nyugodt hangnemben)

1. Látnok
 - „Látnok, ébredj fel!”
 - „Kit akarsz ma éjjel kivizsgálni?”
 - (Válaszolj igennel vagy nemmel arra, hogy az a személy vérfarkas-e.)
 - „Látnok, csukd be a szemed!”
2. Boszorkány (ha szerepel a játékban)
 - „Boszorkány, ébredj fel!”
 - „A vérfarkasok áldozata... Meg akarod menteni őt?”
 - „Akarod használni a mérgeket? Kire?”
 - „Boszorkány, csukd be a szemed!”
3. Ámor (ha szerepel a játékban)
 - „Ámor, nyisd ki a szemed!”
 - „Kit kötözöl meg a szerelem nyilával?”
 - „Köszönöm, Ámor. Csukd be a szemed.”

Nappali fázis (A hangulat élénkebbé válik)

1. Kezdődik a reggel
 - „A nap felkel Wakkerdam felett... Mindenki felébred.”
 - „Sajnos [név] tegnap éjjel támadás áldozata lett és meghalt.”
 - (Ha valaki kiesett a játékból: „Utolsó szavak?”)
2. Megbeszélés és szavazás
 - „Mit gondoltok, ki a gyanúsított?”
 - „Ki szeretne szólni?”
 - „Észrevettetek valami gyanús viselkedést?”
 - „Szerintetek ki a vérfarkas?”
 - „Ideje szavazni. Kire akartok szavazni?”
3. A szavazás után
 - Többségi szavazással [név]-et kiűzik a faluból.
 - „Utolsó szavak, [név]?”
 - „Vérfarkas volt...? Hamarosán kiderül...”

Általános, kritikai gondolkodásra ösztönző kérdések a játék irányításához

- „Ki volt szokatlanul csendes, vagy éppen ellenkezőleg, hangos?”
- „Ki próbálja elterelni a figyelmet magáról?”
- „Ki szavaz mindig a többséggel?”
- „Mi lenne, ha a vérfarkasok a legjobb barátaid között lennének?”

Tippek, trükkök, kihívások

Tippek minden játékosnak

- Figyeljetek egymásra!
Ez a játék egyik legfontosabb eleme, ugyanakkor az is, amit a leggyorsabban alábecsülnek vagy elfelejtenek. Túl gyakran fordul elő, hogy a játékosok – tudat alatt – olyan információkat adnak ki, amelyeket csak akkor tudhatnak, ha különleges szerepük van.
- Figyeljetek oda az éjszakai (fázis) során
Figyeljetek meg, ha a játékosok hirtelen elhallgatnak, amikor egy szerepet megneveznek. Vagy éppen ellenkezőleg, figyeljetek meg, ha valaki mozogni kezd, amikor egy szerepet megneveznek.
- Tegyetek egy utolsó megfigyelést.
Közvetlenül a nappali fázis vége előtt tegyetek egy jó megjegyzést. Például: „Szerintem X-et kellene felakasztanunk...” vagy „Nem hiszem, hogy ebben vagy abban a játékosban kellene gyanút keresnünk...”. Valószínű, hogy a játékosok (tudat alatt) ezt figyelembe veszik a szavazáskor, és követik a „javaslatotokat”. De vigyázzatok: ha a csoport (újra) megismeri ezt a trükköt, hamarosan újra ellenetek fog működni :-)
- Figyeljetek egymást alaposan a nappali fázis alatt.
Figyelj oda arra is, hogyan viselkednek a játékosok nappal. Van olyan játékos, aki hirtelen másképp játszik (csendesebben vagy aktívabban), mint a korábbi körökben? Akkor lehet, hogy annak a játékosnak más/különleges szerepe van!
- A legjobban azokból lehet tanulni, akiket éjszaka megöltek.
Sokat lehet tanulni abból, hogy kit ölnek meg éjszaka. Végül is az, hogy kit akasztanak fel nappal, még mindig meglehetősen véletlenszerű lehet, de az éjszaka meggyilkoltakat általában egyértelmű szándékok és okok vezérlik. Használd ki ezt!
- A szavazás többet árul el, mint gondolnád.
A (nappali) szavazás során figyelj oda arra, ki kire szavaz. Például a vérfarkasok általában nem szavaznak egymásra.

És ha például az A játékos már kétszer egymás után jelölte a B játékost, és az A játékost éjszaka megölik, ez jól jelezheti a vérfarkasok (illetve a B játékos) akcióját, hogy elhallgattassanak valakit, aki jó nyomon járt!

Tippek (kezdő) vérfarkasoknak

- Áldozd fel magad a csapatért
Vérfarkasokként mindig csapatként nyeritek meg a játékot, függetlenül attól, hogy te (mint farkas) a végén életben maradsz-e vagy sem. Ezért (néha) vonzó lehet, ha farkasként feláldozod magad, így a többi farkasra kevésbé irányul a gyanú. A civileknek gyakran csak korlátozott számú esélyük van a helyes tippelésre, mielőtt veszítenek: ha az áldozatoddal ebből 1-et vagy többet el tudsz venni, a vérfarkasok csapata végül nyer!
- Vedd le egyet a csapatból!
Farkasként merj szavazni egy másik farkas ellen is. Természetesen csak akkor, ha már nem tudod ésszerűen másra terelni a figyelmet. Ha mindig kíméled a többi farkast, az hihetetlenül feltűnő. Ha pedig a többiekkel együtt szavazol, az növeli a többiek irántad érzett bizalmát, hiszen végül is te is úgy szavaztál, ahogyan ők. Néha fel kell áldoznod egy farkast, hogy a csoport túlélje (lásd az előző tippet).

- **Oszd meg és uralkodj!**
Ha napközben két polgár egymást vádolja azzal, hogy vérfarkas, éjszaka megölhatsz közülük egyet. Valószínű, hogy ezáltal a másik vérfarkasnak fog tűnni, és így megoldódik a játék!
- **Ne legyél túl mohó.**
Farkasemberként, amikor a nappali szavazás a polgárok számára kedvezőtlen irányba halad, ne ugorjatok rájuk tömegesen. Bármennyire is jó érzés ezt farkasként látni: gyorsan feltűnik! És ha később lelepleznek titeket farkasként, a polgároknak sokkal könnyebb lesz kitalálni, ki más lehet még farkasember.

Differenciálási lehetőségek

Kezdők (6–7 évesek): Kezdő szinten a kritikai gondolkodás az alapvető információk értékelésére és egyszerű következtetések levonására összpontosít. A játékosok a legegyszerűbb szerepeket (civil, vérfarkas, látnok) használják, így könnyen nyomon követhetik, ki mit mond és hogyan viselkedik. A pedagógus vagy egy tapasztaltabb játékos olyan kérdésekkel irányíthatja a figyelmet, mint például: „Miért gondolod, hogy az a játékos vérfarkas?” vagy „Mit vettél észre a viselkedésében?” Ez segít a gyerekeknek gyakorolni az alapvető megfigyeléseket, az információk összehasonlítását és az egyszerű következtetések levonását.

Haladó tanulók (8–9 évesek): A haladó szinten a kritikai gondolkodás összetettebb helyzetekben és gyorsabb döntéshozatal során jelenik meg. A játékosok további szerepekkel (pl. boszorkány, vadász) és bonyolultabb dinamikával találkoznak, ami több információ elemzését és logikai érvelést igényel. Tudatosan kell eldönteniük, mikor mondjanak igazat és mikor vezessék félre a többieket, miközben folyamatosan értékelik társaik kijelentéseit és viselkedését.

Szakértők (9–10 évesek): A szakértői szinten a kritikai gondolkodás komplex stratégiai tervezésként és rugalmas, valós idejű értékelésként jelenik meg. A játékosok haladó szerepek kombinációit használják (pl. udvari bolond, egyéni játékszabályok), több lépéssel előre gondolkodnak, és folyamatosan igazítják stratégiájukat a játék alakulása alapján. Önállóan elemzik a helyzeteket, következtetéseket vonnak le, és tudatosan tervezik kommunikációjukat, miközben kezelik a bizonytalanságot és a váratlan fordulatokat.

Reflektív kérdések

- **A döntések elemzése:** Milyen érveket használtatok ti és a többiek annak megállapításához, kik lehetnek a vérfarkasok? Meggyőzőek voltak ezek az érvek? Miért, vagy miért nem?
- **Gondolatok a feltételezésekről:** Tettél feltételezéseket másokról a játék során? Melyek voltak ezek, és helyesnek vagy helytelennek bizonyultak?
- **Az információk értékelése:** Hogyan kezelted az egymásnak ellentmondó információkat vagy a megtévesztést? Hogyan állapítottad meg, mi az igazság?
- **Tanulás a hibákból:** A játék mely pillanatait kezelnéd utólag másképp? Mit csinálnál másképp legközelebb?
- **Logikai érvelés:** Mennyire találtad logikusnak mások érvelését? Hogyan befolyásolta ez a saját gondolkodásodat?

3.4.3 Kilenc kő

A játék rövid leírása és szabálya

A Kilenc kő olyan csapatjáték, amely a mozgásos tevékenységet stratégiai gondolkodással és együttműködésen alapuló problémamegoldással ötvözi. A játék során két csapat – a támadók és a védekezők – egymással párhuzamos, de eltérő feladatot old meg. A támadó csapat célja a ledöntött torony újjáépítése, míg a védekezők feladata, hogy ezt megakadályozzák a támadók "kidobásával". A játék ösztönzi a kreativitást az új stratégiák megtalálásában, és fejleszti a kíváncsiságot és a nyitottságot, miközben a gyerekek mozognak, és meg tapasztalják az együttműködést a céljaik elérése érdekében.

A játék sikerét nem kizárólag a gyorsaság vagy az egyéni ügyesség határozza meg. A résztvevőknek folyamatosan alkalmazkodniuk kell a változó játékhelyzethez, össze kell hangolniuk saját tevékenységüket társaik döntéseivel, és rövid idő alatt kell mérlegelniük a lehetséges cselekvési alternatívákat. A közös stratégia kialakítása, a szerepek rugalmas megosztása és az ellenfél várható lépéseinek előrejelzése egyaránt meghatározza a játék eredményességét. Pedagógiai szempontból a Kilenc kő olyan komplex tanulási helyzetet teremt, amelyben a kritikai gondolkodás, a kreativitás és az együttműködési készség egymást erősítve jelenik meg. A tanulók nem előre rögzített megoldásokat alkalmaznak, hanem folyamatosan értékelik a kialakuló helyzeteket, új stratégiákat dolgoznak ki, és a megszerzett tapasztalatok alapján módosítják korábbi elképzeléseiket. A játék ezzel lehetőséget teremt arra, hogy a döntéshozatal, az előrelátás és a közös problémamegoldás természetes módon épüljön be a tanulási folyamatba.

Fejleszthető készségek

- **Elsődlegesen fejleszthető készségek**
 - Kritikai gondolkodás
- **Másodlagosan fejleszthető készségek**
 - Problémamegoldás
 - Kreativitás
 - Kíváncsiság, rácsodálkozás és nyitottság

Korcsoport	Tanulói létszám/ tanulásszervezés	Javasolt időtartam
9-10 éves	az egész osztály bevonásával, két csapatban (min. 6, ideális esetben 8-12 játékos)	20-30 perc

Hogyan kell játszani – rövid játékszabályok

1. *A játéktér előkészítése:* A pedagógus a játéktér közepén kilenc követ, műanyag poharat vagy más könnyű építőelemet egymásra helyezve felépíti a tornyot. Ezt követően kijelöli a dobóvonalat, amely a toronytól hozzávetőleg kilenc lépés távolságra helyezkedik el. A biztonságos játék érdekében célszerű egyértelműen kijelölni a játéktér határait, valamint gondoskodni arról, hogy a terület jól belátható és akadálymentes legyen.
2. *Csapatok kialakítása:* A tanulók két, lehetőség szerint azonos létszámú csapatot alkotnak. Az egyik csapat a támadók, a másik a védekezők szerepét tölti be. A szerepek minden játékforduló végén cserélődnek, így valamennyi résztvevő mindkét feladatkört meg tapasztalhatja. A játék megkezdése előtt érdemes röviden átbeszélni a csapatokon belüli együttműködés jelentőségét. A közös stratégia kialakítása, a feladatok megosztása és a folyamatos kommunikáció ugyanis legalább olyan fontos a siker szempontjából, mint az egyéni teljesítmény.
3. *A játék menete:* A játék a támadó csapat első dobásával veszi kezdetét. A cél a torony ledöntése, majd annak mielőbbi újjáépítése. Amint a torony elemei a földre kerülnek, a támadók megkezdik az építést, miközben a védekező csapat megszerzi a labdát, és megpróbálja megérinteni a támadó játékosokat. A támadók folyamatos döntési helyzetekkel szembesülnek. Mérlegelniük kell, hogy kik vegyenek részt az építésben, kik biztosítsák társaik mozgását, illetve mikor célszerű kockázatot vállalni a torony gyorsabb felépítése érdekében. A védekező csapatnak ezzel párhuzamosan össze kell hangolnia saját mozgását, figyelnie kell az ellenfél szándékaira, és közösen kell eldöntenie, mikor és kit érdemes megjelölni. A játék dinamikáját éppen az adja, hogy egyik csapat sem hajthat végre előre megtervezett lépéssort. A kialakuló helyzetek folyamatos újratervezést, gyors döntéshozatalt és rugalmas alkalmazkodást kívánnak meg valamennyi résztvevőtől.
4. *A győzelem feltételei:* A támadó csapat akkor nyeri meg az adott fordulót, ha sikerül a tornyot teljes egészében újjáépítenie, mielőtt valamennyi játékosát megjelölnék. A védekező csapat akkor bizonyul eredményesnek, ha a torony újjáépítése előtt sikerül minden támadó játékost megérintenie a labdával.
5. *Új kör indítása:* A forduló lezárását követően a csapatok szerepet cserélnek, így minden tanuló meg tapasztalhatja mind a támadó, mind a védekező szerepkör sajátosságait. A szerepcsere nemcsak a játék egyensúlyát biztosítja, hanem lehetőséget ad arra is, hogy a tanulók eltérő nézőpontból elemezzék ugyanazt a játékhelyzetet, és ennek megfelelően alakítsák tovább stratégiai elképzeléseiket.

Javaslatok a tanulási környezet (beltéri/szabadtéri) elrendezéséhez

A Kilenc kő biztonságos lebonyolításához megfelelő méretű, jól áttekinthető mozgástér szükséges. Beltéri környezetben elsősorban tornaterem vagy más, akadálymentes, nagy alapterületű helyiség javasolt, míg szabadterén sík, egyenletes talajú füves vagy burkolt terület biztosít megfelelő feltételeket. A játék megkezdése előtt célszerű egyértelműen kijelölni a játéktér határait, valamint a torony és a dobóvonal helyét. A kijelölés segíti a tanulók tájékozódását, csökkenti a balesetveszélyt, és hozzájárul a játék folyamatos, zavartalan lebonyolításához. Érdemes úgy kialakítani a játékteret, hogy elegendő hely álljon rendelkezésre a gyors irányváltásokhoz, az építéshez és a labdával végzett mozgásokhoz. A pedagógusnak a játék teljes időtartama alatt figyelemmel kell kísérnie a mozgás biztonságát, és szükség esetén módosítania kell a játéktér méretét vagy az alkalmazott eszközöket a tanulócsoporthoz tartozó életkorának és mozgásos képességeinek megfelelően.

Hogyan fejleszti ez a játék az elsődleges készséget?

A Kilenc kő olyan összetett döntési helyzeteket teremt, amelyek folyamatos mérlegelésre és alkalmazkodásra készítetik a tanulókat.

A játék során egyik csapat sem követhet előre rögzített cselekvési sémát, mivel a játékhelyzet a résztvevők döntéseinek hatására folyamatosan változik. A siker feltétele ezért az, hogy a tanulók gyorsan felismerjék az aktuális helyzet jellemzőit, értékeljék a rendelkezésre álló lehetőségeket, majd ezek alapján hozzanak megalapozott döntéseket. A támadó csapat tagjai folyamatosan mérlegelik, miként osszák meg feladataikat a torony újjáépítése és a védekezés között, miközben figyelemmel kísérik a védekező csapat mozgását. A védekezőknek ezzel párhuzamosan előre kell jelezniük ellenfeleik várható szándékait, össze kell hangolniuk saját tevékenységüket, és gyorsan kell reagálniuk a játék alakulására. Mindkét szerepkör folyamatos elemzést, összehasonlítást és döntéshozatalt igényel. A kritikai gondolkodás fejlődését az is támogatja, hogy a tanulók minden játékforduló után közvetlen visszajelzést kapnak saját döntéseik eredményességéről. Ennek alapján újragondolják korábbi stratégiájukat, mérlegelik annak erősségeit és korlátait, majd a következő fordulóban módosítják elképzeléseiket. A játék így természetes módon kapcsolja össze a tapasztalatszerzést, az elemző gondolkodást és a tudatos döntéshozatalt.

Mit szeretnénk elérni az alapvető készségek fejlesztése terén (a tanulók ismerete és/vagy viselkedése tekintetében)?

A játék célja, hogy a tanulók egyre tudatosabban elemezzék a kialakuló játékhelyzeteket, döntéseiket több szempont figyelembevételével hozzák meg, és szükség esetén rugalmasan módosítsák korábbi elképzeléseiket. A közös stratégia kialakítása során fejlődik együttműködési készségük, erősödik kommunikációjuk, valamint képessé válnak arra, hogy saját és társaik javaslatait egyaránt mérlegeljék. A fejlesztés eredményeként a tanulók felismerik, hogy egy összetett problémának több lehetséges megoldása is lehet, és hogy a sikeres döntés nem kizárólag a gyors reagáláson, hanem az információk tudatos elemzésén, az alternatívák összehasonlításán és a közösen kialakított stratégia következetes megvalósításán múlik.

Javasolt felhasználás és gyakorlati példák

- Testnevelésórán a játék eredményesen ötvözi a mozgásos aktivitást a stratégiai gondolkodással és az együttműködés fejlesztésével. A tanulók közös cél érdekében hangolják össze mozgásukat, folyamatosan alkalmazkodnak társaik és ellenfeleik döntéseire, miközben megtapasztalják a szerepmegosztás és az egymás iránti felelősség jelentőségét. A játék ezért a fizikai képességek fejlesztése mellett a közösségi tanulás hatékony eszközeként is alkalmazható.
- Osztálykirándulások és közösségi programok során a Kilenc kő kevés eszközigenye és egyszerű szervezhetősége miatt jól alkalmazható közös csapatjátékként. A kötetlenebb környezet kedvez az együttműködésnek, a spontán stratégiaalkotásnak és a közös problémamegoldásnak, miközben a tanulók pozitív közösségi élményeket szereznek.
- Sportnapokon és iskolai rendezvényeken a játék olyan alternatív mozgásos tevékenységet kínál, amelyben a siker nem kizárólag a fizikai teljesítménytől függ. A különböző képességű tanulók egyaránt aktív szerepet vállalhatnak a csapat munkájában, hiszen az eredményességet a közösen kialakított stratégia, az összehangolt együttműködés és a helyzetekhez való alkalmazkodás együttesen határozza meg.

A megvalósításhoz szükséges anyagok és eszközök

- kilenc, egymásra stabilan helyezhető kő vagy könnyű építőelem (pl. műanyag pohár, fakocka)
- egy puha, biztonságosan használható labda
- bóják, jelölőkorongok vagy kréta a játéktér kijelöléséhez
- megfelelő méretű, biztonságos játékterület

Tanulókat segítő kérdések

- Mi alapján döntöttetek arról, hogy ki milyen feladatot vállaljon?
- Melyik stratégia bizonyult a legeredményesebbnek? Miért?
- Volt-e olyan helyzet, amikor menet közben kellett változtatnotok az eredeti terven?
- Hogyan befolyásolták döntéseiteket az ellenfél lépései?
- Melyik megoldás működött jobban a vártnál?

Tippek, trükkök, kihívások

- **Kihívás:** Biztonsági kockázatok mozgás és dobás közben
Tipp: A pedagógusnak puha labdát kell választania, és a torony építéséhez könnyű, sérülést nem okozó anyagokat kell használnia (pl. műanyag poharak vagy építőelemek).
Trükk: A színes, jól látható anyagok használata nemcsak biztonságosabb, hanem motiválóbb is, és vizuális támogatást nyújt, amely segít a diákoknak – különösen a kisebb gyerekeknek vagy azoknak, akik könnyebben elterelődnek – könnyebben követni a játékot.
- **Kihívás:** A játék idővel kiszámíthatóvá válik
Tipp: Haladóbb csoportok esetében a pedagógus bevezethet változó feltételeket, amelyek arra ösztönzik a tanulókat, hogy újragondolják stratégiáikat.
Trükk: Bevezethető például időkorlát a torony újjáépítésére; vagy olyan pontozási rendszer, amely nemcsak a győzelmet, hanem a kreatív megoldásokat is jutalmazza; vagy több labdával való játék, ami növeli a komplexitást és magasabb szintű együttműködést igényel.
- **Kihívás:** Egyenlőtlen részvétel a csapaton belül
Tipp: A pedagógusnak szándékosan fel kell hívnia a figyelmet arra, hogy minden csapattag fontos szerepet játszik a közös siker elérésében.
Trükk: Ideiglenes szerepkiosztást alkalmazhatunk (pl. „építő”, „megfigyelő”, „védő”), a szerepeket pedig körönként felváltva osztjuk ki, hogy minden tanulónak lehetősége legyen kipróbálni különböző feladatköröket.

Differenciálási lehetőségek

Kezdők (6–7 évesek): A játékot kisebb csapatokkal és egyszerűsített várral (kevesebb kővel vagy pohárral) játsszák. A támadók a pedagógus iránymutatása alapján a lerombolásra és az újjáépítésre koncentrálnak, míg a védők figyelnek és óvatosan érintik meg a társakat. A gyerekeket arra ösztönzik, hogy szavakba öntsék döntéseiket („Itt fogom újjáépíteni, mert...”) és röviden elgondolkodjanak azon, mi működött és mi nem. Ez a szint fejleszti az alapvető kritikai gondolkodást azáltal, hogy segít a tanulóknak észrevenni a mintákat, értékelni a közvetlen lehetőségeket és egyszerű stratégiai döntéseket hozni, miközben biztonságban érzik magukat a kísérletezéshez.

Haladó tanulók (8–9 évesek): A csapatok nagyobbak, a vár pedig teljes méretű. A támadókat és a védőket arra ösztönzik, hogy több lépéssel előre tervezzenek, figyelembe véve nemcsak a közvetlen következményeket, hanem a másik csapat lehetséges reakcióit is.

A gyerekek megbeszélik a lehetséges stratégiákat a csapattársaikkal, a játék során tesztelik a hipotéziseiket, és alkalmazkodnak az ellenfelek cselekedeteihez. Ez a szint erősíti az analitikus gondolkodást, a helyzetfelismerést és a rugalmas problémamegoldást, miközben elősegíti az együttműködést és az eredmények kritikus átgondolását.

Szakértők (9–10 évesek): A játékot teljes csapatokkal, nagyobb játéktéren játsszák, olyan további bonyolító tényezőkkel, mint az időkorlátok, több vár vagy változó szabályok (pl. bizonyos zónákat nem lehet átlépni, vagy csak bizonyos játékosok építhetnek újra). A támadóknak és a védőknek összehangolt, fejlett stratégiákat kell kidolgozniuk, előre kell látniuk az ellenstratégiákat, és pillanatok alatt kell döntéseket hozniuk. A gyerekeket arra ösztönzik, hogy figyeljék meg, elemezzék és értékeljék saját és ellenfelek stratégiáit, megbeszéljék, mi működött és miért. Ez a szint intenzíven fejleszti a kritikai gondolkodást, a stratégiai tervezést és a dinamikus körülmények között történő alkalmazkodó döntéshozatalt.

Reflektív kérdések

- Melyik döntés segítette leginkább a csapatot célja elérésében?
- Volt-e olyan helyzet, amikor módosítanotok kellett az eredeti tervet? Mi indokolta ezt?
- Hogyan osztottátok meg egymás között a feladatokat?
- Milyen szempontok alapján döntöttetek arról, hogy ki mit csináljon?
- Mi bizonyult a legnagyobb kihívásnak a játék során?
- Mit tanultatok a közös döntéshozatalról?
- Mit próbálnátok ki másként egy következő játék alkalmával?
- Melyik csapat megoldásából tanultatok valami újat?

3.5 REZILIENCIA

3.5.1 Ugrándozó cicák

A játék rövid leírása és szabálya

Ebben a 6×6-os táblán játszható taktikai társasjátékban a cél három azonos színű macska (kicsi vagy nagy) egymás mellé rendezése vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan. A macskák huppanhatnak: a kicsik csak más kicsiket, a nagyok bármelyik cicát arrébb tolhatják, ha mögöttük szabad mező van. Három kiscica triója nagy macskákra cserélődik, amelyek később lépésenként kerülnek játékba. A játék célja három nagy macska triójának létrehozása.

Fejleszthető készségek

- **Elsődlegesen fejleszthető készségek**
 - Reziliencia
- **Másodlagosan fejleszthető készségek**
 - Érzelmi tudatosság, érzelemszabályozás és kommunikáció
 - Problémamegoldás
 - Kritikai gondolkodás
 - Kíváncsiság, rácsodálkozás és nyitottság
 - Empátia

Korcsoport	Diákok száma	Javasolt időtartam
6+	az egész osztály / párban (2 gyermek)	10–15 perc

Hogyan kell játszani – rövid játékszabályok

1. Minden játékos választ egy színt, maga elé helyezi 8 kiscicáját, a 8 nagy cicát pedig külön pakliba rendezi.
2. A kezdő játékos lerak egy kiscicát a tábla bármely üres mezőjére.
3. A játékosok felváltva helyeznek kiscicákat üres mezőkre. Ha a nyolc szomszédos mező egyikén már van cica, és az adott irányban mögötte szabad mező található, akkor az arrébb huppan.
4. Ha három kiscica kerül egy vonalba, azok lekerülnek a tábláról, helyükre később három nagy macska kerül, egyesével.
5. A nagy cicák bármelyik másik macskát mozgathatják, a kicsik csak más kicsiket. Saját macska is mozgatható.
6. A játék akkor ér véget, ha valaki három nagy cicát helyez egy sorba, vagy ha sikerül mind a 8 nagy cicát játékba hozni. Az adott játékos ekkor győz.

Javaslatok a tanulási környezet (beltéri/szabadtéri) elrendezéséhez

A játékot elsősorban beltéri játékra tervezték, a táblát és a macskafigurákat asztalra helyezve.

A játék egyik változatát azonban kültéren is lehet játszani: Kréta vagy kötelek segítségével egy nagy játéktáblát jelölnek ki a földön, és a diákok maguk vállalják a macskák szerepét. Olyan fejpántokat viselnek, amelyeken meghatározott színű és méretű macskák láthatók, így könnyen felismerhető, ki melyik figurát képviseli. Ez a változat mozgást és fizikai aktivitást visz a játékba, miközben megőrzi a játék alapvető logikáját és céljait.

Hogyan fejleszti ez a játék az elsődleges készséget?

A játék során a gyerekeknek folyamatosan alkalmazkodniuk kell a változó helyzetekhez:

A macskákat kiszoríthatják a sorból, később visszatérhetnek a táblára, vagy átalakulhatnak (a kis cicák nagy macskákká válnak). Egy gondosan felépített pozíció egyetlen huppanás miatt hirtelen megváltozhat, ami megköveteli a játékosoktól, hogy újraértékeljék stratégiájukat, és rugalmasan reagáljanak az új táblakiosztásra. Ez a dinamikus játékmenet támogatja a reziliencia és a kitartás fejlődését.

A játék során a gyerekek:

- átélnek, milyen érzés, amikor egy cica kiszorul egy trióból, vagy lekerül a pályáról,
- megtapasztalják, hogy a kudarc nem végleges – a cicák visszatérhetnek a játékba, új lehetőségek nyílnak,
- megtanulják, hogyan érdemes türelmesen, lépésről lépésre építkezni, még ha közben akadályok is jönnek,
- gyakorolják a döntéshozatalt változó körülmények között,
- megtanulják elfogadni, ha más játékos lépése megzavarja a tervüket, és új stratégiát kell keresniük.

A játék támogatja a reziliencia fejlődését azáltal, hogy játékos formában tanítja meg a gyerekeknek: hogyan lehet felállni egy váratlan változás után, hogyan lehet újratervezni, és hogyan lehet új motivációt találni a játék folytatásához – mindezt egy vidám, kreatív és biztonságos játéktérben.

Mit szeretnénk elérni az alapvető készségek fejlesztése terén (a tanulók ismerete és/vagy viselkedése tekintetében)?

A tevékenység eredményeként a tanulók:

- nagyobb rugalmassággal reagálnak váratlan helyzetekre, például amikor egy jól felépített játékhelyzet hirtelen megváltozik, vagy egy lépésük nem a kívánt eredményt hozza,
- megtanulják, hogy a kudarc nem a játék vége, hanem új lehetőségek kiindulópontja – a játék logikájából fakadóan a cicák „visszatérhetnek”, a helyzetek újratervezhetők,
- gyakorolják a problémamegoldást nyomás alatt, hiszen minden lépés után új állapot áll elő, ami új megoldásokat igényel,
- fejlesztik érzelmi szabályozásukat, különösen akkor, amikor egy másik játékos lépése hátráltatja őket, vagy egy már-már kész trió szétesik,
- növelik a kitartásukat, hiszen a játék során többször is újra kell építkezniük és vissza kell térniük a játékba, még akkor is, ha nehéz helyzetbe kerülnek,

- elfogadják a változást, mint a játék természetes részét, és megtanulják, hogy az alkalmazkodás segíti őket a továbblépésben.

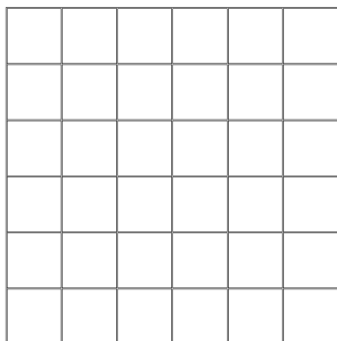
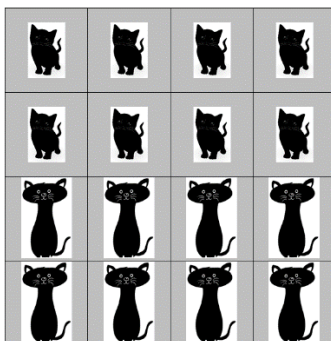
Javasolt felhasználás és gyakorlati példák

- Párban vagy kis csoportban játszható, tantermi környezetben, szőnyegen vagy asztalon, ahol a gyerekek felváltva gondolkodnak, terveznek és lépnek.
- Élő társasjátékként is megvalósítható – például iskolaudvaron vagy tornateremben –, ahol egy óriás játéktábla mezőire lépve maguk a tanulók alakítják a cicákat. Ez a változat különösen alkalmas mozgásos, testtudatot fejlesztő és közösségépítő tevékenységként.
- Beépíthető vizuális kultúra órába, ahol a gyerekek saját cicáikat, bábjaikat vagy a játéktáblát tervezhetik meg – ez segíti a játékhoz való kötődést és kreatív önkifejezést.
- Kapcsolható matematikai-logikai feladatokhoz (pl. sorozatok, térbeli tájékozódás, kombinatorika) a szabályrendszer és a játéktér elemzése révén.
- Testnevelés órán a huppanásokat mozgásos, egyensúlyt és ritmust igénylő feladatként is be lehet építeni, különösen az élő társasjáték verzióban.
- Témaheteken, szociális készségfejlesztő napokon komplex foglalkozásként alkalmazható – például „érzelmek hete”, „együttműködés napja” vagy „mese és játék” tematikában.
- Kiváló eszköz a kommunikáció és együttműködés fejlesztésére: a játék során a tanulónak nemcsak egymás lépéseit kell figyelembe venniük, hanem türelmet, szabálykövetést és empátiát is gyakorolnak.

A megvalósításhoz szükséges anyagok és eszközök

A játékhoz egy 6×6 mezős, négyzetekből álló játéktáblára van szükség. Emellett két színben 8-8 kiscica és 8-8 nagymacska figura szükséges – ezek lapkaszerűen, a mezőknél valamivel kisebb méretben készülhetnek el. A figurák lehetnek rajzolt vagy fényképes cicák, akár a gyerekek kedvenc háziállatait is felhasználva – ez személyesebb élményt ad, és növeli a bevonódást.

Amennyiben a játék élő társasjátékként valósul meg (pl. iskolaudvaron), a cicákat a tanulók jelenítik meg. Ebben az esetben két különböző színű fejpánt vagy jelölő használata javasolt, amelyekre a cicafigurák rögzíthetők, hogy mindenki számára jól látható legyen, ki melyik szerepben van éppen (kiscica vagy nagymacska). A játéktábla akár szőnyegre rajzolva, krétával aszfaltra készítve vagy tornatermi eszközökkel kirakva is elkészíthető, a rendelkezésre álló tér és eszközök függvényében.



Tanulókat segítő kérdések

- Hova lenne érdemes most lépni?
- Milyen következményei lesznek ennek a lépésnek?
- Milyen másik lehetőség lenne?
- Hogyan tudnál védekezni az ellenfél ellen?
- Mit tartasz jelenleg fontosabbnak: a védekezést vagy a saját trió kialakítását?
- Mi a legrosszabb forgatókönyv, ami jelenleg a cicáiddal történhet? Van ennek pozitív oldala is? Például, ha egy macska leesik, utána egy teljesen új helyre teheted, ami új, jó lehetőséget teremthet számodra!
- Milyen stratégiát érdemes választani, ha csak két cicád van játékban?
- Sikerül-e titokban tartanod a következő lépésedet a másik játékos előtt?

Tippek, trükkök, kihívások

- **Kihívás:** Bizonytalanság a szabályokkal kapcsolatban.
Tip: Ha előre közösen átbeszéljük a szabályokat, az segít az eligazodásban, és megelőzi a félreértéseket vagy a konfliktusokat.
- **Kihívás:** Csalódás, amikor egy macskát kiütnek a sorból vagy eltávolítanak a tábláról.
Tip: Fontos felismerni, hogy ez a játék része, és előfordulhat, hogy a saját vagy mások macskáit elhagyják a játéktér területét. Ez egyúttal új lehetőségeket is megnyithat.
- **Kihívás:** Nehézség a változó helyzetekhez való alkalmazkodásban.
Tip: Az újratervezés és a stratégiák folyamatos kiigazítása elősegíti a rugalmas gondolkodást és a helyzethez való gyors alkalmazkodást.
- **Kihívás:** Feszültség vagy neheztelés, ha valaki elmozdítja egy másik játékos macskáját.
Tip: Ha ezt a játék mechanikájának részeként fogadjuk el, és humorral kezeljük – például úgy teszünk, mintha a macskák „nyávognának” –, az csökkentheti a feszültséget és megkönnyítheti az együttműködést.
- **Kihívás:** Lemaradás vagy nehézség a játékba való visszatéréssel.
Tip: A helyzet közös értékelése és a következő lépések megbeszélése segít a játékosoknak visszatérni a játékba, és motiválni maradni a folytatáshoz.

Differenciálási lehetőségek

- Egyszerűbb változat: ajánlott csak a kis macskákat használni, így a játék könnyebben érthető és gyorsabban megtanulható.
- Közös döntéshozatal: két játékos játszhat együtt, közösen megbeszélve a lépéseiket, ami elősegíti a kommunikációt és a csapatmunkát.
- Élő játékváltozat: az iskolaudvaron vagy a szabadban felrajzolt nagy játéktáblán a gyerekek maguk alakítják a macskákat, így a lépések jól láthatóak, és a játék izgalmas fizikai tevékenységet is magában foglal.
- A játék bővíthetősége: a szabályok rugalmasan adaptálhatók több játékosra vagy nagyobb táblára, például egy 8x8-as rácsra, ezáltal növelve a komplexitást és a taktikai lehetőségeket.

Kezdők (6–7 évesek): A kezdő szinten az alapvető kihívások révén fejlődik a reziliencia. Ha csak kis cicákat használnak, a játék egyszerűbbé és könnyebben követhetővé válik. A gyerekek megtapasztalják, hogy egy huppanás vagy egy megszakadt hármas nem jelenti a végső kudarcot, és gyakorolják a változó helyzetekhez való rugalmas alkalmazkodást. A közös döntéshozatal lehetővé teszi számukra, hogy megbeszéljék a lépéseket, támogassák egymást, valamint gyakorolják az alapvető érzelmszabályozást és a türelmet. Ezen a szinten kezdik megérteni, hogy a változás a játék természetes része, és hogy minden kudarc új lehetőségeket nyithat meg.

Haladó tanulók (8–9 évesek): A haladó szinten a reziliencia összekapcsolódik a bonyolultabb problémamegoldással és a taktikai tervezéssel. A gyerekek kis és nagy macskákat egyaránt használnak, és gyorsan reagálnak a változó helyzetekre. Megtanulják, hogy egy jól megtervezett stratégia is megghiúsulhat, és hogy minden lépés új kihívást jelenthet, amely friss gondolkodást igényel. Az együttműködés elérheti a stratégiai szintet: a játékosok megbeszélnek a lehetőségeket, közösen tervezik a lépéseket, és gyakorolják az érzelmi szabályozást, amikor egy másik játékos megzavarja vagy felbontja a már majdnem elkészült triót.

Szakértők (9–10 évesek): A szakértői szinten a reziliencia összekapcsolódik a komplex stratégiai gondolkodással, a gyors alkalmazkodással és az önálló döntéshozatallal. A gyerekek több lépéssel előre gondolkodnak, kombinálják a kis és nagy macskákat, és a teljes táblát figyelembe véve tervezik meg stratégiáikat. A váratlan huppanások és az ellenfél lépései gyors átalakítást igényelnek, megtanítva a játékosokat arra, hogy nyugodtak, reziliensek és motiváltak maradjanak. Megértik, hogy a kudarc nem a játék vége, hanem új lehetőségeket nyit meg, erősítve a kitartást, miközben többször is újjáépítik a helyzetüket és visszatérnek a játékba, miközben alkalmazkodnak a változó helyzetekhez.

Reflektív kérdések

- Mi volt számodra a legnagyobb kihívás a játék során?
- Milyen stratégiát alkalmaztál, és miért?
- Melyik lépésed volt a legsikeresebb?
- Gyakran elmulasztottál egy-egy helyzetet? Mi segített túljutni ezeken a pillanatnyi érzéseken?
- Mit csinálnál másképp legközelebb?
- Hogyan tudtál alkalmazkodni az ellenfeled lépéseihez? Mennyire tudtál előre gondolkodni?
- Milyen érzés volt hármas kombinációt kialakítani, és mi volt a helyzet, amikor a másik játékos tönkretette a terveidet? Könnyen sikerült új tervet kitalálnod? Felgyorsult a tervezés üteme?

3.5.2 Fekete-fehér fogócska

A játék rövid leírása és szabálya

A játéktér közepétől kiindulva mindkét irányban körülbelül 1 méterre jelöljük meg a rajtvonalakat, körülbelül 10 méterre pedig a határokat. (A rajtpozíciók a rendelkezésre álló helynek megfelelően módosíthatók.)

Fejleszthető készségek

- **Elsődlegesen fejleszthető készségek**
 - Reziliencia
- **Másodlagosan fejleszthető készségek**
 - Ézelmi tudatosság, érzelmszabályozás és kommunikáció
 - Empátia
 - Rugalmasság
 - Problémamegoldás

Korcsopott	Diákok száma	Javasolt időtartam
6+	Osztálylétszám	5–10 perc

Hogyan kell játszani – rövid játékszabályok

Két csapatot alakítunk ki, amelyek neve FEKETE és FEHÉR. A játéktér közepétől mindkét irányban egyenlő távolságra, kb. 1-1 m-re kijelöljük az induló/rajtvonalakat és kb. 10 m-re a határvonalakat. (Változtathatjuk a kiindulóhelyzetet az adottságoknak megfelelően.)

A csapatok a rajtvonalak mögött foglalnak helyet, egymással szemben sorakoznak fel a pálya két felét elválasztó sáv mentén, egyik lábukat kissé előre téve, futásra készen.

A játékvezető feladata, hogy szabálytalan időközönként kiáltssa a csapatneveket, például: „Fehér!”

Ekkor a FEHÉR csapat üldözi a FEKETE csapatot, de csak az ellenfél félpályájának határvonaláig futhatnak. Így minden „fekete” játékos, aki átlép a határvonalon, biztonságban van. Azok a fehér csapattagok, akiknek sikerül elkapniuk a fekete csapat oldalán lévő fekete játékosokat, átviszik őket a saját csapatukba, és ők már a fehér csapathoz fognak tartozni.

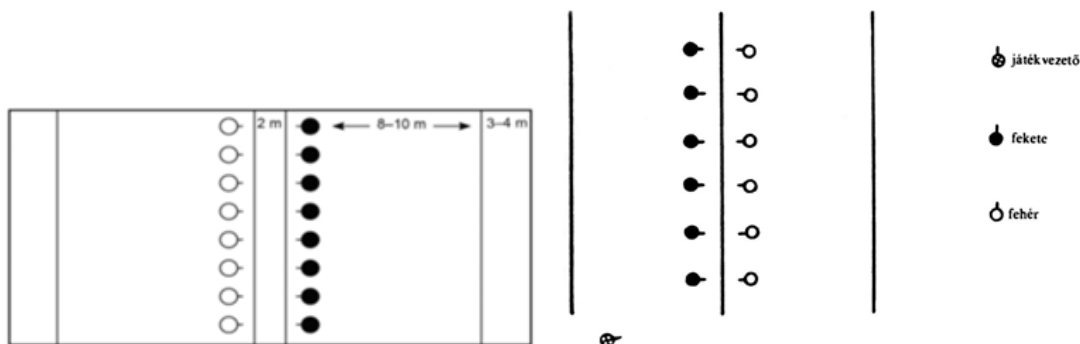
Ha a játékvezető azt kiáltja: „Fekete!”, akkor természetesen a fehér csapatnak el kell menekülnie a fekete csapat elől. (A „Fekete” és a „Fehér” kiáltás mellett a játékvezető néha más színneveket is kiálthat, hogy megzavarja a csapatokat.)

A játékot az a csapat nyeri, amelyiknek sikerül az ellenfél összes játékosát a saját csapatába beolvasztania.

Egy nehezebb változatban a két felet nem sáv, hanem egyetlen vonal választja el egymástól. Ez gyorsabb reakciókat igényel a „Fekete!” vagy „Fehér!” kiáltásokra.

A játék szabályai:

1. A szerepek – a játékvezető döntése alapján – felváltva oszlanak meg üldöző és futó között.
2. Az a csapat lesz az üldöző, amelyet kijelölnek.
3. Az megfogás csak a határvonal előtt érvényes.
4. Ha a futó kilép a pálya szélén lévő határon, az annak számít, mintha megfogták volna.
5. Ha a futó már egy lábbal belépett a biztonsági zónájába, az megfogás már nem érvényes.
6. Egy üldöző egy körben több futót is megfoghat.
7. Az a csapat nyer, amelyik az ellenfél csapatának összes tagját kiüti.



A játéktér és a nehezített játéktér

Javaslatok a tanulási környezet (beltéri/szabadtéri) elrendezéséhez

A játék beltéren tornateremben vagy kültéren is játszható, például testnevelés órák vagy szabadidős tevékenységek keretében.

Hogyan fejleszti ez a játék az elsődleges készséget?

A játék során a gyerekek folyamatosan változó helyzetekkel szembesülnek: néha üldözők, máskor menekülők, vagy akár át is kerülhetnek az ellenfél csapatába. A játék gyors alkalmazkodást, azonnali reakciót igényel a döntéshozatali helyzetekben, valamint azt a képességet, hogy elfogadják a játék során bekövetkező változásokat – például, ha hirtelen „elveszítik” egy csapattársukat, vagy maguk is átkerülnek az ellenfél csapatába.

A játék során a gyerekek:

- kudarcélményt dolgoznak fel (pl. ha elkapják őket, vagy nem sikerül elfogni senkit),
- megtanulják újraépíteni a motivációjukat, amikor visszakerülnek a játékba vagy új szerepbe kerülnek,
- gyorsan reagálnak változó helyzetekre (pl. váratlan csapatnév-hívásra),
- megtapasztalják a kockázatvállalás és az önkontroll egyensúlyát (pl. mennyire mernek előre mozdulni, miközben veszélyben vannak),
- úgy értelmezik a vereséget, hogy az nem a vég, hanem egy újfajta szerep kezdete.

A reziliencia szempontjából a játék különösen hatékony a hibák normalizálásában, valamint lehetőséget nyújt azok gyors feldolgozására és az azokon való túllépésére – mindezt játékos, biztonságos környezetben.

Mit szeretnénk elérni az alapvető készségek fejlesztése terén (a tanulók ismerete és/vagy viselkedése tekintetében)?

A tevékenység eredményeként a tanulók:

- képessé válnak rugalmasan alkalmazkodni váratlan vagy gyorsan változó helyzetekhez,
- megtanulják újratekinteni a részvételt egy-egy kudarc vagy nehézség (pl. elfogás, csapatt váltás) után is,
- fejlődnek az érzelmi önszabályozásban, különösen a feszültebb játékhelyzetek során,
- pozitívabban viszonyulnak a hibákhoz, és megpróbálják, hogy azokból tanulni lehet,
- gyakorolják a döntéshozatalt bizonytalan körülmények között is,
- erősítik az együttműködési készségüket és a közösséghez való tartozás élményét.

Javasolt felhasználás és gyakorlati példák

A Fekete-Fehér Fogócska egy versenyszerű, dinamikus játék, amelyet két csapat játszik, gyors változásokkal és kiszámíthatatlan szerepváltásokkal. Nagy játékterületet igényel, és sportpályán, tornateremben vagy a szabadban is játszható. A játék során a gyerekek hozzászoknak ahhoz, hogy gyakran alkalmazkodjanak új helyzetekhez, és figyelniük kell mind a játékvezetőre, mind egymásra. Javasolt a játékot az egész tanév során rendszeresen játszani, fokozatosan növelve a nehézséget. A játékosok száma és a rendelkezésre álló tér mérete is befolyásolja a játék dinamikáját. A szabályok változtathatók a céloknak megfelelően.

A megvalósításhoz szükséges anyagok és eszközök

Nincs.

Tanulókat segítő kérdések

A játék aktív jellege miatt a játék során nincs lehetőség kérdéseket feltenni, kivéve azokat, amelyek a szabályok megértését szolgálják.

Tippek, trükkök, kihívások

- **Kihívás:** A diákoknak nehézséget okoz a szabályok megértése.
Tipp: Mutasson be vizuális példákat, milyen kulcsmozzanatok, helyzetek lehetnek a játék során.
- **Kihívás:** Nem minden gyermek motivált.
Tipp: Találjon ki izgalmas neveket a játék főbb részeihez, amelyek beindítják a gyerekek fantáziáját, és segítenek nekik könnyebben bekapcsolódni a játékba.
- **Kihívás:** A gyerekeknek nehézséget okoz a változó szerepek követése.
Tipp: Egyszerűsítse a játékot azáltal, hogy elhagyja a félrevezető színeket, és csak a „Fekete” és a „Fehér” kifejezéseket használja jelzésként.
- **Kihívás:** Néhány játékos túlságosan izgatottá válik, ami balesetveszélyes helyzetet teremthet.
Tipp: A túlpörgött játékost egy ideig kihívjuk, hogy kívülről szemlélje a többiek játékát.
- **Kihívás:** A gyerekek nehezen dolgozzák fel, ha elkapják őket vagy csapatot kell váltaniuk.
Tipp: Hangsúlyozza, hogy a kudarc vagy a szerepváltás nem végleges, hanem a tanulás és a fejlődés lehetőségét jelenti.

Differenciálási lehetőségek

A Fekete-fehér fogócska többféle változatban is játszható, különböző nehézségi szinteken. A csoport összetételétől és az előzetes ismereteitől függően a pedagógus módosíthatja a szabályokat, hogy a játék könnyebb vagy nehezebb legyen.

Kezdők (6–7 évesek): Ez a változat 6–8 éves gyermekeknek és egész osztályoknak ajánlott. A játéktér két felét egy központi elválasztó sáv jelöli. A pedagógus állítja össze a csapatokat. A csapatok színei mindkét oldalon jól láthatóak, így a játékosok pozíciója egyértelmű. Minden kör elején a pedagógus bejelenti az üldöző csapat nevét, és felemeli az azonos színű zászlót. Minden kör kezdetét hang- és vizuális jelzéssel egyidejűleg jelzik. A játékvezető folyamatosan pozitív visszajelzéseket ad, és a játék végén lehetőséget biztosít a gyerekeknek, hogy megosszák véleményüket. Kezdetben csak a fekete és a fehér színt használják; később más színek is bevezethetők, hogy megnehezítsék a játékot.

Haladó tanulók (8–9 évesek): Ez a változat 6–10 éveseknek és egész osztályoknak ajánlott. A vizuális jelzéseket szükség szerint el lehet hagyni; a szabályokat szóban magyarázzák el. A csapatkapitányokat sorshúzással lehet kiválasztani, amely egyben meghatározza a csapatneveket és azt is, melyik csapat kezd. A játékot a pedagógus vezeti. Az alapszabályok mellett különböző játékmódokat is kipróbálhatnak, például:

- „Fogolyelfogás” mód, amelyben minden elkapott játékos csatlakozik az üldöző csapathoz.
- „Kieséses” mód, amelyben az elfogott játékosok a játéktéren kívül várnak a következő fordulóra.
- Többfordulós pontszerző játék, rögzített csapatösszetétellel; a pontokat a játékvezető számolja össze az elfogott játékosok száma alapján.
- A játékosok különböző pozíciókból indulhatnak (keresztbe tett lábakkal ülve, hasra fekve, térdelve, háton fekve).

A játék után a pedagógus arra kéri a gyerekeket, hogy osszák meg, mely helyzetek tették számukra izgalmasabbá a játékot, kiemelve a jó megoldásokat és a különböző játékstílusokat.

Szakértők (9–10 évesek): Ez a változat 8–10 évesek számára ajánlott, az egész osztály részvételével játszható. A játéktér nem sávval, hanem csak egy elválasztó vonallal van kijelölve, ami gyorsabb reakciókat igényel. A csapatkapitányok mellett egy játékvezető is kijelölhető a diákok közül. Az előző szintek összes változatát itt is játszhatják, olyan kiegészítésekkel, mint például, hogy a játékosok háttal egymásnak sorakoznak fel, és hirtelen meg kell fordulniuk, hogy üldözzék az ellenfél csapatát. Fontos, hogy a játékmódot a csoporttal közösen válasszák ki, lehetőséget biztosítva új variációk kipróbálására.

Reflektív kérdések

- Milyen érzéseid voltak, amikor elfogtak vagy csapatot kellett váltanod?
- Hogyan sikerült visszatérned a játékba, miután elkaptak?
- Milyen stratégiákat használtál, hogy gyorsan reagálj a játékvezető hívásaira?
- Hogyan segítettek egymást a csapattársak a játék során?
- Mit tanultál arról, hogyan kezeld a váratlan helyzeteket és a változásokat?
- Mit mondanál egyik társadnak, aki csalódottnak érzi magát a játék során?
- Miben változtál a játék végére a kitartás vagy az együttműködés terén?

3.5.3 „Fészek” fogócska

A játék rövid leírása és szabálya

A diákok párokat alkotnak, egymással szemben állnak, fogják egymás kezét, és szétszóródnak, hogy „fészkeket” alkossanak. Az egyik játékost kijelölik „fogónak”, a másikat pedig „futónak”. A fogó elkezd üldözni a futót, aki bármelyik fészekben elbújhat. Amikor a futó belép egy fészekbe, megragadja a vele szemben álló játékos mindkét kezét, így a mögötte álló játékos kiszorul a fészekből. Ennek a játékosnak el kell futnia, és ő lesz az új futó. A szerepek cserélődnek, ha a fogó megérinti a futót, mielőtt az bejutna egy fészekbe.

Fejleszthető készségek

- **Elsődlegesen fejleszthető készségek**
 - Reziliencia
- **Másodlagosan fejleszthető készségek**
 - Ézelmi tudatosság, érzelmszabályozás és kommunikáció
 - Empátia
 - Rugalmasság
 - Problémamegoldás

Korcsopott	Diákok száma	Javasolt időtartam
6 év felett	legalább 10, legfeljebb 30 gyermek	5–15 perc

Hogyan kell játszani – rövid játékszabályok

A játék szabályai:

1. A fogó játékot vissza lehet adni.
2. A fogócska csak a fészeken kívül érvényes.
3. A fészekben való elbújást nem szabad akadályozni.
4. Nem szabad kétszer egymás után ugyanabba a fészekbe visszatérni.
5. Előfordulhat, hogy az előző futóval szemben álló, még meg nem fogott játékos tévedésből elindul; ebben az esetben ő lesz az új fogó.
6. Ha a játékosok száma páratlan, a játékot két futóval és egy fogóval is lehet játszani.

Javaslatok a tanulási környezet (beltéri/szabadtéri) elrendezéséhez

A játékot tornateremben vagy a szabadban is lehet játszani, testnevelésórák, énekórák vagy szabadidős tevékenységek keretében.

Hogyan fejleszti ez a játék az elsődleges készséget?

A játék során a gyerekek folyamatosan váltanak a különböző szerepek között: néha futók, néha fogók, vagy a „fészekből” kiszorított játékosok, akiknek gyorsan alkalmazkodniuk kell az új helyzethez.

Ez a dinamika elősegíti a gyors alkalmazkodóképességet és a rugalmasságot váratlan események esetén, például amikor hirtelen új szerepet kell vállalniuk.

A játék során a gyerekek:

- megtapasztalják a helyzetek gyors változását és az azokra adott válaszok fontosságát,
- megtanulnak kezelni olyan csalódásokat, mint a „befogás” vagy a fészekből való kiszorulás,
- képesek újra összpontosítani és motivációt találni a játék folytatásához,
- fejlesztik a szociális készségeiket, különösen az együttműködést és a szabályok elfogadását,
- megtanulják, hogy a kudarc nem végleges, hanem a fejlődés és az újrakezdés lehetősége.

A játék támogatja a reziliencia fejlődését azáltal, hogy segít a gyermekeknek megbirkózni a változásokkal, kezelni a frusztrációt és kitartást építeni egy játékos és támogató környezetben.

Mit szeretnénk elérni az alapvető készségek fejlesztése terén (a tanulók ismerete és/vagy viselkedése tekintetében)?

A tevékenység eredményeként a tanulók:

- fejlesztik azt a képességüket, hogy gyorsan felismerjék a helyzeteket és döntéseket hozzanak, mivel a játék során folyamatosan alkalmazkodniuk kell a változó szerepekhez és körülményekhez.
- gyakorolják az érzelmek szabályozását, különösen a csalódás és a frusztráció kezelését, amikor megérintik őket, vagy kiszorítják őket a fészekből.
- fejlesztik társadalmi együttműködési készségeiket, mivel a fészkek létrehozása és fenntartása közös felelősség, és a szabályok betartása kollektív sikerhez vezet.
- önbizalmat és felelősségérzetet építenek ki azzal, hogy aktív szerepet vállalnak a játékban, és megtanulják elfogadni a szerepváltásokat.
- fejlesztik a kitartásukat és a pozitív hozzáállásukat a kudarcokhoz, megtapasztalva, hogy a játékban elszenvedett vereség nem a vég, hanem a részvétel és a fejlődés lehetősége.

Javasolt felhasználás és gyakorlati példák

A játék kevesebb helyet igényel, mint egy tipikus fogócska, így nemcsak sportpályán vagy tornateremben, hanem egy nagyobb tanteremben is játszható. Alkalmas testnevelésórákra és szabadidős tevékenységre egyaránt. Mivel a játék során a párok folyamatosan változnak, és a szerepek gyorsan cserélődnek, a gyerekek hozzászoknak ahhoz, hogy gyakran alkalmazkodjanak új helyzetekhez.

Javasolt a játékot több héten át rendszeresen játszani, majd egy időre félretenni. Később, a tanév egy másik időszakában újra be lehet vezetni. A játékosok számának vagy a rendelkezésre álló helynek a változása hatással lesz a játék dinamikájára, és a szabályokat ennek megfelelően kissé módosítani lehet.

Miután a tanulók megismerkedtek a játékkal, stratégiákat dolgozhatnak ki arra, hogy a fogó ne érje el a futót. Emellett képesek lesznek a változó helyzetekben is együttműködni.

A megvalósításhoz szükséges anyagok és eszközök

Nincs.

Tanulókat segítő kérdések

A játék aktív jellege miatt a játék során nincs lehetőség kérdéseket feltenni, kivéve azokat, amelyek a szabályok megértését szolgálják.

Tippek, trükkök, kihívások

- **Kihívás:** A diákoknak nehézséget okoz a szabályok megértése.
Tip: Mutassuk be vizuálisan a játék során előforduló legfontosabb mozzanatok és lehetséges helyzeteket.
- **Kihívás:** Néhány gyermek csak a barátait választja, másokat kizárva a játékból.
Tip: Kérje meg a játékosokat, hogy ne térjenek vissza többször ugyanahhoz a fészekhez.
- **Kihívás:** A fogó és a futó csak egymással játszik, felváltva váltják egymást, míg a többiek kimaradnak a játékból.
Tip: Állapodjanak meg egy időkorlátban, például számoljanak vissza 15-től, és ha senkinek sem sikerül bejutnia egy fészekbe, válasszanak ki egy új párt.
- **Kihívás:** A futó túl agresszíven rohan be a fészekbe, ami balesetveszélyes helyzetet teremt.
Tip: Kérjük meg ideiglenesen a túl izgatott játékost, hogy lépjen ki a játékból, és a pálya széléről figyelje a többieket.

Differenciálási lehetőségek

A játék többféle változatban és nehézségi szinten is játszható, amelyeket a pedagógus a csoport összetételének és előzetes ismereteinek megfelelően állíthat be a szabályok egyszerűsítésével vagy bonyolításával.

Kezdők (6–7 évesek): Könnyített változat 6–8 éves gyermekek számára. Ajánlott kisebb méretű, kijelölt játékkeret biztosítani, valamint 8-10 „fészket” és egy fogó-menekülő párt kijelölni. A játék megértését követően a csoport létszáma növelhető. Egyszerű szabályok kerülnek alkalmazásra, a lehetséges helyzetek bemutatása egyértelmű és szemléletes. A játék indítása és a szerepcsere utáni folytatás jelre történik, a menekülőnek meghatározott előny biztosítható. A pedagógus pozitív megerősítéssel támogatja a résztvevőket, a játék végén pedig visszajelzést kér.

Haladó tanulók (8–9 évesek): Alapjáték, osztálynyi létszámmal (20-30 fő) kijelölt játékkerületen. A vizuális mintaadás elhagyható, a szabályok szóban kerülnek ismertetésre. A játék indítását a pedagógus végzi, azonban a szerepcsere után a játék megállítással nélkül folytatódik, így a fogónak és a menekülőnek gyors reagálásra van szüksége. Az ismert szabályok mellett új játékmódok is kipróbálhatók:

- Páratlan létszám esetén 1 fogó és 2 menekülő játszik.
- Az a játékos, aki kénytelen elhagyni a fészket, nem menekülővé válik, hanem fogóként üldözni kezdi az eddigi fogót (szerepcsere).

A játék végén a résztvevők visszajelzéseit érdemes meghallgatni, és felidézteni velük azokat a helyzeteket, amelyek különösen izgalmassá tették a játékot. Fontos kiemelni a sikeres megoldásokat, és hangsúlyozni, hogy a jó játék különböző játékosok számára eltérő jelentéssel bírhat.

Szakértők (9–10 évesek): Haladó szint, összetettebb szabályváltozatokkal, 8–10 éves gyermekek számára, osztályméretű csoportokban (20–30 játékos), nem behatárolt játékterületen.

- A párok lassú mozgással változtathatják helyüket, de a bebújást nem akadályozhatják.
- Fészekalkotás nélkül a párok egyszerű kézfogással helyezkednek el; ha a menekülő megfogja a pár egyik tagjának szabad kezét, a másik folytatja a futást.
- Nagy létszámú, gyakorlott csoport esetén kipróbálható a 2 fogó – 2 menekülő változat, amely nagyobb koncentrációt igényel, mivel nincs vizuális segítség a fogók beazonosítására.
- A nehezítés tovább fokozható, ha a szerepcsere változatban zajlik a játék.

Reflektív kérdések

- Hogyan érezted magad, amikor kiszorítottak a fészekből vagy elfogtak? Mit csináltál, hogy újra bekapcsolódj a játékba?
- Volt olyan helyzet, amikor gyorsan kellett döntened vagy változtatnod a stratégiádon? Hogyan oldottad meg?
- Mit tanultál arról, hogyan lehet kezelni a csalódást vagy a veszteséget a játék során?
- Milyen érzések segítettek abban, hogy ne add fel, amikor nehéz helyzetbe kerültél?
- Hogyan változott a hozzáállásod a játékhoz, amikor új szerepet kaptál?
- Mi segített abban, hogy elfogadd a szabályokat és a változásokat a játékban?

3.6 RUGALMASSÁG

3.6.1 Quad PUSE – Győztes negyedek

A játék rövid leírása és szabálya

A játékosok PUSE-„lapkákat” illesztenek össze az asztalon úgy, hogy kirakják a titkos feladatkártyáikon szereplő mintázatokat. Akciókártyák segítségével befolyásolhatják a játék menetét. A cél minél több feladatkártya teljesítése adott időre vagy a lapkák teljes felhasználásáig.

Fejleszthető készségek

- **Elsődlegesen fejleszthető készségek**
 - Rugalmasság
- **Másodlagosan fejleszthető készségek**
 - Kreativitás
 - Problémamegoldás
 - Kíváncsiság, rácsodálkozás és nyitottság
 - Reziliencia

Korcsoport	Diákok száma	Javasolt időtartam
6 év felett	3–4 diák / csoport létszáma	15–20 perc, a lapok és a feladatlapok számától függően

Hogyan kell játszani – rövid játékszabályok

1. Előkészítés: az asztal szélén helyezzük el két toronyba rendezve a PUSE lapkákat, egy harmadik pakli pedig a lefelé fordított feladat- és akciókártyákból álljon. Minden játékos kap három lapkát és addig húz a harmadik pakliból, míg pontosan két feladatkártyája nem lesz. (Emellett lehet, hogy több akciókártya is hozzá kerül.) A lapkákat mindenki láthatja, a kártyák titkosak.
2. A kezdő játékos letesz egy PUSE lapot az asztal közepére, majd húz egyet magának helyette. (Mindig három lapka és két feladatkártya legyen a játékosoknál, és ezek mellett lehetnek náluk akciókártyák is.)
3. Ezután sorban, az óramutató járásával egyező irányban mindenki odailleszt egy-egy lapkát a közös lerakáshoz, teljes oldalélel, azt betartva, hogy a csatlakozó négyzetek mérete megegyezzen. Cél: kirakni a saját feladatkártyákon szereplő mintákat, bármelyik méretben.
4. Ha egy játékos teljesített egy feladatkártyát, azaz ő helyezte le a négyes egységben a negyedik lapkát úgy, hogy középen teljesüljön a feladat, akkor húz egy új feladatkártyát magának.
5. Akciókártyák segítségével befolyásolható a játék. Kijátszani akkor lehet őket, amikor a játékoson van a sor. Teljesen megváltozhat az addig kialakított helyzet, nem mindig egyszerű a játékosoknak elfogadni az új szituációkat.

6. Ha valaki aktív játékosként nem szeretne lerakni lapkát, passzolhat is.
7. A játék akkor ér véget, ha elfogynak a PUSE lapkák vagy letelt az előre egyeztetett játékidő, győztes az, aki a legtöbb feladatkártyát teljesítette.

Javaslatok a tanulási környezet (beltéri/szabadtéri) elrendezéséhez

Elsősorban beltéri játék. Szükség van hozzá egy nagy asztalra az egybefüggő minták kirakásához.

Hogyan fejleszti ez a játék az elsődleges készséget?

A játékban a gyerekeknek folyamatosan változó játéktérhez és játéksituációkhoz kell alkalmazkodniuk: a közösen épített mintázatok nem mindig az ő terveik szerint alakulnak, és az akciókártyák hatására a már kialakult helyzet is hirtelen megváltozhat. A játék dinamikája megköveteli a gyors újratervezést és a rugalmas gondolkodást, különösen akkor, amikor egy-egy feladatkártya teljesítése már majdnem sikerül, de egy másik játékos lépése keresztülhúzza a tervet.

A játék során a gyerekek:

- megtapasztalják, hogyan kell alkalmazkodni egy közösen épülő játéktérhez, ahol mások döntései is hatással vannak az ő lehetőségeikre,
- megtanulnak új stratégiát kidolgozni akkor is, ha az eredeti elképzelésük nem valósítható meg,
- gyakorolják az érzelmi alkalmazkodást, amikor egy akciókártya teljesen felborítja az addig felépített játékhelyzetet,
- fejlesztik a problémamegoldó gondolkodásukat, amikor korlátozott eszközkészletből kell kreatív megoldásokat találniuk,
- felismerik, hogy a kudarc vagy egy kedvezőtlen helyzet nem a játék végét jelenti, hanem új lehetőséget az újratervezésre és a továbblépésre.

A játék támogatja a kognitív és érzelmi rugalmasság fejlődését azáltal, hogy a játékosnak, támogató környezetben kínál kihívást jelentő, kiszámíthatatlan helyzeteket. Segít megerősíteni a gyerekek önbizalmát és kitartását, miközben rászoktatja őket arra, hogy nyitottan és rugalmasan reagáljanak a váratlan fordulatokra – nemcsak a játékban, hanem a mindennapi életben is.

Mit szeretnénk elérni az alapvető készségek fejlesztése terén (a tanulók ismerete és/vagy viselkedése tekintetében)?

A tevékenység eredményeként a tanulók:

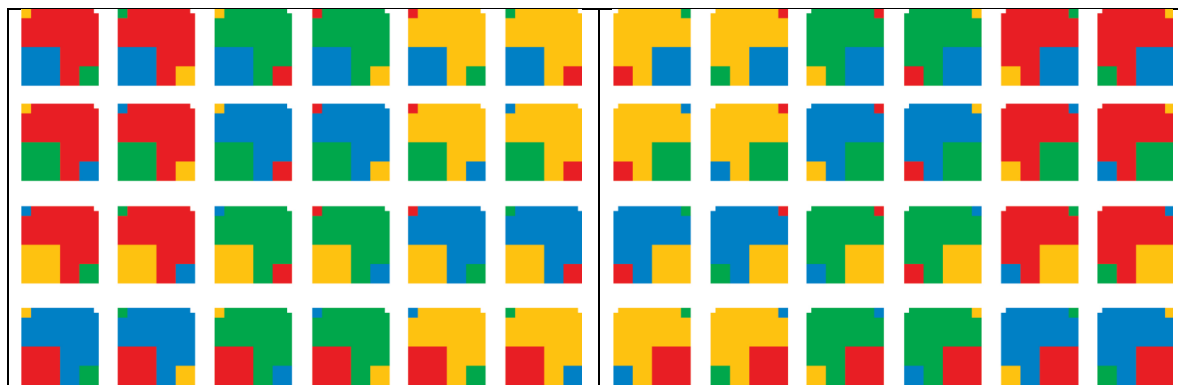
- képessé válnak arra, hogy rugalmasan alkalmazkodjanak váratlan helyzetekhez, például amikor a közös játéktér nem az ő elképzeléseik szerint alakul,
- fejlődnek abban, hogy ne ragaszkodjanak mereven az eredeti terveikhez, hanem új stratégiákat dolgozzanak ki a változó körülményekhez igazodva,
- megtanulják kezelni a frusztrációt és az érzelmi hullámzásokat, amelyek akkor jelentkeznek, amikor egy jól felépített lehetőség megghiúsul,
- gyakorlati tapasztalatot szereznek abban, hogy a kudarc vagy a korlátozott lehetőségek nem a végállapotot jelentik, hanem a továbblépés és fejlődés lehetőségét,
- fejlődnek a kooperatív készségek terén, hiszen a közösen használt játéktér megköveteli a többiek lépéseinek figyelembevételét,
- erősítik önszabályozásukat és tudatos viselkedésüket: például mikor érdemes kockáztatni, mikor célszerű kivárni, illetve hogyan hatnak döntéseik másokra.

Javasolt felhasználás és gyakorlati példák

- **Matematika:** A játék kiválóan alkalmazható a geometriai ismeretek elmélyítésére: a PUSE-lapok különböző formáinak és méreteinek összeillesztése során a tanulók vizuálisan és tapasztalati úton ismerkednek a síkidomokkal, a terület és kerület fogalmával. Kiegészítő feladatként a kialakított minták méreteinek kiszámítása is beépíthető. A feladatkártyák teljesítése során logikai gondolkodásuk is fejlődik, különösen, ha időkorlátot alkalmazunk vagy extra szabályokat vezetünk be.
- **Kombinatorika és kreatív gondolkodás:** A fekete-fehér PUSE-lapok különböző módon történő kifestése (akár egyénileg, akár csoportosan) elősegíti a mintaalkotás, a permutációk és a variációk megértését. Ezek a diákok által készített lapok később alapul szolgálhatnak egyedi feladatkártyák tervezéséhez.
- **Vizuális kultúra:** A játék során használt formák, színek és minták megbeszélése, elemzése vizuális nevelési célokra is alkalmas. A tanulók felfedezhetik az ismétlődő mintákat, szíkontrasztokat, arányokat, és akár saját vizuális stílusban is megalkothatják lapkáikat.
- **Együttműködés és szociális készségek fejlesztése:** Párokban vagy kis csoportokban játszva a játék különösen hatékony az együttműködés fejlesztésére, gyakorlására. A játékosok közös döntéseket hoznak, együtt dolgoznak ki stratégiákat, és odafigyelnek egymásra, ami elősegíti a kommunikációt, a kompromisszumkészséget és a csapatmunka erősítését.
- **Projektalapú feldolgozás és kreatív kiegészítések:** A tanulók bevonhatók a játék kreatív továbbfejlesztésébe: tervezhetnek új feladat- és akciókártyákat, kipróbálhatják egymás verzióit, értékelhetik azokat, ezzel fejlesztve tervezési és reflektív gondolkodási képességeiket. Záró tevékenységként a diákok kitalálhatnak saját játékszabályokat vagy variációkat, és azokat mini-projektként bemutathatják társaiknak.
- **Differenciált oktatás és tehetséggondozás:** A játék jól alkalmazható eltérő képességű tanulók együttműködésére, mivel többféle nehézségi szint beépíthető: könnyebb és nehezebb feladatkártyák, időkorlátos kihívások, kreatív lapkaelhelyezési szabályok stb.

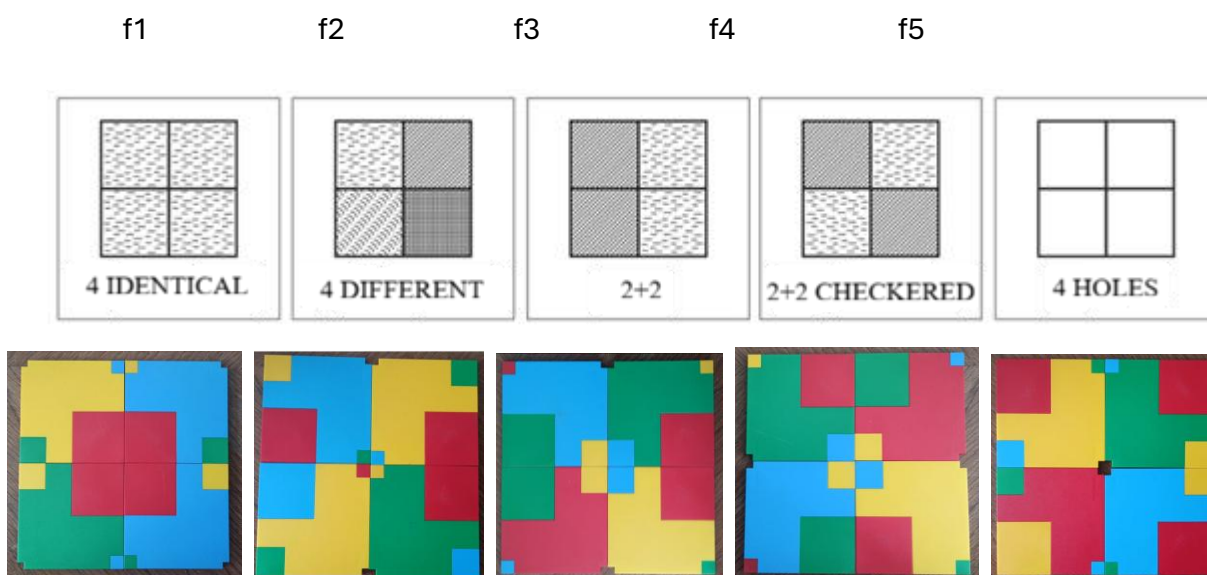
A megvalósításhoz szükséges anyagok és eszközök

- Két készlet négyzet alakú PUSE-lapka (papírra nyomtatható és laminálható)



- Feladatkártyák (kétszer-háromszor annyi, mint a PUSE-lapok száma)
- Akciókártyák
- Nagy asztal

Feladatkártyák:



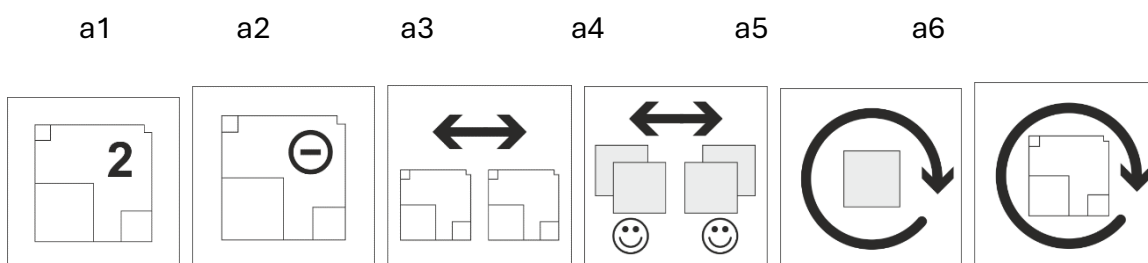
f1/ Négy azonos színű négyzet;

f2/ Négy különböző színű négyzet;

f3/ egymás mellett két-két azonos színű négyzet;

f4/ átlós elhelyezkedésben két-két azonos színű négyzet;

f5/ a négy PUSE négyzet a lyukas oldalával találkozik egymással, szín itt nincs.



a1/ a játékos, aki felhasználja ezt az akciókártyát, a saját körében egy helyett kettő lapkát tehet le (utána pedig kettő újat választ a paklik tetejéről);

a2/ a kártya tulajdonosa levehet egy tetszőleges lapkát a közösen kirakottak közül, és azt az egyik húzópakli aljára helyezi (később majd újra felhasználásra kerül);

a3/ az összefüggő kirakásban kicserélhető egymással két tetszőlegesen kiválasztott elem (a méret szerinti pontos illesztésekre továbbra is figyelni kell) ;

a4/ a játékos kicserélheti a kártyáit egy általa választott másik játékoskal (az összes lapot, a feladat- és akciókártyákat is!);

a5/ az aktív játékostól kezdve mindenki húz egy feladatkártyát a tőle balra elhelyezkedő játékostól, így mindenki kap egy újat, de meg is válik egytől;

a6/ a kártyát kijátszó játékostól kezdve mindenki továbbad egy általa kiválasztott lapkát az óramutató járásával egyező irányban a következő játékosnak, így mindenki kap egy újat.

Tanulókat segítő kérdések

- Melyik feladatkártyát érdemesebb most teljesíteni?
- Hogyan tudod meggátolni a másik játékost a feladatkártya befejezésében?
- Miért döntöttél úgy, hogy passzolsz vagy akciókártyát használsz?
- Mi változott a tervedben a többiek lépései után?
- Volt olyan, hogy egyszerre több stratégiát kitaláltál arra az esetre, hogy mi lesz, ha a másik játékos elrontja az alakuló kirakásodat vagy egy akciókártya miatt módosulnak a feltételek?

Tippek, trükkök, kihívások

- **Kihívás:** Az akciókártyák fokozatos bevezetése.
Tipp: A játék kezdeti szakaszában célszerű kizárólag feladatkártyákkal játszani, hogy a tanulók biztonságosan elsajátíthassák az alapvető mechanikát. Az akciókártyák bevezetése akkor ajánlott, ha már magabiztosan alkalmazzák az alapszabályokat, és készek a bonyolultabb játékmenetre.
- **Kihívás:** Egyszerűsített változat kezdőknek.
Tipp: A kezdeti frusztráció csökkentése érdekében célszerű az első néhány játékmeneten kevesebb akciókártyát használni, vagy egyáltalán nem használni őket. Ez a megközelítés különösen hasznos a fiatalabb vagy szociálisan érzékeny játékosok számára.
- **Kihívás:** Lapcsere lehetősége elakadás esetén.
Tipp: Ha egy játékos elakad, hasznos lehet megengedni neki, hogy egy lapkát cseréljen. Ez elősegíti a rugalmas gondolkodást, és csökkentheti a tehetetlenség érzését a játék során.
- **Kihívás:** A rugalmas gondolkodás pozitív megerősítése.
Tipp: Különös figyelmet kell fordítani azokra a döntésekre, amelyek az újratervezést és az alkalmazkodást tükrözik. A pozitív visszajelzésnek a folyamatra – például a nyitottságra és a kreatív problémamegoldásra – kell összpontosítania, nem pedig kizárólag a feladat elvégzésére vagy a játék megnyerésére.

Differenciálási lehetőségek

Kezdők (6–7 évesek): A kezdő szinten a rugalmasságot egyszerűbb feladatkártyák és könnyebb PUSE-lapka-minták segítik. A gyerekek nyugodt tempóban játszhatnak, gyakorolhatják a játékhoz való alkalmazkodást, és meg tapasztalhatják, hogy a tervek megváltozhatnak anélkül, hogy ez problémát jelentene. Az akciókártyákat csak ritkán vagy fokozatosan vezetik be. Páros vagy kis csoportos játék során a tanulók közösen hoznak döntéseket, ami elősegíti a kommunikációt, az együttműködést és a rugalmas gondolkodás kezdeti szintjeit.

Haladó tanulók (8–9 évesek): A haladó szinten a rugalmasságot összetettebb feladatkártyák, változatos PUSE-lapka-minták és az akciókártyák gyakoribb használata teszi próbára. A gyerekeknek gyorsan alkalmazkodniuk kell, amikor a játéksituáció váratlanul megváltozik, és új stratégiákat kell kidolgozniuk, ha eredeti terveik már nem megvalósíthatók. A csoportos döntéshozatal segít nekik fejleszteni a figyelmet, a kommunikációt és a közös játéktérhez való alkalmazkodási képességet.

Szakértők (9–10 évesek): A szakértői szinten a rugalmasság már nagyon fejlett. A nehéz feladatkártyák, a bonyolult PUSE-lapka-mintázatok és az aktív akciókártyák folyamatos átgondolást és alkalmazkodást igényelnek.

A gyerekeknek előre kell tervezniük, figyelembe kell venniük mások lépéseit, és gyorsan kell reagálniuk a váratlan változásokra. Ezeken a kihívásokon keresztül megtanulják kezelni a bizonytalanságot, alternatív megoldásokat találni, és fenntartani a motivációjukat a játék során.

Reflektív kérdések

- Melyik feladatkártya volt a legnehezebb, és miért?
- Mi volt a stratégiád, és sikeres volt-e?
- Volt olyan helyzet, amikor változtatnod kellett a terveden? Mit tettél akkor?
- Mi volt a játék legnagyobb kihívása, és hogyan oldottad meg?
- Volt olyan pillanat, amikor kicsit csalódottnak érezted magad? Mi segített abban, hogy tovább folytasd a játékot?
- Milyen új ötlet jutott eszedbe a játék során, amire az elején nem gondoltál?
- Ha legközelebb újra játszánál, mit csinálnál másképp, és miért?

3.6.2 Négyes játék

A játék rövid leírása és szabálya

A Négyes játék (Same Four) egy kétszer kétjátékos társasjáték és hasonlít a Tik-Tak-Toe játékhhoz. A játék során a két játékos felváltva adja át egymásnak a játékelemeket, amelyek egy logikai készlet elemei. Ezeket a fogadó játékos a saját körében szabadon elhelyezheti a 4x4-es táblán. A cél, hogy valaki elsőként alakítson ki egy olyan sort, oszlopot vagy átlót, ahol négy egyforma tulajdonságú elem (például forma, szín, méret vagy lyukasság) van egymás mellett. Ha a tábla megtelik, és senkinek sem sikerül győzni, a játék döntetlennel ér véget.

Fejleszthető készségek

- **Elsődlegesen fejleszthető készségek**
 - Rugalmasság
- **Másodlagosan fejleszthető készségek**
 - Problémamegoldás
 - Kritikai gondolkodás
 - Reziliencia
 - Érzelmi tudatosság, érzelemszabályozás és kommunikáció

Korcsoport	Diákok száma	Javasolt időtartam
6 év felett	2 gyermek	15 perc

Hogyan kell játszani – rövid játékszabályok

1. Minden páros kap egy 4x4-es üres táblát és egy készlet játékelemet, melyeket a tábla mellé helyeznek.
2. Az egyik játékos kiválaszt egy elemet a saját készletéből, és átadja a társának.
3. A társ a kapott elemet a tábla egy üres mezőjére helyezi, ahol már nem mozgatható.
4. Ezután az utolsó lehelyező választ egy új elemet, és átadja a másik játékosnak. Így felváltva adják és helyezik le az elemeket.
5. A cél, hogy valaki először alakítson ki egy sort, oszlopot vagy átlót négy azonos tulajdonságú elemből.
6. Ha a tábla megtelik, és nincs nyertes, döntetlen a végeredmény.

Javaslatok a tanulási környezet (beltéri/szabadtéri) elrendezéséhez

Beltéri játék, amelyhez asztalra van szükség, hogy a két játékos elhelyezhesse rajta a játéktáblát és a logikai készlet elemeit.

Hogyan fejleszti ez a játék az elsődleges készséget?

A játékban a gyerekeknek folyamatosan váltaniuk kell a stratégiai tervezés és a rugalmas alkalmazkodás között: egyik pillanatban még ők döntenek arról, milyen elemet adnak a társuknak, a következőben viszont egy váratlanul kapott elemet kell beilleszteniük a táblán egy számukra előnyös helyre. Ez a kettős szerep – döntéshozó és alkalmazkodó – fejleszti a gondolkodás rugalmasságát, mivel a gyerekeknek folyamatosan újra kell tervezniük az elképzeléseiket a másik játékos döntései alapján.

A játék során a gyerekek:

- gyakran szembesülnek váratlan helyzetekkel, amelyekre gyorsan kell reagálniuk,
- gyakorolják a meglévő lehetőségek közötti választást és azok újragondolását,
- megtanulják elfogadni, hogy nem mindig ők irányítanak, de így is lehet jó döntéseket hozni,
- átélik, milyen, amikor egy terv meghiúsul, és meg kell találni a következő legjobb megoldást,
- fejlesztik előrelátó gondolkodásukat, miközben figyelembe kell venniük a másik lépéseit is.

A játék támogatja a flexibilitás fejlődését azáltal, hogy biztonságos, játékos keretek között tanítja meg a gyerekeket a helyzetekhez való gyors alkalmazkodásra, a döntések következményeinek elfogadására és a gondolkodás irányának rugalmas változtatására.

Mit szeretnénk elérni az alapvető készségek fejlesztése terén (a tanulók ismerete és/vagy viselkedése tekintetében)?

A tevékenység eredményeként a tanulók:

- rugalmasabban reagálnak a váratlan helyzetekre és képesek újratervezni gondolkodásukat a megváltozott körülményekhez igazodva,
- elfogadják, hogy nem minden helyzet irányítható, de így is lehet értelmes és hatékony döntéseket hozni,
- nyitottabbá válnak mások szándékainak és döntéseinek megértésére, és ezekhez képesek alkalmazkodni,
- fejlesztik problémamegoldó gondolkodásukat a gyors helyzetértékelés és döntéshozatal révén,
- türelemmel viselik a bizonytalanságot, és megtanulják, hogy a hibázás vagy vesztes helyzet nem kudarc, hanem a tanulás és fejlődés része,
- pozitívabb hozzáállással fordulnak az ismeretlen vagy szokatlan feladatok felé, hiszen megtapasztalják, hogy kreatív gondolkodással új megoldások is születhetnek.

Javasolt felhasználás és gyakorlati példák

A Négyes játék könnyen beilleszthető a mindennapi iskolai életbe, mivel a játékmenet rövid, nem igényel bonyolult előkészületet, és kevés eszközzel is játszható. Alkalmazható tanórán (pl. fejlesztő vagy szabadidős órákon), de szünetekben, napköziben is jó lehetőség strukturált játéokra. A játékból osztályon vagy évfolyamon belüli bajnokság is szervezhető, ami motiváló lehet a gyerekek számára.

Technika órán a diákok elkészíthetik saját játékkészletüket, ami fejleszti a kézügyességet, kreativitást és az önálló tervezést. A 4x4-es játéktábla fix méretű, de szabadon díszíthető. A játékelemek formailag sokfélék lehetnek, amennyiben négyféle tulajdonság mentén jól megkülönböztethetők – lehetnek síkbeli vagy térbeli, rajzolt, ragasztott, faragott, újrahasznosított anyagból készült elemek is.

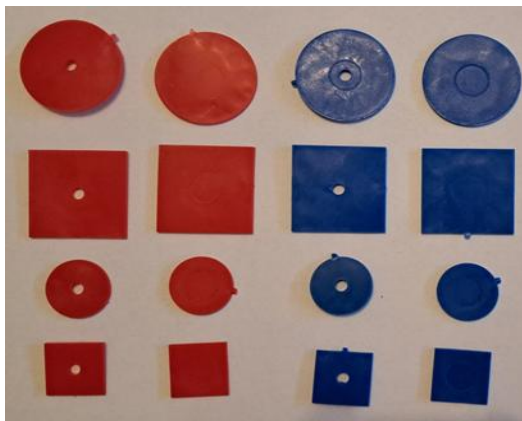
A játék elkészítése és használata egyaránt fejleszti a kreativitást, a szabálykövetést, a türelmet, és lehetőséget ad az önkifejezésre is.

A megvalósításhoz szükséges anyagok és eszközök

A játéktábla egy 4x4-es négyzetrács. Ez lehet egy egyszerű nyomtatott papírlap is.

A játékelemek egy logikai készlet elemei. A logikai készletek jellemzője, hogy minden eleme egyedi (nincs benne két egyforma elem), és minden elemet ugyanazok a tulajdonságok jellemzik. A négyeshez 16 elemű készletre lesz szükség. Ezt a 16 elemet 4 tulajdonság jellemezze, mindegyik tulajdonságnak két értéke legyen. Példa a négy tulajdonságra: forma (kör vagy négyzet), szín (piros vagy kék), nagyság (kicsi vagy nagy), telítettség (teli vagy lyukas).

Ezek alapján erre a 16 elemre lesz szükség:



A gyerekek elkészíthetik a saját készletüket is a játékhoz. Bármilyen témát választhatnak, de a 16 elem feleljen meg a fent leírt kritériumoknak.

Például:

Virágok - színe (sárga vagy kék), szára (balra vagy jobbra dől), szirma (4 szirmú vagy 3 szirmú), levele (van levele vagy nincs levele)

Üvegek (igaziak) - anyag (üveg vagy műanyag), alak (tömzsi vagy hosszúkas), kupak (van rajta vagy nincs rajta), címke (van címkéje vagy nincs címkéje)

Tanulókat segítő kérdések

- Mit tehetsz most azzal az elemmel, amit éppen kaptál?
- Hogyan változott a terved most, hogy el kell helyezned ezt az elemet?
- Van olyan hely, ahová nem tennéd el ezt az elemet? Miért?
- Ha korábban más terved volt, hogyan tudsz gyorsan új döntést hozni?
- Milyen tulajdonságokra figyelj, hogy jó döntést hozhass?

Tippek, trükkök, kihívások

- **Kihívás:** Jelentős különbség tapasztalható a párosok játéktapasztalata vagy gondolkodási gyorsasága között.

Tipp: Több fordulón át érdemes biztosítani a szabad párcserét, hogy mindenki megtalálhassa a számára megfelelő szintű partnert.

- **Kihívás:** Előfordulhat, hogy egyes tanulók nehezen fogadják el, ha nem ők irányítanak vagy nem nyernek.
Tipp: A játék során célszerű hangsúlyozni, hogy a fő cél a rugalmas gondolkodás gyakorlása, nem csupán a győzelem.
- **Kihívás:** Néhány tanuló bizonytalan, leblokkol döntéshelyzetben.
Tipp: Érdekes bátorítani az ötlet kipróbálását, és megerősíteni, hogy minden lépés tanulási lehetőség.
- **Kihívás:** A hosszú gondolkodási idő megtöri a játék lendületét.
Tipp: Hasznos lehet egy ajánlott időkeretet bevezetni, amely segíti a folyamatos játékmenetet.
- **Kihívás:** Ugyanazok a tanulók hajlamosak mindig egymással játszani.
Tipp: Időnként célszerű játékos formában párcserét kezdeményezni, hogy változatos együttműködések alakulhassanak ki.

Differenciálási lehetőségek

Kezdők (6–7 évesek):

- Saját hármas (Own Same Three): A játékot egy 3×3-as táblán játsszák 9 darabbal, amelyek mindegyike két tulajdonság tekintetében három értékkel rendelkezik (például: alak – háromszög, kör, négyzet; szín – piros, sárga, kék). A szabály annyiban módosul, hogy a játékos saját maga választja ki azt az elemet, amelyet lehelyez a táblára.
- A gyerekek megtanulják, hogyan kell alkalmazkodni a saját terveikhez, és felismerni az alternatív megoldásokat, ha egy elrendezés nem működik az első próbálkozásakor. Különböző stratégiákkal kísérletezve megismerik saját döntéseik következményeit.

Haladó tanulók (8–9 évesek):

- Saját négyes (Own Same Four): A játékot egy 4×4-es táblán játsszák, és a játékos továbbra is maga választja ki, melyik darabot helyezi el.
- A gyerekeknek folyamatosan új stratégiákat kell kidolgozniuk, figyelembe véve az ellenfél lépéseit és a váratlan helyzeteket. Ez a szint fejleszti a gyors döntéshozatalt, az alternatív megoldások megtalálását, valamint a változó körülményekhez való rugalmas alkalmazkodást, miközben optimalizálják saját lehetőségeiket.

Szakértők (9–10 évesek):

- Saját hármas / Saját négyes („Same Three” / „Same Four”): A játékosok kiválasztják az ellenfelük számára a darabokat. A „Same Three”-t 3×3-as táblán, a „Same Four”-t pedig 4×4-es táblán játsszák.
- Azonnali alkalmazkodás szükséges: a gyerekeknek előre kell látniuk partnerük lépéseit, fel kell mérniük azok hatását, és gyorsan módosítaniuk kell stratégiájukat, ha az ellenfél váratlan helyzetet teremt. Ez a szint fejleszti a gyors reakciót, a rugalmas problémamegoldást és a stratégiai alkalmazkodóképességet. A gyerekek megtanulják kezelni a bizonytalanságot, miközben valós időben hatékony döntéseket hoznak.

Reflektív kérdések

- Volt olyan pillanat, amikor módosítanod kellett az eredeti tervedet? Hogyan kezelted a helyzetet?
- Hogyan érezted magad, amikor nem kaptad meg, amit akartál?
- Mi segített abban, hogy nehéz helyzetben új megoldást találj?
- Mit tanultál arról, hogyan kell alkalmazkodni mások döntéseihez?
- Mit csinálnál másképp legközelebb, ha újra játszánál?

3.6.3 Nemzetes játék

A játék rövid leírása és szabálya

Ez egy 6 év feletti gyermekek számára készült egyéni labdás kidobójáték. Célja, hogy a játékos a menekülő ellenfeleket labdával eltalálja és végül kiejtse a játékból. A kör köré állított gyerekek országneveket választanak – innen kapta a játék a nevét.

Fejleszthető készségek

- **Elsődlegesen fejleszthető készségek**
 - Rugalmasság
- **Másodlagosan fejleszthető készségek**
 - Ézelmi tudatosság, érzelmszabályozás és kommunikáció
 - Kíváncsiság, rácsodálkozás és nyitottság
 - Reziliencia
 - Empátia
 - Problémamegoldás

Korcsopott	Diákok száma	Javasolt időtartam
6 év felett	6–12 gyermek	20–40 perc

Hogyan kell játszani – rövid játékszabályok

1. Egy 1,5-2 m átmérőjű kör köré állítjuk a gyerekeket, úgy, hogy majd könnyen el tudjanak szaladni. A kör közepére egy labdát teszünk. Mindenki választ magának egy országnevet, melyet a játékvezető felír egy papírra:
2. Ezek után a játékvezető felváltva hangosan szólítja az országokat: “Legyen az a híres nevezetes ország (pl. Lengyelország)”
3. Akit szólítottak felkapja a labdát és igyekszik valakit eltalálni. Akit nem szólítottak az menekül. Ha sikerül valakit eltalálni rovást kap, ha nem, akkor a dobó kapja a rovást. Ezt a játékvezető írja fel. Akinek három hibája van kiesik, a legutolsó bent maradt játékos nyer. Ő lesz a következő játékvezető.

Javaslatok a tanulási környezet (beltéri/szabadtéri) elrendezéséhez

Elsősorban szabadtéri játék, de sportcsarnokban, tornateremben is játszható.

Hogyan fejleszti ez a játék az elsődleges készséget?

A játékban a gyerekeknek egyszerre kell figyelniük a saját mozgásukra, a labdát birtokló játékos szándékaira, és a többiek helyezkedésére is. Mivel a játékosok nem tudják előre, mikor lesznek ők célpontok, gyors reakciókra és folyamatos alkalmazkodásra van szükségük.

A játék során a gyerekek:

- megtapasztalják a hirtelen helyzetváltozásokat, amikor például az ő országukat nevezik meg, és egyik pillanatról a másikra menekülővé válnak,
- gyakorolják a gyors döntéshozatalt és a mozgásukhoz való gyors alkalmazkodást, például amikor kikerülnek a labdát vagy új útvonalat választanak,
- megtanulják kezelni a hibázást és az eltalálásból fakadó kellemetlen érzéseket,
- fejlesztik a koncentrációt, mivel folyamatosan figyelniük kell a játékvezetőre és a labdát dobó játékosra,
- megtapasztalják, hogyan lehet egy játékhelyzetben egyszerre jelen lenni fizikailag, mentálisan és érzelmileg.

A játék támogatja a rugalmasság fejlődését azáltal, hogy mozgásos, gyorsan változó helyzetekben segít a gyerekeknek alkalmazkodni, új megoldásokat keresni, és feldolgozni a kudarcokat. A játék során megtanulják, hogy a változás természetes része a játéknak – és az életnek –, és hogy minden új szituáció új lehetőséget is jelent a sikerélményre.

Mit szeretnénk elérni az alapvető készségek fejlesztése terén (a tanulók ismerete és/vagy viselkedése tekintetében)?

A tevékenység eredményeként a tanulók:

- gyorsabban észlelik a változó helyzeteket, és rugalmasan igazítják hozzá mozgásukat (pl. hirtelen irányváltás, útvonalkeresés),
- képessé válnak érzelmileg átállni a „biztonságban vagyok” állapotból a „veszélyben vagyok, cselekednem kell” helyzetbe,
- elfogadják a kudarcot a tanulási folyamat részeként, és motiváltak maradnak a következő körben való részvételre,
- fejlesztik társas rugalmasságukat, mert a játék során váltakozó szerepekben kell együttműködniük és a szabályokat alkalmazniuk,
- pozitív önszabályozási stratégiákat sajátítanak el (pl. gyors helyzetértékelés, új taktika keresése), amelyek más helyzetekben is előhívhatók.

Javasolt felhasználás és gyakorlati példák

1. Játékváltozat krétával, labda nélkül, játékvezető nélkül:

A földre rajzolt kört egyforma cikkekre vágjuk, az országok nevét beleírjuk a cikkekbe. A kezdő játékos szólítja az első országot: „Legyen az a híres nevezetes ország.....” A szólított játékos a kör közepébe ugrik és felkiált hangosan: „Egy, kettő, három állj!” A többiek, akiket nem szólítottak menekülnek. A felkiáltásra kötelesek megállni azon a ponton, ahol tartottak. A megszólított ország kiválasztja kit „támadjon” és kör közepétől 3 lépéssel beméri a választott diákot. Ha elérte, akkor levág egy tenyérnyi részt a másik országból (krétával jelöli a rövidített ország-körcikket). Ha nem érte el, akkor az övéből kap egy tenyérnyit az el nem ért társa.

Visszaállnak mindannyian a kör köré, majd az szólítja a következő országot, akitől az előbb egy országrészt elvettek. A játék során vissza is lehet szerezni a már előzőleg levágott részt a megadott módon. A játékból kiesik az a diák, akinek elfogy a területe.

2. Testnevelés órákon alkalmazható labdajátékként.
3. Kirándulásokon, erdei iskolában egy sík, füves területen is kivitelezhető.
4. Iskolaudvaron, ahol aszfaltozott területünk van a krétás-labda nélküli változat is megvalósítható.

Országnevek helyett más pl. virágok, állatok nevét is választhatjuk. Így például szorzótábla gyakorlására is alkalmazható.

A megvalósításhoz szükséges anyagok és eszközök

- a. Labdás változat: labda, valamint – a tereptől függően – opcionálisan kréta, bot vagy kötél a kör kijelöléséhez. (A játék ezek nélkül is játszható.) Papír és ceruza.
- b. Labda nélküli változat: aszfaltkréta.

Tanulókat segítő kérdések

- Mi segített abban, hogy gyorsan eldöntsd, merre fuss tovább?
- Mit tettél, amikor a mozgásod nem úgy alakult, ahogy szeretted volna?
- Hogyan döntötted el, mikor állj meg vagy változtass irányt?
- Hogy érezted magad, amikor eltaláltak vagy kiesettél? Mi segített abban, hogy motivált maradj a következő játékokra?

Tippek, trükkök, kihívások

- **Kihívás:** A diákok csalódottnak érezhetik magukat, amikor kiesnek a játékból.
Tipp: Érdemes hangsúlyozni, hogy a kiesés nem a játék vége, hanem a következő fordulóra való felkészülés ideje – ezalatt megfigyelhetik a többiek, megtanulhatnak taktikákat, és visszanyerhetik a motivációt a visszatéréshez.
- **Kihívás:** Nehézséget okoz számukra a szerepek gyors váltása, például egy biztonságos pozícióból futóvá válás.
Tipp: A játék elején érdemes rámutatni, hogy a szerepek gyorsan változnak, és ez a játék része. Rövid bemelegítő gyakorlatok vagy szándékos szerepváltások segíthetnek ennek az átmenetnek a begyakorlásában.
- **Kihívás:** Feszültséget éreznek, ha úgy érzik, hogy igazságtalanul estek ki.
Tipp: Fontos hangsúlyozni, hogy minden kísérlet értékes, és a kiesés a tanulási folyamat része. Biztosítsuk a gyerekeket arról, hogy a szabályok mindenkire egyformán vonatkoznak, és minden új kör új lehetőséget kínál.

Differenciálási lehetőségek

Kezdők (6–7 évesek):

- A játék módosításai: A játékosok egy kisebb körben állnak, így csökken a futási távolság és egyszerűbbé válik a helyzet. Csak néhány könnyen megjegyezhető országnevet használnak. A dobó előre bejelenti, kit fog megcélozni, így a futónak több ideje van reagálni. A kiesett játékosok segítő vagy megfigyelő szerepet vállalhatnak, ahelyett, hogy tétlenül állnának.
- A gyerekek gyakorolják, hogyan igazítsák mozgásukat a kiszámítható helyzetekhez, miközben továbbra is reagálnak a változásokra. Megtanulnak előre látni és gyorsan alkalmazkodni, és magabiztosságot szereznek a futás, a kitérés és a megfigyelés közötti váltásban. Ez a szint támogatja a rugalmas gondolkodás fokozatos fejlődését egy alacsony nyomású környezetben.

Haladó tanulók (8–9 évesek):

- A játék módosításai: A kör nagyobb, így hosszabb és gyorsabb mozgást igényel. Bonyolultabb országneveket használnak, beleértve a több szótagból állókat vagy a hasonlóan hangzó neveket. Bevezethetők több labda vagy két dobó is. A szerepek gyorsabban változhatnak, például egyszerre két országnevet is ki lehet hívni.
- A gyerekek gyorsabb és kevésbé kiszámítható változásokat tapasztalnak, ami a stratégia és a mozgások gyors újraértékelését igényli. Erősítik a valós időben való alkalmazkodás képességüket, a villámgyors döntéshozatalt, valamint a több egyidejű kihívás kezelését. Ez a szint fejleszti az adaptív gondolkodást és a helyzetfelismerést.

Szakértők (9–10 évesek):

- A játék módosításai: A kör mérete maximálisra növelhető, és a haladó játékra vonatkozó összes szabály érvényes. További kihívások, mint például a több labda, a gyors szerepváltások és a bonyolult országnevek, növelik a kiszámíthatatlanságot.
- A gyerekeknek folyamatosan át kell irányítaniuk a figyelmüket, alkalmazkodniuk kell a taktikájukhoz, és nagy nyomás alatt előre kell látniuk az ellenfelek lépéseit. Fejlett kognitív és fizikai rugalmasságot fejlesztenek ki, megtanulnak gyorsan felépülni a hibákból, és összehangolják cselekedeteiket a változó körülményekkel. Ez a szint ösztönzi a rugalmasságot, a gyors problémamegoldást és az adaptív stratégiák elsajátítását dinamikus környezetben.

Reflektív kérdések

- Hogy érezted magad, amikor kiestél?
- Volt olyan pillanat, amikor át kellett gondolnod, hogyan mozogj vagy mit tegyél? Hogyan oldottad meg?
- Hogyan érezted magad, amikor a játék során nehéz vagy meglepő helyzetbe kerültél?
- Mit tanultál magadról a mai játék során?
- Ha legközelebb újra játszánk, mit csinálnál másképp, hogy még jobban érezd magad, vagy ügyesebben reagálj?

3.7 KÍVÁNCISISÁG, RÁCSODÁLKOZÁS ÉS NYITOTTSÁG

3.7.1 Vak öreganyó

A játék rövid leírása és szabálya

A „Vak öreganyó” játékban egy gyermeknek („öreganyónak”) bekötik a szemét, és a játékterület közepére állítják, míg a többiek szabadon mozoghatnak. A bekötött szemű játékosnak a hallására, a képzeletére és a kíváncsiságára kell támaszkodnia, hogy kiderítse, hol vannak a többiek. A cél nem csupán a többiek megtalálása és felismerése, hanem az is, hogy élvezzék a látás nélküli mozgás és játék varázsát, teret adva a kreatív és kíváncsi felfedezésnek.

Fejleszthető készségek

- **Elsődlegesen fejleszthető készségek**
 - Kíváncsiság, rácsodálkozás és nyitottság
- **Másodlagosan fejleszthető készségek**
 - Rugalmasság
 - Kreativitás
 - Érzelmi tudatosság, érzelemszabályozás és kommunikáció
 - Empátia

Korcsoport	Tanulói létszám/ tanulásszervezés	Javasolt időtartam
6-10 éves	az egész osztály kis csoportokban dolgozik	15-30 perc

Hogyan kell játszani – rövid játékszabályok

1. Előkészítés: A pedagógus egy jól körülhatárolt játékteret (kört vagy négyzetet) jelöl ki, amelyen belül minden játékosnak maradnia kell. Egy tanuló önként jelentkezik, vagy kiválasztásra kerül, ő lesz a „Vak öreganyó”. A szemét kendővel vagy szemkötővel bekötjük. Fontos, hogy a játéktér biztonságos, akadálymentes legyen, ugyanakkor mindenki számára jól látható határokkal rendelkezzen.
2. A játék menete: A bekötött szemű játékos a játéktér közepén áll. A többi tanuló lassan, óvatosan mozog körülötte a kijelölt területen belül. A játékosok halk hangokat adhatnak ki (nevetés, tapsolás, lábdobogás), hogy segítsék az öreganyót a tájékozódásban. Az öreganyó bármikor megszólalhat: „Hol vagytok?” A többiek erre válaszolhatnak: „Itt vagyok!”, miközben akár tovább is mozoghatnak.
3. Felismerés és szerepcseré: Ha a Vak öreganyó megérint valakit, megpróbálja név szerint kitalálni, kit érintett meg. Ha a találat helyes, az érintett tanuló lesz az új „Vak öreganyó”. Ha a találat nem helyes, a játék folytatódik ugyanazzal a bekötött szemű játékosal. Az a tanuló, aki kilép a kijelölt játéktérből, automatikusan az új „Vak öreganyóvá” válik.

Javaslatok a tanulási környezet (beltéri/szabadtéri) elrendezéséhez

A játékot beltéren (tornaterem, tágas tanterem) vagy kültéren (iskoludvar, nyílt terület) is lehet játszani. Gondoskodjon arról, hogy a terület biztonságos és akadálymentes legyen.

Hogyan fejleszti ez a játék az elsődleges készséget?

A Vak öreganyó játék olyan helyzetbe hozza a tanulókat, amelyben a megszokott érzékelési mód (látás) háttérbe szorul, és előtérbe kerül a figyelem, a hallás és a képzelet. Ez természetes módon ébreszti fel a kíváncsiságot és a rácsodálkozás élményét. A tanulók új érzékelési stratégiákat próbálnak ki, nyitottabbá válnak az ismeretlenre, kreatív megoldásokat találnak ki a mozgásra és a hangadásra. Az empátia és az érzelmi tudatosság is fejlődik, mivel a gyerekek átélhetik, milyen érzés kiszolgáltatottnak lenni, másokra figyelni, és mások jelzéseire hagyatkozni. A játék összességében bizalmat, játékoságot és nyitottságot épít a csoportban.

Mit szeretnénk elérni az alapvető készségek fejlesztése terén (a tanulók ismerete és/vagy viselkedése tekintetében)?

- A kíváncsiság és a nyitottság erősítése az érzékszervi felfedezés révén.
- Fokozott kreativitás az új mozgási és irányítási stratégiák kitalálásában.
- Az érzelmi tudatosság és az empátia javítása.
- Jobb együttműködés és csoportkohézió.

Javasolt felhasználás és gyakorlati példák

- Tökéletes jégtörőként a tanév elején.
- Használható testnevelés órákon bemelegítésként vagy levezetésként.
- Hatékony az osztályközösség építését célzó tevékenységekhez.

A megvalósításhoz szükséges anyagok és eszközök

- Egy sál vagy szemkötő

Tanulókat segítő kérdések

- Mi lepett meg, amikor nem használhattad a látásodat?
- Hogyan fedeztél fel és találtatok új mozgási vagy hallgatási módszereket?
- Mit fedeztél fel osztálytársaidról a hangok és a játék segítségével?
- Melyik pillanatban érezted magad a legkíváncsibbnak vagy a legkreatívabbnak?

Tippek, trükkök, kihívások

- Félénk gyerekek esetében kezdjen kisebb csoportokkal!
- A lágy, ritmikus háttérzene segíthet a bekötött szemű játékosnak az orientációban.
- A biztonság és a kényelem érdekében a játék megkezdése előtt alaposan magyarázza el és gyakorolja át a szabályokat.

Differenciálási lehetőségek

Kezdők (6–7 évesek): Kisebb csoportban, kisebb kijelölt játékterületen játszanak, így könnyebb követni a játékot. A játékosoknak hangosan és világosan kell válaszolniuk, amikor a Vak Öreganyó megkérdezi: „Hol vagy?” A gyerekek biztonságosan fedezik fel a környezetet, észreveszik a finom hangokat, mozgásokat és változásokat maguk körül. Arra ösztönzik őket, hogy kérdéseket tegyenek fel és elmélkedjenek a váratlan eseményekről. Ez a szint támogatja a kíváncsiságot és a csodálkozást azáltal, hogy lehetővé teszi a gyerekeknek, hogy fokozatosan kísérletezzenek, megfigyeljék az eredményeket, és kialakítsák a nyitottságot az új mozgás- és interakciós módok felfedezésére.

Haladó tanulók (8–9 évesek): Nagyobb játékterület, ahol a játékosok halkabban válaszolnak. A folyamatos mozgást ösztönzik, kötelező szünetek nélkül. A gyerekek összetettebb térbeli viszonyokat fedeznek fel, és észlelik a finom hang- és testjelzéseket, javítva ezzel a helyzetérzékelésüket és a figyelmüket. Arra ösztönzik őket, hogy elgondolkodjanak: „Mi történne, ha másképp közelítenék meg?” vagy „Hogyan reagálnának mások a mozgásomra?” Aktívan vizsgálják az ok-okozati összefüggéseket, alternatív stratégiákat próbálnak ki, és észreveszik a kialakuló mintákat. Ez a szint mélyebb kíváncsiságot és erősebb csodálkozást táplál, valamint ösztönzi a kreatív és rugalmas gondolkodást dinamikus helyzetekben.

Szakértők (9–10 évesek): A legnagyobb játékterület, ahol esetleg több csoport is egyszerre játszik. A játékosok szinte hangtalanul mozognak, és a Vak Öreganyónak finom jelzésekre kell támaszkodnia. A gyorsabb, összetettebb mozgásminták és a többszörös interakciók növelik a kihívást. A gyerekeket arra ösztönzik, hogy hipotéziseket fogalmazzanak meg, új stratégiákat teszteljenek, és elmélkedjenek a váratlan kimenetelekről. Felfedezik a közös mozgást, előre látják mások cselekedeteit, és kockázatot vállalnak, miközben nyitottak maradnak a meglepetésekre. Ez a szint a magas szintű kíváncsiságot, a fantáziadús felfedezést és a kreatív nyitottságot hangsúlyozza, lehetővé téve a gyerekek számára, hogy minden interakcióban csodálatot éljenek át, és folyamatosan alkalmazkodjanak a változó helyzetekhez.

Reflektív kérdések

- Milyen érzés volt játszani és felfedezni anélkül, hogy láttál volna?
- Milyen új ötleteket vagy stratégiákat próbáltatok ki?
- Hogyan segített a kíváncsiság a játékban?
- Mit tanultatok a bizalomról és a nyitottságról osztálytársaitokkal kapcsolatban?

3.7.2 Amóba (Tic-Tac-Toe)

A játék rövid leírása és szabálya

Az Amóba egy jól ismert logikai játék, amelynek segítségével a diákok lehetőségek iránti kíváncsiságát lehet fejleszteni, kérdéseket tehetnek fel, és nyíltan felfedezhetik, hogyan változik egy helyzet a különböző döntések eredményeként. A játék célja nem a gyors győzelem, hanem sokkal inkább az, hogy ösztönözze a diákokat arra, hogy kíváncsiak legyenek arra, és megfigyeljék, hogy mi történik az egyes lépések után, felismerjék az összefüggéseket és a mintákat, és elfogadják, hogy ugyanaz a helyzet különböző módon is kibontakozhat. A játék során a csodálkozás élménye (például: „Nem is gondoltam volna, hogy így fog végződni!”), valamint a nyitottság is megjelenik, amikor a diákok hajlandóak új stratégiákat kipróbálni vagy egymás megoldásaiból tanulni.

Fejleszthető készségek

- **Elsődlegesen fejleszthető készségek**
 - Kíváncsiság, rácsodálkozás és nyitottság
- **Másodlagosan fejleszthető készségek**
 - Problémamegoldás
 - Kreativitás
 - Rugalmasság

Korcsoport	Tanulói létszám/ tanulásszervezés	Javasolt időtartam
8-10 éves	Kis csoportos munka (4-10 tanuló) vagy az egész osztályt bevonó tevékenység párhuzamos játéktáblák használatával	10-15 perc

Hogyan kell játszani – rövid játékszabályok

1. Előkészítés: A pedagógus előre előkészíti a Tic-Tac-Toe táblákat. Ezeket papírra vagy kartonra lehet rajzolni vagy kinyomtatni, a táblára rajzolni, vagy nagy méretben a padlón vagy az iskolaudvaron kialakítani. A diákok párban helyezkednek el. A pedagógus hangsúlyozza, hogy ebben a játékban nem a győzelem a lényeg, hanem az, hogy megfigyeljék, mi történik, és kíváncsisággal fedezzék fel a lehetőségeket.
2. A játék menete: A diákok a Tic-Tac-Toe jól ismert szabályai szerint játszanak, felváltva helyezik el szimbólumaikat a táblán, azzal a céllal, hogy három azonos szimbólumot sorba állítsanak. A pedagógus arra ösztönzi a diákokat, hogy figyeljék meg, hogyan változik a tábla minden lépés után, mikor változik meg hirtelen a helyzet, és mely döntések vezetnek váratlan eredményekhez.
3. A csodálkozás és a nyitottság tudatosítása: A játék során, vagy az egyes körök után a pedagógus rövid szünetet tarthat, és reflektáló kérdéseket tehet fel, például: „Mi lepett meg ebben a körben?” „Mi történt másképp, mint amire számítottál?” „Milyen új lehetőséget vettél észre?” Ezek a pillanatok segítenek a diákoknak nemcsak játszani, hanem felfedezni és kutatni is.

Javaslatok a tanulási környezet (beltéri/szabadtéri) elrendezéséhez

A játék több helyszínen és módon megvalósítható. Például az osztályteremben, a tornateremben egy nagy rács segítségével, vagy épp a szabadban, ha krétával rajzolják meg a táblát. A tér változatos kihasználása tovább erősíti a nyitottságot és a kíváncsiságot, mivel a diákok egy ismerős játékkal új kontextusokban találkoznak.

Hogyan fejleszti ez a játék az elsődleges készséget?

A Tic-Tac-Toe a kíváncsiságot, a csodálkozás érzését és a nyitottságot azáltal fejleszti, hogy arra ösztönzi a diákokat, hogy folyamatosan figyeljék a változásokat, kérdéseket tegyenek fel (pl. „Miért lett döntetlen az eredmény?”), és nyitottak legyenek az alternatív megoldásokra és nézőpontokra. A játék megtanítja, hogy az első ötlet nem mindig vezet sikerhez, hogy a meglepetések a tanulás természetes részét képezik, valamint azt, hogy az új ötletek kipróbálása értékes tapasztalat.

Mit szeretnénk elérni az alapvető készségek fejlesztése terén (a tanulók ismerete és/vagy viselkedése tekintetében)?

A játék eredményeként a diákok nagyobb kíváncsisággal figyelik a játéksituációkat, magabiztosabban próbálnak ki új megoldásokat, elfogadják a bizonytalanságot és a változást, valamint nyitottabbá válnak társaik gondolkodásmódjára.

Javasolt felhasználás és gyakorlati példák

- A játék rövid, „felfedező jellegű” bemelegítő feladatként használható a tanóra elején (5–7 perc). A pedagógus gyors körökkel kezdi, nem a győzelemre összpontosítva, hanem arra, hogy segítse a tanulókat észrevenni, milyen gyorsan változhat egy helyzet egyetlen lépés után. A tanulókat arra ösztönzi, hogy minden körben osszanak meg egy megfigyelést a tábláról (például: „Ezúttal két lehetséges választásom volt.”), ami felkelti a kíváncsiságot és a megfigyelő figyelmet.
- A matematikaórákon a játék „Mi lenne, ha...?” típusú tanulási helyzetként használható, amely a mintákra és szabályokra összpontosít. A pedagógus változatokat vezet be, például egy 4×4-es táblát, négy szimbólum egymás melletti sorba rendezését győzelmi feltételként, vagy alternatív győzelmi mintákat (pl. átlós plusz sarok). A diákok megtapasztalják, hogy egy apró szabályváltozás hogyan nyithat meg egy teljesen új „világot”, ami erőteljesen támogatja a nyitottságot és a csodálkozás érzését.
- A társas kapcsolatok fejlesztése érdekében (osztályfőnöki órák vagy közösségépítő tevékenységek során) a pedagógus bevezethet egy „udvarias játék” szabályt: minden kör végén mindkét játékos mondjon egy pozitív észrevételt a másiról (például: „Ez okos lépés volt.”). Mindez a kapcsolatépítést és a mások gondolkodásmódja iránti nyitottságot támogatja.

A megvalósításhoz szükséges anyagok és eszközök

- Három-egy-sor táblák (rajzoltak vagy kinyomtatottak)
- Jelölők (X–O szimbólumok, jelölőfigurák, természetes tárgyak, például kavicsok vagy magvak)

Tanulókat segítő kérdések

- Mit vettél észre a táblán, ami az előző lépés előtt még nem így volt?
- Mi változott egyetlen lépés miatt?
- Mi lepett meg a másik játékos lépésében?
- Mi történne, ha ezúttal nem a „szokásos” helyet választanád?
- Melyik lehetőség érdekel most a legjobban?
- Van olyan lépés, amit csak azért tennél meg, hogy „lásd, mi történik”?
- Mit gondolsz, mit próbál elérni a másik játékos?
- Ha kicserélnéd a szimbólumokat, hova tennéd a következő lépést? Miért?
- Mit tanulhatsz a másik játékos megoldásából?

Tippek, trükkök, kihívások

- **Kihívás:** A diákok túlságosan a győzelemre koncentrálnak, és elveszítik a felfedezői hozzáállásukat.
Tipp: A pedagógus vezesse be a felfedezőpontokat: egy pontot kapnak a jó megfigyelésekért vagy az érdekes kérdésekért. Szervezzen „döntetlen-kihívást”, ahol a tudatos cél a döntetlen elérése, nem pedig a győzelem. Ez gyakran meglepi a diákokat, és arra ösztönzi őket, hogy új stratégiákat próbáljanak ki.
- **Kihívás:** Ismétlődő, automatikus lépések fordulnak elő („Mindig ugyanarra a helyre teszem a szimbólumomat”).
Tipp: Kérje meg a diákokat, hogy legalább két lehetséges lehetőséget nevezzenek meg, mielőtt lépnének. Vezessen be egy „tiltott mező” kört, ahol egy mezőt ideiglenesen lezárnak, így a diákok kénytelenek alternatív megoldásokat keresni.
- **Kihívás:** Frusztráció lép fel, amikor a tanuló terve nem válik be.
Tipp: A pedagógus azzal normalizálja ezt az élményt, hogy kijelenti: „Ez a játék kísérlet, nem pedig teszt.” Használjon „újratervezési jelet”, azaz amikor a jelet adják, mindenki rövid szünetet tart, majd egy mondatban megfogalmazza az új tervét.

Differenciálási lehetőségek

Kezdők (6–7 évesek): A játékot egy 3×3-as táblán, lassabb tempóban játsszák. A pedagógus hangosan gondolkodik, például: „Két lehetséges helyet látok... melyik lehetne a jobb?” Használhatók egyszerű megfigyelési kérdéseket tartalmazó támogató kártyák (pl. „Észrevettem, hogy...”, „Kíváncsi vagyok, hogy...”). A gyerekek biztonságosan fedezik fel a lehetőségeket, észreveszik a mintákat, és kérdéseket tesznek fel az eredményekkel kapcsolatban. Fejlesztik a kíváncsiságukat azzal, hogy megfigyelik, hogyan hatnak a kis változások a táblára, elgondolkodnak azon, mi történik, ha más lépéseket próbálnak ki, és reflektálnak a meglepő eredményekre.

Haladó tanulók (8–9 évesek): A játékot egy 4×4-es táblán játsszák, azzal a céllal, hogy négy azonos szimbólumot sorba állítsanak. A tanulók részt vesznek „Mi lenne, ha...?” körökben, minden játék után módosítva egy szabályt, és megfigyelve annak hatását. Emellett megpróbálják megjósolni partnerük következő lépését is. A gyerekek aktívan kutatják az alternatív stratégiákat, észreveszik a bonyolult mintákat, és kérdéseket tesznek fel a lehetséges kimenetelekről. Ez ösztönzi a mélyebb kíváncsiságot, a nyitottságot az új ötletek iránt, valamint azt a szokást, hogy hipotéziseket teszteljenek a táblán rejlő lehetőségekről.

Szakértők (9–10 évesek): A játékot 4×4-es vagy annál nagyobb táblán játsszák, további kihívásokkal, például több játéktábla egyidejű bevezetésével vagy időkorlát mellett. A tanulók kísérletezhetnek egyedi szabályokkal, saját variációkat hozhatnak létre, vagy „vak jóslás” módban játszhatnak, ahol a lépéseket a partner elhelyezéseinek megtekintése nélkül tervezik meg. A gyerekek saját szabályokkal kísérleteznek, váratlan eredményeket fedeznek fel, és reagálnak a gyors változásokra.

Arra ösztönzik őket, hogy hipotéziseket fogalmazzanak meg, gondosan figyeljék az eredményeket, és „Mi lenne, ha...?” típusú kérdéseket tegyenek fel. Ez a szint erősíti a kíváncsiságot, a reflektív gondolkodást és azt a képességet, hogy rugalmasan alkalmazkodjanak a stratégiákhoz, miközben nyitottak maradnak a meglepő eredményekre.

Reflektív kérdések

- Mi volt a mai játék legmeglepőbb pillanata?
- Volt olyan lépés, amelyre azt gondoltad: „Ezt nem vártam!”? Miért?
- Melyik helyzetben változott meg a játék a leginkább egyetlen lépés miatt?
- Melyik „Mi lenne, ha...?” kérdés érdekelte a legjobban?
- Kipróbáltál valamit pusztán kíváncsiságból? Mi történt?
- Mit tanultál abból, hogy egyszerűen csak látni akartad, mi történik?
- Mit vettél át a másik játékostól (ötletet, gondolkodásmódot, stratégiát)?
- Mikor voltál hajlandó megváltoztatni a tervedet? Mi segített ebben?
- Hogyan segített a játék abban, hogy elfogadjad: több megoldás is jó lehet?

3.7.3 Kötélfoci

A játék rövid leírása és szabálya

A kötélfoci olyan mozgásalapú csapatjáték, amelyben a diákok egy szokatlan együttműködési formával találkoznak. A csapat tagjai ugyanazt a kötelet fogják, miközben fizikailag összekapcsolódnak, megpróbálják a labdát egy kijelölt célterület felé mozgatni. A játék egyedisége abban rejlik, hogy a megszokott focimozdulatok nem alkalmazhatók automatikusan, ami természetesen arra ösztönzi a diákokat, hogy új helyzetet fedezzenek fel. A játék elsődleges célja nem a győzelem, hanem egyrészt az, hogy a diákok kíváncsisággal figyelhessék meg, hogyan befolyásolják egymást mozgulataik a közös cselekvés során. Másrészt, hogy megtapasztalják a fizikai kapcsolódás által teremtett kihívások és lehetőségek iránti csodálatot, és nyíltan kísérletezzenek az együttműködés új formáival. A játék során a csapatok folyamatosan megtapasztalják, hogy még a kis változások (például a tempó, az irány vagy a kommunikáció) is hogyan befolyásolhatják az eredményt, ezáltal támogatva a kíváncsiság és a nyitottság fejlődését.

Fejleszthető készségek

- **Elsődlegesen fejleszthető készségek**
 - Kíváncsiság, rácsodálkozás és nyitottság
- **Másodlagosan fejleszthető készségek**
 - Empátia
 - Problémamegoldás
 - Rugalmasság
 - Kapcsolódás és kötődés

Korcsoprt	Tanulói létszám/ tanulásszervezés	Javasolt időtartam
6-10 éves	Két csapat (csapatonként 4-8 tanuló) vagy az egész osztály bevonásával, rotációs rendszerben	25-30 perc

Hogyan kell játszani – rövid játékszabályok

1. Előkészítés: A pedagógus kijelöli a játéktér határait, valamint a célzónákat vagy kapukat. A diákokat nagyjából azonos létszámú két csapatra osztja. Mindkét csapat megfelelő hosszúságú kötelet kap, amelyet az összes csapattag egyenlő távolságra egymás mellett állva tart. A diákok a játék során nem engedhetik el a kötelet. A pedagógus röviden bemutatja a játék alaphelyzetét, és felhívja a diákok figyelmét arra, hogy ez nem egy hagyományos labdarúgó-mérkőzés, hanem egy felfedező jellegű együttműködési kihívás. Hasznos lehet olyan kérdéssel kezdeni, mint például: „Mit gondoltok, mi lehet nehéz, ha mindenki ugyanazt a kötelet fogja?” Az ilyen kérdések a kíváncsiságot hivatott felkelteni, valamint a diákok előzetes feltételezéseit felszínre hozni.

2. Első kísérlet: Az első kör felfedező jellegű. A labdát a játéktér közepére helyezik, és a pedagógus jelére a csapatok megpróbálják a labdát a célterület felé mozgatni, miközben a kötéllel együtt haladnak. Ebben a szakaszban a pedagógus nem javítja ki és nem irányítja a diákokat, lehetővé téve számukra, hogy saját tapasztalatokat szerezzenek. Az első néhány percben gyakran felmerül a csodálkozás (pl. *„Ez sokkal nehezebb, mint gondoltuk!”*), ami a tanulási folyamat természetes része. Rövid idő elteltével a pedagógus szüneteltetheti a játékot, és megkérdezheti: *„Mi lepett meg titeket eddig a legjobban?”*
3. Második kísérlet: A következő körökben a pedagógus arra ösztönzi a csapatokat, hogy szándékosan változtassanak a mozgásukon. Megkérheti a diákokat, hogy lassabban mozogjanak, mozgás előtt megbeszéljék az irányt, vagy figyeljék meg, mi történik, ha mindenki egyszerre indul el. A pedagógus hangsúlyozza, hogy nincsenek „helyes” vagy „rossz” megoldások; minden kör egy új kísérlet. A diákok fokozatosan megtanulják, hogy a siker nem az egyéni képességektől függ, hanem a közös megfigyeléstől, a koordinációtól és az alkalmazkodástól. Amint a csapatok magabiztosabban mozognak együtt, a pedagógus bevezethet egyszerű változtatásokat, például csak sétálást, egy kör eljátszását beszéd nélkül, vagy egy másik útvonal választását a cél felé. Ezek a kis módosítások új csodálkozási pillanatokat teremtenek, és tovább erősítik a nyitottságot az ismeretlen megoldások iránt.
4. A játék lezárása: A játék végén a pedagógus leállítja a tevékenységet, és jelzi, hogy a következő lépés nem egy újabb kör, hanem a közös reflexió. A játék akkor tekinthető eredményesnek, ha a diákok új felismerésekre jutottak magukról, a csapatukról és az együttműködésről, függetlenül attól, hogy hány gólt szereztek. Ez a lezárás természetesen átvezet a reflexió részébe.

Javaslatok a tanulási környezet (beltéri/szabadtéri) elrendezéséhez

A kötélfoci beltéren és szabadban egyaránt játszható. Minden esetben fontos a biztonság és a világos térszervezés. Beltéren a tornaterem ideális helyszín, ahol a pedagógus kúpokkal, vonalakkal vagy szalaggal kijelölheti a játéktér határait. A pálya méretét a csapat létszámához kell igazítani, hogy elegendő hely maradjon az irányváltásokhoz, ugyanakkor a közös kötél miatt a diákok egymás közelében maradjanak. A kapuk tornatermi padokból, kúpokból álló párokból vagy egy kijelölt vonalból állhatnak, és jól láthatónak kell lenniük.

Kint a játszótér vagy egy füves terület alkalmas, feltéve, hogy a felület nem csúszós és akadálymentes. Ebben az esetben a pálya lehet téglalap alakú, vagy a nagyobb biztonság érdekében széles folyosó formájú. A pedagógus gondoskodik arról, hogy a kötél hossza megfeleljen a játékosok számának, elegendő hely álljon rendelkezésre a koordinált mozgáshoz. A térszervezés célja, hogy segítse a diákokat a játék szerkezetének (határok és kapuk) megérzésében, miközben elegendő teret biztosít a kísérletezésre és a felfedezésre is.

Hogyan fejleszti ez a játék az elsődleges készséget?

A kötélfoci elsősorban a kíváncsiságot, a csodálkozást és a nyitottságot fejleszti, mivel a tanulók egy ismerős helyzetbe (labdás csapatjáték) kerülnek, amelyhez szokatlan szabály társul: úgy kell mozogniuk, hogy fizikailag egy közös kötéllel vannak összekötve. Ez a szituáció csodálkozást vált ki (*„Szóval így is lehet játszani!”*), és kérdéseket vet fel azzal kapcsolatban, hogy ebben a keretben hogyan lehet hatékony együttműködést elérni. A játék során a tanulók megfigyelik, hogyan alakítja a kollektív mozgást a tempó, az irányváltások, a távolságtartás és a kommunikáció. A kíváncsiság erősödik, mivel a diákok aktívan ki akarják próbálni a különböző megoldásokat (pl. *„Mi történik, ha lassabban mozgunk?”*).

A nyitottság akkor alakul ki, amikor a diákok rájönnek, hogy az ismerős stratégiák nem mindig működnek, és érdemes kísérletezni mások ötleteivel is, még azokkal is, amelyek eleinte szokatlannak tűnnek.

Mit szeretnénk elérni az alapvető készségek fejlesztése terén (a tanulók ismerete és/vagy viselkedése tekintetében)?

A játék célja az, hogy a tanulók nagyobb önbizalommal és tudatossággal közelítsenek az új és ismeretlen helyzetekhez. Meg kell érteniük, hogy a kíváncsiság nem csupán érdeklődés, hanem olyan belső hajtóerő, amely segít nekik a helyzeteket értelmezni és a bennük rejlő lehetőségeket felismerni. A tanulóknak képesnek kell lenniük megfogalmazni, mi lepte meg őket, milyen kérdések merültek fel, és hogyan kísérleteztek új megoldásokkal a közös cél elérése érdekében. Egy másik cél az, hogy a diákok nyitottabbá váljanak társaik gondolkodásmódjára és javaslataira, tanuljanak mások ötleteiből, és elfogadják, hogy egy csapaton belül többféle megközelítés is érvényes lehet. Hosszú távon a játék segít a diákoknak az újdonságot pozitív élményekkel társítani, és az ismeretlen helyzeteket nem fenyegetésként, hanem felfedezésre és tanulásra nyíló lehetőségekként felfogni.

Javasolt felhasználás és gyakorlati példák

- A testnevelés órákon a „Kötélfoci” lehetővé teszi a diákok számára a koordinált mozgás összetettségének megtapasztalását és átgondolását. A pedagógus nem technikai utasításokat ad, hanem olyan kérdésekkel irányítja a figyelmet, hogy hogyan változik a játék, ha a tempó vagy az irány megváltozik.
- Osztályfőnöki órák vagy csapatépítő foglalkozások során a játék segít a diákoknak felismerni, hogy az egyéni döntések hogyan befolyásolják a csoportot. Megtapasztalják az alkalmazkodás, a türelem és a nyitottság fontosságát.
- Osztálykirándulásokon vagy sportnapokon a kötélfoci ideális választás, mivel minimális felszerelést igényel, szabadtéren is játszható, és gyorsan bevonja a diákokat egy közös felfedező tevékenységbe.

A megvalósításhoz szükséges anyagok és eszközök

- Puha labda (pl. hablabda vagy könnyű gumilabda)
- Két közepes hosszúságú vagy hosszú köté (csomó és fémkapocs nélkül)
- Kúpok, jelölőkorongok, szalag vagy kréta a játéktér és a célzónák kijelöléséhez
- Jelzőeszköz a körök indításához és leállításához (pl. síp, csengő vagy taps)
- Opcionális: egyszerű kérdéskártyák a megfigyelés és a kíváncsiság elősegítésére

Tanulókat segítő kérdések

- Mit vettél észre a csapat mozgásában, ami az elején még nem volt jelen?
- Mi változott, amikor gyorsabban vagy lassabban mozogtatok?
- Melyik pillanat lepett meg titeket a legjobban?
- Mi történik, ha valaki mást akar csinálni, mint a többiek?
- Mit szeretnél kipróbálni a következő körben?

Tippek, trükkök, kihívások

- Kihívás:** A diákok túlzottan a pontszerzésre vagy a győzelemre koncentrálnak, ami csökkenti a felfedezői hozzáállásukat.
Tipp: Hangsúlyozza, hogy a cél nem a gyors pontszerzés, hanem annak megfigyelése, hogyan változik a csoportos mozgás a különböző megközelítések hatására. Vezessen be „felfedezőpontokat”: a csapatok érdekes megfigyelésekért vagy újonnan kipróbált megoldásokért kapnak pontokat, függetlenül az eredménytől.
- Kihívás:** Egy vagy két diák dominál a csapatban
Tipp: Hangsúlyozza ki, hogy minden csapattag mozgása egyformán fontos. Vezessen be egy „csendes kört”, amelyben a kommunikáció kizárólag nonverbális, így biztosítva mindenki aktív részvételét.
- Kihívás:** A diákok elveszítik a kíváncsiságukat, és automatikusan megismétlik a korábbi megoldásokat.
Tipp: Irányítsa a figyelmet olyan kérdésekkel, mint például: „Mi történne, ha ezt teljesen más módon próbálnátok meg?” Alkalmazzák az „egy körös szabályváltoztatás” módszert (pl. csak séta), új felfedezési helyzeteket teremtve.
- Kihívás:** Frusztráció lép fel, ha az együttműködés nem vezet azonnali sikerhez.
Tipp: Hangsúlyozza, hogy a nehézségek a tanulás természetes részét képezik, és minden kísérlet értékes. Használjon „lassított kört”, amelyben a csapat szándékosan nagyon lassan mozog, hogy megfigyelje és megértse a közös mozgás hatásait.

Differenciálási lehetőségek

Kezdők (6–7 évesek): A játék kisebb pályán zajlik, kevesebb játékkal csapatonként és lassabb tempóban. A pedagógus gyakrabban szünetelteti a játékot, hogy segítsen a gyerekeknek megfogalmazni a megfigyeléseiket és kérdéseiket. A csapatok lépésről lépésre haladhatnak, vagy előre megbeszélhetik a mozgásirányukat. A gyerekek biztonságosan felfedezhetik, hogyan hatnak saját mozdulataik a csapatra, észrevehetik a váratlan változásokat, és kérdéseket tehetnek fel azzal kapcsolatban, mi történik, ha másképp cselekszenek. Csodálkozás tölti el őket, amikor a közös mozgás új kihívásokat vagy lehetőségeket tár fel.

Haladó tanulók (8–9 évesek): Nagyobb pályát használnak, és a célzónák összetettebbek, esetleg több irányból is elérhetők. A csapatok önállóbban kísérleteznek, szabályozzák a tempót vagy az irányt, és rugalmasan reagálnak a váratlan eseményekre. A gyerekek aktívan figyelik, hogy a kis módosítások hogyan befolyásolják az eredményeket, kifejezik, mi lepte meg őket, és új stratégiákkal kísérleteznek. Ez erősíti a nyitottságot, a csodálkozás érzését, és bátorítja őket, hogy magabiztosan próbáljanak ki szokatlan megoldásokat.

Szakértők (9–10 évesek): Bevezethető több labda, párhuzamos célterületek vagy kommunikációs korlátozások. A csapatok egyszerre több kihívást oldanak meg, fejlettebb koordinációs technikákat alkalmazva, miközben valós időben figyelik egymás mozdulatait. A gyerekek hipotéziseket állítanak fel és tesztelnek, folyamatosan alkalmazkodnak a változó helyzetekhez, és nyitottak maradnak csapattársaik ötleteire. Váratlan csodálkozási pillanatokat élnek át, amikor a közös mozgás új mintákat és lehetőségeket teremt, miközben egyre jobban tudatosul bennük a csapatt dinamika.

Reflektív kérdések

- Mi volt a játék legmeglepőbb pillanata?
- Mikor kellett igazán nyitottnak lennetek egymás iránt?
- Mit tanultatok abból a körből, amely nem a tervek szerint alakult?
- Milyen új kérdés merült fel a játék során?
- Hogyan változott a csapat együttműködése az elejéhez képest?

3.8 EMPÁTIA

3.8.1 Érzelmi „siket telefon”

A játék rövid leírása és szabálya

Ez a játék a klasszikus „Siket telefon” szabályait követi, ami egy sugdolózós játék, ahol a szavak és kifejezések szájról-szájra terjednek. A játék ebben a formájában a szó vagy kifejezés továbbítása helyett egy érzelmet közvetítenek rövid verbális és nonverbális módon. Az üzenetet fogadó gyermeknek értelmeznie kell azt, és tovább kell adnia a következő résztvevőnek, egészen az utolsó gyermekig, aki megpróbálja azonosítani az eredeti érzelmet.

Fejleszthető készségek

- **Elsődlegesen fejleszthető készségek**
 - Empátia
- **Másodlagosan fejleszthető készségek**
 - Érzelmi tudatosság, érzelemszabályozás és kommunikáció
 - Kapcsolódás és kötődés

Korcsoport	Diákok száma	Javasolt időtartam
6–10 éves	6–15 gyermek	15–20 perc

Hogyan kell játszani – rövid játékszabályok

1. A csoport felállítása: a gyerekek sorba állnak úgy, hogy mindenki jól láthassa az előtte állót.
2. Az első játékos kiválasztása: a pedagógus csendben átad az első gyermeknek egy érzelmekártyát, vagy suttogva megnevez egy érzelmet (pl. öröm, félelem, harag, meglepetés).
3. Az érzelm finom kifejezése: az első gyermek finoman fejezi ki az érzelmet – hangszínnel, arckifejezéssel és finom gesztusokkal –, úgy, hogy csak a mellette álló gyermek láthassa.
4. Az érzelm továbbadása: a második gyermek figyelmesen nézi és hallgatja, majd megpróbálja ugyanazt az érzelmet visszaadni a sorban vagy körben mellette álló következő gyermeknek.
5. A lánc folytatása: minden gyermek megismétli ezt a folyamatot, továbbadva az érzelmet, amíg az el nem éri az utolsó gyermeket.
6. Végző tipp: az utolsó gyermeknek ki kell találnia, mi volt az eredeti érzelm, és hangosan ki kell mondania.
7. Csoportos reflexió: a pedagógus rövid beszélgetést vezet, összehasonlítva az érzelm első és utolsó változatát, és megkérdezi, hogyan és miért változhatott az érzelm a folyamat során.

Javaslatok a tanulási környezet (beltéri/szabadtéri) elrendezéséhez

Beltéri: A tanulókat rendezze el egy nagy körben vagy sorban ülve úgy, hogy minden gyermek tisztán láthassa és hallhassa a többiekét. Válasszon csendes környezetet, például egy könyvtári sarkot vagy egy üres tantermet, hogy a gyermekek háttérzaj nélkül tudjanak koncentrálni a finom hangszínváltozásokra és az arckifejezésekre. Legyen a közelben egy tábla, amelyre a tevékenység után feljegyezhetik az érzelmeket.

Kültéri: Válasszon egy nyugodt, zárt teret, például egy csendes udvart, egy pavilon alatt vagy a játszótér árnyékos részén. A gyerekek körbe ülhetnek szőnyegekben vagy padokon. A környezeti zavaró tényezők (szél, zaj) elkerülése érdekében fontolja meg a szaggatókúpok használatát, vagy azt, hogy a gyerekek felváltva közelebb üljenek egymáshoz, hogy megmaradjon a halk hangátvitel.

Hogyan fejleszti ez a játék az elsődleges készséget?

Ez a játék világosan szemlélteti, hogy a kis félreértések hogyan nőhetnek és változtathatják meg az üzenetet, ahogy az egyik embertől a másikig terjed. Az érzelmeket könnyen félre lehet érteni, ha nem figyelünk aktívan a másikra, és/vagy nem fejezzük ki őket egyértelműen. Emellett azt is megmutatja, hogy egy adott érzelem az egyik gyermek számára kissé más jelentéssel bírhat, mint a másik számára. A játék így arra ösztönzi a résztvevőket, hogy figyelmesen hallgassák az üzenetet és egymást, és megmutatja a játékosoknak, mennyire fontos az információt világosan és érthetően közölni a másik féllel, hogy az üzenet helyesen jusson át.

Támogatja az empátia és az érzelmi tudatosság fejlődését azáltal, hogy segít a gyermekeknek gyakorolni az érzelmek felismerését és finom, nem verbális módon történő kifejezését. Ahogy az érzelem gyermekről gyermekre halad, a gyerekeknek gondosan oda kell figyelniük a hangszíntre, az arckifejezésekre és a testbeszédre – az érzelmi kommunikáció kulcsfontosságú elemeire. A záró csoportos beszélgetés arra ösztönzi a gyerekeket, hogy elgondolkodjanak azon, hogyan értelmezik az érzelmeket különbözőképpen, és milyen könnyen változhatnak az érzelmi üzenetek, segítve őket abban, hogy jobban megértsék mind a saját, mind mások érzéseit. Ez a folyamat bővíti a szókincset, fokozza az érzékenységet és az érzelmi árnyalatok iránti figyelmet.

Mit szeretnénk elérni az alapvető készségek fejlesztése terén (a tanulók ismerete és/vagy viselkedése tekintetében)?

A játék eljátszása után a tanulók:

- Képesek lesznek jobban felismerni és értelmezni mások érzelmeit.
- Megértik, mennyire fontos odafigyelni másokra és figyelni a nonverbális jelekre.
- Tudatában lesznek annak, hogy mások eltérően érzékelhetik az érzelmeket.
- Megértik, hogy az érzelmeket különbözőképpen értelmezik, és hogy az érzelmi üzenetek könnyen változhatnak.
- jobban képesek lesznek megérteni mind saját, mind mások érzéseit;
- Koruknak megfelelő érzelmi szókincs (verbális és nonverbális) birtoklása, valamint annak használata saját érzelmeik kifejezésére.
- képesek értelmezni és felfedezni azokat az érzelmi árnyalatokat, amelyek életkoruk alapján érthetőek.

Javasolt felhasználás és gyakorlati példák

Az érzelmek felfedezésének egyik módja ebben a játékban egy olyan szituáció, amelyben az első gyermek mosolyogva fejezi ki az örömet, és azt mondja: „Boldog vagyok, mert megölelt a barátom.” Ahogy az üzenet továbbadódik a láncban, egyes gyermekek nagyobb mosollyal felerősíthetik a kifejezést, míg mások csökkenthetik annak intenzitását, így semlegesebbnek tűnhet. Mire az üzenet eléri az utolsó résztvevőt, az érzelmek az örömből izgalommá, vagy akár elégedettséggé is átalakulhat. Ez lehetőséget ad a pedagógusnak arra, hogy megbeszéljék, hogyan befolyásolhatják a kifejezés és a hangneme finom változásai az érzelmek észlelését. Egy másik érdekes eset akkor fordul elő, amikor az elején egy olyan érzelmet vezetnek be, mint a félelem. Egy gyermek ezt remegő hangon suttogva fejezheti ki, mintha hirtelen zajra reagálna.

Ahogy azonban az üzenet továbbadódik, a lánc valamelyik tagja a tágra nyílt szemeket és a felhúzott szemöldököket félelem helyett meglepetésként értelmezheti. A reflexió fázisában a csoport megbeszélheti, hogy ez a két érzelmek hogyan mutat hasonló arc kifejezéseket, mégis jelentésük a kontextustól függ.

Vannak olyan esetek is, amikor a gyerekeknek nehézséget okoz bizonyos érzelmek – különösen az olyan, negatívnak érzékelt érzelmek, mint a harag – teljes kifejezése. Egy gyerek kezdetben karba tett kézzel és homlokráncolással ábrázolhatja a frusztrációt, de az üzenet továbbadása során egyes résztvevők habozhatnak az érzelmek eltúlzásában, és inkább enyhítik azt, így a haragot enyhe csalódássá vagy akár szomorúsággá alakítják át. Ez lehetőséget nyújt arra, hogy megvitassák, mennyire nehéz néha nyíltan kommunikálni az érzelmeket, és hogy a társadalmi és személyes szűrők hogyan alakítják a kifejezőmódunkat.

Ahhoz, hogy a játék még egy réteget nyerjen, a pedagógus bevezethet egy nonverbális változatot, amelyben a gyerekeknek beszéd nélkül kell átadniuk az érzelmeket, kizárólag az arc kifejezésekre és a gesztusokra támaszkodva. Ez a változat arra ösztönzi őket, hogy a nonverbális jelekre összpontosítsanak, kiemelve a testbeszéd fontosságát az érzelmi kommunikációban. Emellett lehetőséget ad arra is, hogy elgondolkodjanak azon, mennyire támaszkodunk a szavakra az érzelmeink közvetítésében, és hogy bizonyos helyzetekben a nonverbális jelek éppoly erőteljesek lehetnek.

Ezekkel a különböző forgatókönyvekkel játszva a gyerekek elmélyíthetik annak megértését, hogy az érzelmek hogyan közvetítődnek és értelmeződnek a mindennapi életben. Jobban tudatosul bennük, hogy a kifejezőmód, a hangszín és a gesztusok apró különbségei hogyan változtathatják meg teljesen egy érzés észlelését, ezzel a tapasztalati tanulás révén erősítve mind az empátiát, mind az érzelmi tudatosságot.

Az érzelmi világ kifejezésének számos módja létezik. Számos nyelvi tevékenységet javasoltunk, de a művészet is egy módja az érzelmek kifejezésének. A kérdések között találnak olyanokat is, amelyek ebbe az irányba mutatnak.

A megvalósításhoz szükséges anyagok és eszközök

- Kis érzelmekártyák (opcionális, hogy a gyerekek könnyebben elképzelhessék a különböző érzelmeket).
- Csendes hely, ahol a gyerekek könnyen hallják és figyelhetik egymást.
- Tábla vagy flipchart (opcionális), hogy a végén leírassák a különböző érzelmeket, és megbeszélhessék őket.
- Időzítő vagy csengő (opcionális, hogy jelezze, mikor kezdődik egy új kör).

Tanulókat segítő kérdések

- Mit veszel észre az arcukon vagy a hangjukban, ami segít kitalálni az érzelmet?
- Ismerősnek tűnik számotokra ez az érzelem? Mikor éreztétek már így magatokat?
- Mi teszi ezt az érzelmet nehezen vagy könnyen kifejezhetővé szavak nélkül?
- Mit gondolsz, az utolsó személy hogyan fogja megérteni ezt az érzelmet?
- Ha ez az érzelem egy szín vagy hang lenne, mi lenne az?

Tippek, trükkök, kihívások

- **Kihívás:** Gyakori helyzet, hogy egyes gyerekek eltúlozzák vagy sztereotipizálják az érzelmeket, így azok színháziasabbá válnak, mint eredetileg szánták.
Tipp: Ebben az esetben a pedagógus segíthet nekik abban, hogy elgondolkodjanak azon, hogy a valódi érzelmeket gyakran finomabb és árnyaltabb jelekkel fejezik ki.
- **Kihívás:** Egy másik helyzet az, amikor az érzelmi üzenet a lánc mentén eltorzul, így a végső érzelem nagyon eltér a kezdetitől.
Tipp: A pedagógus hangsúlyozhatja, hogy az érzelmi kommunikáció szubjektív és a személyes tapasztalatok befolyásolják, segítve ezzel a gyerekeket abban, hogy empátiát fejlesszenek ki a különböző értelmezések iránt.
- **Kihívás:** Egyes gyermekeknek nehézséget okozhat bizonyos érzelmek kifejezése, különösen a negatív érzelmeké, mint például a harag vagy a szomorúság.
Tipp: Ilyenkor a pedagógus bátoríthatja őket, hogy biztonságos, ítélkezésmentes környezetben kísérletezzenek, elmagyarázva, hogy minden érzelem érvényes és fontos felismerni őket.
- **Kihívás:** Ha egy gyermek bizonytalannak érzi magát vagy megdermed,
Tipp: A pedagógus kis utalásokkal vagy példákkal támogathatja őt, esetleg maga is bemutatthat egy hasonló érzelmi kifejezést, hogy a gyermek magabiztosabbnak érezze magát.

Differenciálási lehetőségek

Kezdők (6–7 évesek): A játékot leegyszerűsíthetjük úgy, hogy csak négy alapérzelmet mutatunk be illusztrációs képekkel, hogy a gyerekek könnyebben felismerjék őket. A pedagógus minden kör után meg is nevezheti az érzelmeket, hogy megerősítse a kifejezés és a jelentés közötti kapcsolatot.

Haladók (8–9 évesek): A gyerekeket arra lehet ösztönözni, hogy az érzelmi kifejezés mellé egy rövid mondatot is fűzzenek, például: „Ma boldog vagyok, mert játszottam egy barátommal” vagy „Kicsit dühös vagyok, mert valaki meglökött.” Ez segít nekik összekapcsolni az érzelmeket a valós élethelyzetekkel, ösztönözve az érzelmszabályozásról való elmélkedést.

Haladók (9–10 évesek): A játék bonyolultabbá tehető egy olyan változat bevezetésével, amelyben a gyerekeknek egyre finomabb módon kell közvetíteniük az érzelmet, akár szavak nélkül, akár minimális gesztusokkal. Bonyolultabb érzelmek, például a hála vagy a frusztráció is bevezethetők az érzelmi szókincs bővítése érdekében.

Reflektív kérdések

- Könnyű vagy nehéz volt felismerni az átadott érzelmet?
- Változott-e a kezdeti érzélem a beszélgetés során? Mit gondolsz, miért történt ez?
- Mi segített legjobban megérteni az érzelmet: a hangszín, az arckifejezés vagy a gesztusok?
- Milyen érzés volt, amikor rájöttél, hogy az érzélem megváltozott?
- Voltál már olyan helyzetben, amikor az érzelmeidet félreértették? Hogyan éreztél magad akkor?
- Mit tehetünk azért, hogy érzelmeinket egyértelműbben tudjuk kifejezni?
- Mit tanultál arról, hogy mások hogyan fejezik ki és értelmezik az érzelmeiket?

3.8.2 Az érzelmek postása

A játék rövid leírása és szabálya

A „postás” játék ezen átdolgozott változatában a gyerekek érzelmi üzeneteket „kézbesítenek” egymásnak. Az üzenetek érzelmi helyzeteket tartalmaznak, és a címzettnek ki kell találnia az érzelmet, majd reagálnia kell rá, segítve ezzel a csoportot abban, hogy megtanulják megnevezni, értelmezni és átérezni a különböző érzéseket. A játék erősíti az empátiát és az érzelmi tudatosságot azáltal, hogy arra ösztönzi a gyerekeket, hogy nonverbális és kreatív módon ismerjék fel és fejezzék ki az érzelmeiket.

Fejleszthető készségek

- **Elsődlegesen fejleszthető készségek**
 - Empátia
- **Másodlagosan fejleszthető készségek**
 - Érzelmi tudatosság, érzelemszabályozás és kommunikáció
 - Kapcsolódás és kötődés

Korcsoport	Diákok száma	Javasolt időtartam
6–10 éves	8–20 gyermek	25–35 perc

Hogyan kell játszani – rövid játékszabályok

1. Előkészítés: a pedagógus elkészít egy sor kis kártyát, amelyek mindegyike egy rövid érzelmi szituációt tartalmaz (pl. „Elvesztetted a kedvenc játékodat”, „A barátod meglepetésajándékot adott neked”, „Beszélned kell az osztály előtt”). Ezeket összehajtja, és egy zsákba vagy borítékba teszi.
2. A csoport kialakítása: a gyerekek körbe ülnek. Kiválasztanak egy gyereket, aki a postás lesz, és a kör közepén áll, kezében tartva a borítékot vagy a zsákot, amelyben az érzelmi helyzeteket leíró kártyák vannak.
3. A levél kézbesítése: a postás körbejárja a kört, véletlenszerűen megáll egy gyermeknél, és azt mondja: „Neked jött egy levél!” Átad a gyermeknek egy kártyát a zsákból.
4. Felolvasás és eljátszás: a kiválasztott gyermek csendben elolvassa a kártyát, elgondolkodik azon, hogy a szereplő hogyan érezhet, majd eljátsza az érzelmet anélkül, hogy kimondaná annak nevét. Használhatja:
 - arckifejezéseket
 - gesztusokat vagy testtartást
 - egy rövid mondatot (pl. „Miért pont velem történt ez?”)
5. Az érzelem kitalálása: a csoport többi tagja figyelmesen nézi a jelenetet, és megpróbálja kitalálni:
 - Milyen érzelmet fejeznek ki?
 - Mi okozhatta ezt?
6. Megerősítés és reflexió: miután kitalálták a helyes érzelmet, a gyermek megerősíti azt, és esetleg hozzáfűz egy megjegyzést, például:

„Igen, ideges voltam, mert mindenki engem nézett.”

7. Új kör: új postást választanak, és a játék egy újabb kézbesítéssel folytatódik.

8. Kiegészítés (opcionális): A játék előrehaladtával a pedagógus:

- bonyolultabb vagy vegyes érzelmeket vezethet be
- rövid csoportos reflexiókat kezdeményezhet arról, hogyan fejezik ki és ismerik fel az érzelmeket

Javaslatok a tanulási környezet (beltéri/szabadtéri) elrendezéséhez

Ez a tevékenység leginkább a szabadban, egy tágas kertben vagy iskolai udvaron működik a legjobban, ahol a gyerekek szabadon mozoghatnak az állomások (a különböző „házakat” jelképező helyek) között. Ugyanakkor beltéri játékokra is adaptálható, ha egy nagy tanteremben vagy tornateremben egyértelműen kijelölt területeket használnak.

Hogyan fejleszti ez a játék az elsődleges készségeket?

Ez a játék erősíti az empátiát és az érzelmi tudatosságot azáltal, hogy arra ösztönzi a gyerekeket, hogy nonverbális és kreatív módon ismerjék fel és fejezzék ki az érzelmeket. Minden gyereknek értelmeznie kell egy érzelmi helyzetet, elképzelnie, milyen érzés lehet, és ezt a belső állapotot gesztusokba, testtartásba vagy hangszínbe kell átültetnie. Ez a folyamat fejleszti azt a képességüket, hogy felismerjék az érzelmeket magukban és másokban, még akkor is, ha azokat nem nevezik meg kifejezetten.

Ahogy a gyerekek megfigyelik társaikat, és megpróbálják kitalálni az érzelmet, megtanulnak odafigyelni a finom érzelmi jelekre és a testbeszédre. Ez élesíti megfigyelőképességüket, és gazdagabb érzelmi szókincset épít fel.

A játék az empátiát is elősegíti azzal, hogy arra ösztönzi a gyerekeket, képzeljék el az egyes érzelmek mögött rejlő élményeket. Amikor kitalálják vagy elgondolkodnak azon, mit érezhet a szereplő és miért, gyakorolják, hogy mások helyébe képzeljék magukat. Idővel ez nagyobb érzékenységet alakít ki mások érzelmei iránt a valós élethelyzetekben.

A játékos és biztonságos környezet segít abban is, hogy még a félénk vagy csendes gyerekek is nyugodtan kifejezhessék magukat, és az érzelmeket normális, közös emberi élményként fogják fel.

Mit szeretnénk elérni az alapvető készségek fejlesztése terén (a tanulók ismerete és/vagy viselkedése tekintetében)?

A játék eljátszása után a tanulók képesek lesznek:

- felismerni mások által arckifejezések, hangszín és mozgás révén kifejezett érzelmeket;
- Koruknak megfelelő módon felismerjék és megnevezzék saját alapérzelmeiket.
- Gesztusok, történetmesélés és egyszerű verbális kifejezések segítségével kommunikálni az érzelmeiket.
- Koruknak megfelelő érzelmi szókincset használni csoportos interakciók során.

Javasolt felhasználás és gyakorlati példák

Használja ezt a játékot az érzelmi szókincs bemutatására vagy megerősítésére, különösen az alsó tagozaton. Ez egy játékos módja lehet az empátia felfedezésének, mivel arra ösztönzi a gyerekeket, hogy elgondolkodjanak azon, melyik érzélem „illik” melyik karakterhez vagy helyzethez.

Példa: A barátságról szóló tananyagrészt során a postás érzelmi üzeneteket kézbesít kitalált barátok között. A gyermekeknek el kell dönteniük, hogyan reagáljanak kedvesen valakire, aki magányosnak vagy dühösnek érzi magát.

Körbeüléses bemelegítésként vagy a nap végi visszatekintésként is jól működik.

A megvalósításhoz szükséges anyagok és eszközök

- Egy „Postás táska” felirattal ellátott táska vagy doboz
- 20–30 összehajtott kártya, amelyekre rövid érzelmi helyzetek vannak írva (kisebb gyermekek számára illusztrálhatók is)
- Egy szék vagy puha kalap a postás számára (opcionális, a játékos rituálé fokozása érdekében)

Tanulókat segítő kérdések

- Mit gondolsz, mit érez a borítékodban lévő szereplő?
- Miért érezhet valaki így?
- Éreztél már valaha így? Mikor?
- Hogyan segítenél valakinek, aki így érzi magát?

Tippek, trükkök, kihívások

- **Kihívás:** Egyes gyerekeknek nehézséget okozhat az érzelmeik egyértelmű kifejezése, vagy esetleg zavarban érzik magukat.
Tipp: A pedagógus egyszerű kérdésekkel segíthet nekik, például: „Gondolj egy olyan pillanatra, amikor így éreztél magad”, vagy „Hogyan nézne ki a tested, ha ezt az érzelmet éreznéd?”
- **Kihívás:** Egyes gyerekek túlzottan kifejezik az érzelmeiket.
Tipp: A pedagógus rövid beszélgetést kezdeményezhet arról, hogy a valódi érzelmek gyakran sokkal finomabbak, és személyenként nagyban eltérhetnek.
- **Kihívás:** Egyes gyerekek gyorsan kitalálják az érzelmeiket, míg másoknak több időre van szükségük a gondolkodásra.
Tipp: A pedagógusnak mindkét megközelítést el kell fogadnia, és olyan kérdésekkel kell ösztönöznie a felfedezést, mint például: „Mit érezhet még ez a gyermek?”
- **Kihívás:** A pedagógus kulcsszerepet játszik a biztonságos érzelmi légkör megteremtésében.
Tipp: Ha kuncogás vagy kényelmetlenség merül fel, azt melegen kell kezelni, hangsúlyozva, hogy minden érzélem normális, és azok értelmezése gyakorlást és kedvességet igényel.
- **Kihívás:** Azoknak a gyerekeknek, akik félénkek vagy bizonytalanok, további példákra vagy modellezésre lehet szükségük.
Tipp: A pedagógus egyszerű érzelmi helyzeteket mutathat be, hogy segítsen nekik magabiztosabban részt venni a tevékenységben, és bővítse érzelmi szókincsüket.

Differenciálási lehetőségek

Kezdők (6–7 évesek): Hasznosak számukra az egyszerű, ismerős helyzeteket ábrázoló kártyák és vizuális szimbólumok (például egy szomorú arc vagy egy ajándék). A pedagógus felolvashatja a kártyákat, és segíthet nekik mimikával és gesztusokkal kifejezni az érzelmet.

Haladók (8–9 évesek): Bevezethetők összetettebb helyzetek – például olyan kétértelmű érzések, mint „Örölsz, hogy a barátod nyert, de egy kicsit irigy is vagy”. Ezek a helyzetek gazdagabb érzelmi beszélgetést és kifinomultabb kifejezést tesznek lehetővé.

Haladók (9–10 évesek): Az idősebb gyerekek saját érzelmi üzeneteket is írhatnak, amelyeket a postás táskájába tehetnek.

Reflektív kérdések

- Milyen érzés volt átvenni és eljátszani valaki más érzelmét?
- Könnyű volt kitalálni, mit éreztek a többiek? Miért, vagy miért nem?
- Éreztél már valaha bizonytalanságot egy érzellemmel kapcsolatban? Mi segített eldönteni?
- Mit gondoltok, hogyan használhatjuk fel ezt a készséget az osztályteremben vagy a barátaikkal?
- Lehet-e, hogy két ember ugyanabban a helyzetben különböző érzelmeket érez? Mit árul el ez nekünk?
- Könnyű vagy nehéz kitalálni az érzelmeket? Miért?

3.8.3 Scopa

A játék rövid leírása és szabálya

A játék a Scopa nevű hagyományos olasz kártyajátékból merít ihletet, amelyben a játékosok saját párosítási stratégia segítségével gyűjtenek kártyákat. Ebben az adaptált változatban a gyerekek a számértékek helyett az érzelmek alapján párosítják a kártyákat. Ez megőrzi az eredeti játék menetét és döntéshozatali dinamikáját, miközben a hangsúlyt az érzelmek felismerésére és kifejezésére helyezi.

Fejleszthető készségek

- **Elsődlegesen fejleszthető készségek**
 - Empátia
- **Másodlagosan fejleszthető készségek**
 - Érzelmi tudatosság, érzelemszabályozás és kommunikáció
 - Az emberek és a természet megbecsülése
 - Problémamegoldás

Korcsoport	Diákok száma	Javasolt időtartam
6–10 éves	2–6 gyermek	20–30 perc

Hogyan kell játszani – rövid játékszabályok

Előkészítés:

1. Készítsünk elő egy érzelempaklit (legalább 32 kártyát), ügyelve arra, hogy minden érzem többször is megjelenjen (pl. 4 kártya az örömrre, 4 a szomorúságra, 4 a félelemre stb.), így több játékos is tarthatja vagy kijátszhatja ugyanazt az érzelmet.
2. Az érzelmeket a korosztálytól függően írásos feliratokkal vagy egyszerű rajzokkal/ikonokkal is ábrázolhatjuk.
3. Készítsünk elő egy helyzetkártya-paklit (legalább 20 kártyát), amelyek mindegyike egy rövid, a korosztálynak megfelelő helyzetet ír le (pl. „Egy gyermek elvesztette a kedvenc játékát”, „Valaki ideges egy fontos vizsga előtt”, „Egy barátot kihagytak egy játékból”).
4. Keverje össze mindkét paklit, és tegyen négy helyzetkártyát felfelé fordítva az asztalra.
5. Minden játékos három érzelempaklyát kap a kezébe.
6. A fennmaradó érzelempaklyák alkotják a játék húzópakliját.

A játék menete:

7. A játékosok felváltva választanak ki egy-egy érzelempaklyát a kezükből, és megpróbálják azt párosítani az asztalon lévő helyzetkártyákkal.
8. Ahhoz, hogy a párosítást érvényesíthesse, a játékosnak el kell magyaráznia, miért illik az érzem a helyzethez (pl.: „A »Félelem« kártyát az »Egy gyermek eltévedt a szupermarketben« kártyával párosítom, mert amikor eltévedünk, gyakran félünk.”).

9. Ezután a játékos javasol egy megoldást, hogyan lehetne segíteni az adott érzelmet átélő személynek (pl.: „Hogy segíts nekik, azt tanácsolnám, keressen meg egy biztonsági őrt, vagy maradjon nyugodt, és kérjen segítséget.”).
10. Ha az érvelés helytálló és meggyőző, a játékos összegyűjti az összeillő kártyákat, és a saját halmazába helyezi őket.
11. A pakliból új helyzetkártyát húznak, hogy pótolják az elvesztett kártyát.
12. A következő játékos megismétli a folyamatot.

A játék megnyerése:

13. A játék akkor ér véget, amikor már nincs több helyzetkártya.
14. A játékosok megszámlálják az összeillő párokat, de a hangsúly nem csak azon van, hogy ki gyűjtötte össze a legtöbb kártyát, hanem azon is, hogy ki adta a legértelmesebb és legmélyebb válaszokat.

Különleges szabályok:

15. Ha egy játékos egyik kártyáját sem tudja párosítani, kicserélhet egy kártyát a kezéből a húzópakliból.
16. Empátia-bónusz: Bármelyik játékos az asztalnál (nem csak az, akin éppen sor van) kifogásolhat egy párosítást, ha úgy véli, hogy egy másik érzelm jobban illene a helyzethez. A kifogást emelő játékosnak alternatív érzelmekártyát kell javasolnia, és röviden meg kell indokolnia döntését.
17. Ha a csoport egyetért abban, hogy az alternatív érzelm jobban illik a helyzethez, akkor a kifogást emelő játékos nyeri el a párt az eredeti játékos helyett.

Javaslatok a tanulási környezet (beltéri/szabadtéri) elrendezéséhez

Beltéri: Állítson fel asztalokat vagy szőnyeget a padlón, ahol 3–6 fős kis csoportok kényelmesen elférnek a kártyák körül. Gondoskodjon arról, hogy a terem elég csendes legyen ahhoz, hogy a játék során alapos megbeszélésekre és magyarázatokra legyen lehetőség. A fiatalabb tanulók támogatására az érzelmeket ábrázoló vizuális segédeszközöket ki lehet helyezni egy táblára.

Hogyan fejleszti ez a játék az elsődleges készséget?

Ez a játék segít a gyermekeknek az empátia fejlesztésében azáltal, hogy arra ösztönzi őket, hogy értelmes érzelmi kapcsolatokat teremtsenek a mindennapi helyzetek és a konkrét érzések között. Ahhoz, hogy érvényes párosítást hozzanak létre, a játékosoknak nemcsak azonosítaniuk kell a helyzethez illő érzelmet, hanem meg is kell indokolniuk döntésüket, és javaslatot kell tenniük egy empatikus reakcióra. Ez a folyamat megköveteli a gyermekektől, hogy beleéljék magukat egy másik személy helyzetébe, elgondolkodjanak azon, mit érezhet az a személy, és megfontolják, hogyan lehetne a legjobban reagálni.

Mivel a játék magában foglalja mind az érzelmi érvelést, mind az együttműködésen alapuló megbeszélést, olyan támogató környezetet teremt, ahol a gyerekek meghallgatják egymás nézőpontjait, tisztelettel vitatják azokat, és elgondolkodnak a különböző értelmezéseken. A választásaik indoklása és az érzelmi szükségletekre való reagálás segít a gyerekeknek strukturált, mégis játékos módon gyakorolni a mások szemszögéből való gondolkodást, az érzelmi intelligenciát és a proszociális viselkedést.

A játék ösztönzi a perspektívaváltást és az érzelmek felismerését, segítve a gyermekeket abban, hogy mások szemével lássák a helyzeteket. Emellett aktív hallgatási és kommunikációs készségeket is tanít,

mivel a játékosoknak indokolniuk kell döntéseiket, és átgondoltan kell reagálniuk a különböző érzelmekre. A játék együttműködési elemei hozzájárulnak a társadalmi érzékenység és az érzelmi intelligencia fejlődéséhez.

Mit szeretnénk elérni az alapvető készségek fejlesztése terén (a tanulók ismerete és/vagy viselkedése tekintetében)?

A játék eljátszása után a tanulók képesek lesznek:

- Közvetlen kapcsolatot teremteni egy helyzet és a hozzá tartozó érzelem között.
- Megmagyarázni, hogy egy adott helyzet milyen érzelmeket válthat ki egy másik gyermekben, és miért.
- Megérteni, hogy ugyanaz a helyzet másokban is hasonló érzelmeket válthat ki, mint bennük magukban.
- Nyíltan beszélni az érzelmekről csoportos beszélgetés során, és érzelmi szókincs segítségével indokolni választásaikat.

Javasolt felhasználás és gyakorlati példák

Egy játékos kihúzza a „Magány” kártyát, és összekapcsolja az „Új diák az iskolában” kártyával, így magyarázva: „Ha új helyen vagy, és senkit sem ismersz, könnyen magányosnak érezheted magad.” Azt javasolja: „Meghívnám őt, hogy szünetben játsszon velem.”

Egy másik játékos a „Büszkeség” kártyát húzza, és azt a „Valaki, aki megtanult úszni” kártyával párosítja, mondván: „Amikor valami nehéz dolgot sikerül elérnünk, büszkék vagyunk magunkra.”

Egy haladóbb körben a „Féltékenység” kártyát párosítják az „Egy barát, aki jobb jegyet kapott egy dolgozatra” kártyával. A gyermek így gondolkodik el: „Normális, hogy féltékenyek vagyunk, de ahelyett, hogy idegesek lennénk, megkérdezhetjük tőle, hogyan javíthatnánk a következő alkalommal.”

A megvalósításhoz szükséges anyagok és eszközök

- Legalább 32 érzelmekártya (különböző érzelmekkel, mint például boldogság, szomorúság, félelem stb.), ügyelve arra, hogy minden érzelem többször is megjelenjen (pl. 4 kártya az örömről, 4 a szomorúságra, 4 a félelemre stb.),
- Helyzetkártyák (legalább 20 kártya), amelyek mindegyike egy rövid, a korosztálynak megfelelő helyzetet ír le
- Egy pakli új kártyákhoz

Tanulókat segítő kérdések

- El tudod képzelni, hogy ez a személy most hogyan érezheti magát? Mi zajlódhat benne?
- Éreztél már valaha így egy hasonló helyzetben? Mi történt?
- Mit mondhatnál vagy tehetnél, hogy segíts valakinek, aki így érzi magát?
- Gondolod, hogy különböző emberek eltérően érezhetnek ebben a helyzetben? Miért?
- Miért választottad ezt az érzelmet ehhez a helyzethez? Miért gondolod, hogy illik ide?

Tippek, trükkök, kihívások

- **Kihívás:** Egyes gyerekeknek nehézséget okozhat megérteni, miért illik egy érzelm egy adott helyzethez.
Tip: A pedagógus segítő kérdéseket tehet fel, például: „Éreztél már valaha így?”
- **Kihívás:** Előfordulhat, hogy a játékosok nem értenek egyet egy érzelmről (pl. az egyik „dühöt” mond, míg a másik „frusztrációt”).
Tip: A pedagógus moderálhatja a beszélgetést, rámutatva arra, hogy az érzelmeket mindenki másképp értelmezi.
- **Kihívás:** Egyes gyermekeknek nehézséget okozhat a megoldások felvetése.
Tip: A pedagógus hozhat fel példákat, vagy megkérdezheti: „Hogyan szeretnétek, ha valaki segítene nektek, ha így éreznétek magatokat?”
- **Kihívás:** Ha egy gyermek félénk vagy bizonytalan
Tip: A pedagógus párokat alakíthat ki, hogy a gyermekek önbizalmat nyerjenek.

Differenciálási lehetőségek

Kezdők (6–7 évesek): A játék leegyszerűsítése vonzóbbá és hozzáférhetőbbé teheti azt. Az írásos érzelmek és helyzetek helyett képalapú kártyákat használhatnak, amelyeken az illusztrált arckifejezéseket egyszerű helyzetekhez párosítják. Ha nehezen tudják szavakba önteni az érzelmet, eljátszhatják azt, így mozgás és utánpótlás révén tapasztalhatják meg az érzelmeket, ahelyett, hogy bonyolult magyarázatokra lenne szükségük. Ez a változat megőrzi a játék szórakoztató jellegét, miközben továbbra is elősegíti az érzelmek felismerését.

Haladó tanulók (8–9 évesek): A játék bevezetheti az alapvető érzelmeken – mint a boldogság vagy a szomorúság – túlmutató, árnyaltabb érzelmeket is. Hozzáadhatók olyan érzelmek, mint a zavar, a hála vagy a frusztráció, ösztönözve a gyerekeket arra, hogy mélyebben gondolkodjanak a társas interakciókról és a különböző érzelmi reakciókról. Ebben a szakaszban a beszélgetések túlléphetnek az érzelmek pusztá felismerésén, arra készítve a játékosokat, hogy elgondolkodjanak azon, hogyan szabályozzák vagy kezelik az emberek az érzelmeiket különböző helyzetekben.

Szakértők (9–10 évesek): A játék még elemzőbbé és gondolkodásra ösztönzőbbé válhat. A játékosokat felkérhetjük arra, hogy ne csak párosítsák az érzelmet egy helyzethez, hanem két különböző nézőpontot is mutassanak be – az egyiket az érzelmet átélő személy szemszögéből, a másikat pedig egy megfigyelő vagy segítő szemszögéből. Ez lehetővé teszi számukra, hogy több nézőpontot is figyelembe vegyenek, és mélyebb szinten vegyenek részt a perspektívaváltásban. Megbeszélhetik azokat a valós élményeket is, amelyek kapcsolódnak az általuk párosított érzelmekhez, erősítve ezzel azt a képességüket, hogy személyes élményeiket összekapcsolják a tágabb érzelmi megértéssel.

Reflektív kérdések

- Volt olyan érzelm, amelyet nehezebb volt megérteni?
- Tanultál ma valami újat arról, hogyan segíthetsz másoknak azzal, hogy jobban megérted, hogyan érzik magukat?
- Miért fontos figyelembe venni, hogy mások hogyan érzik magukat?
- Változott-e valamelyik véleményetek az érzelmekről a játék során?
- Hogyan használhatjuk fel a tanultakat ahhoz, hogy jobb barátok legyünk?

3.9 AZ EMBEREK ÉS A TERMÉSZET MEGBECSÜLÉSE

3.9.1 Kincskeresés

A játék rövid leírása és szabálya

Ez egy csapatalapú kincskeresés, amelynek során a gyerekek rejtvényeket, térképeket és a természethez kapcsolódó megfigyelési feladatokat követve keresik meg a rejtett állomásokat. Minden állomáson a csapatoknak meg kell oldaniuk egy, a természet és az emberek megbecsüléséhez kapcsolódó feladatot, amiért egy-egy puzzle darabot kapnak. Amikor az összes darabot összegyűjtötték, a csapatok összerakják azokat egy A4-es „végső üzenetté”, amely elárulja az utolsó kincs (egy a természethez kapcsolódó jutalom) helyét.

Fejleszthető készségek

- **Elsődlegesen fejleszthető készségek**
 - Az emberek és a természet megbecsülése
- **Másodlagosan fejleszthető készségek**
 - Kapcsolódás és kötődés
 - Kíváncsiság, rácsodálkozás és nyitottság
 - Problémamegoldás

Korcsoport	Diákok száma	Javasolt időtartam
6–10 éves	2–30 gyermek (legalkalmasabb csapatokban)	30–50 perc (az állomások számától függően)

Hogyan kell játszani – rövid játékszabályok

1. Készítsen elő 6–12 állomást (beltéren vagy a szabadban). Minden állomáson legyen:
 - egy nyom/rejtvény, amely a következő helyszínre vezet
 - egy rövid mini-feladat (ember + természet kapcsolat)
 - egy kirakós darab (csapatonként egy A4-es lap egy része)
2. Osszuk fel a diákokat 3–5 fős csapatokra. Adjunk minden csapatnak:
 - az 1. állomás nyomát (vagy egy kiindulási térképet)
 - Egy írotáblát/mappát
 - egy kis borítékot a kirakós darabok tárolásához
3. A csapatok megoldják a rejtvényt, eljutnak a következő állomásra, és elvégzik a mini-feladatot.
4. Amikor befejezik a feladatot, összeszedik a kirakós darabot, és a következő nyom segítségével továbbmennek.
5. Amikor a csapatok összegyűjtötték az összes kirakós darabot, azokat összerakják egy A4-es méretű végső üzenetté, amely elárulja a végső kincs helyét.

6. A végső kincsnek a természethez kell kapcsolódnia (pl. magpapír, „természetvédő” kitűző, egy kis növény, újrahasznosított anyagokból készült kézműves készlet vagy „természetvédelmi küldetés” tanúsítvány).

Javaslatok a tanulási környezet (beltéri/szabadtéri) elrendezéséhez

Külső helyszín (ajánlott): iskolai udvar, kert, park vagy játszótér, jól körülhatárolt területtel.

- Helyezze el az állomásokat biztonságos, jól látható tájékozási pontok alá: fa, pad, kerítés sarka, tábla stb.
- A kezdés előtt állapítson meg „természetvédelmi szabályokat”: először a szemével nézze meg, óvatosan érintse meg, ne hagyjon hátra szemetet.

Beltéri lehetőség: folyosók + az osztályterem sarkai.

- Használjon „természeti tárgyakat” a teremben: növény sarok, ablakon beáramló napfény, vízáramlás, szelektív hulladékgyűjtő.

Elrendezési tipp: A zsúfoltság elkerülése érdekében ossza szét a csapatokat (az A csapat az 1. állomáson kezd, a B csapat a 2. állomáson stb.).

Hogyan fejleszti ez a játék az elsődleges készséget?

Ez a kincskeresés a saját élményeken keresztül építi fel az emberek és a természet megbecsülését: a gyerekek valódi tereken mozognak, és megtanulják, hogy a természet nem csupán „háttér” – hanem egy közös otthon, amely megérdemli a tiszteletet.

Biológiai sokféleség és a természet megbecsülése: Sok nyom arra készíteti a gyerekeket, hogy figyeljenek a környezet élő és élettelen elemeire (árnyék, levelek, talaj, rovarok, vízforrások), segítve őket abban, hogy belássák: a természet sok, egymással összekapcsolódó elemből áll.

Kíváncsiság és a csodálkozás érzése: A kincskeresés formája természetesen izgalmat és a részletek iránti figyelmet kelt. A gyerekek alaposabban megfigyelnek, kérdéseket tesznek fel, és olyan apró dolgokat fedeznek fel, amelyeket gyakran figyelmen kívül hagynak (a levelek mintázata, honnan jön az árnyék, hogyan mozognak a hangyák).

Összekapcsoltság (emberek + természet): A csapatok csak együttműködéssel és a közös térben való felelősségteljes mozgással érhetnek el sikert. A feladatok összekapcsolják a csapattársak iránti megbecsülést a természet iránti megbecsüléssel („Szükségünk van egymásra – akárcsak az ökoszisztéma élőlényei”).

Felelősség és együttélés: A világos „természet-tiszteletre vonatkozó szabályok” és az állomásokon végzendő feladatok az értékeket cselekvéssé alakítják: ne hagyjunk nyomot, védjük az élőlényeket, bölcsen használjuk az erőforrásokat, és kezeljük a környezetet olyasvalamiként, amihez tartozunk – nem pedig olyasvalamiként, amit csak kihasználunk.

Mit szeretnénk elérni az alapvető készségek fejlesztése terén (a tanulók ismerete és/vagy viselkedése tekintetében)?

A játék után a tanulóknak képesnek kell lenniük a következőkre:

- Leírni, hogy a természet sokféle élőlényt foglal magában, és hogy a biológiai sokféleség segít az ökoszisztémák egészségének megőrzésében.
- Óvatosabb magatartást tanúsítani a természeti területeken (kíméletes érintés, nem szednek virágot, nem szemetelnek, az ösvényeken/határokon belül maradnak).
- Tiszteletteljes kommunikáció és közös döntéshozatal révén kifejezzék csapattársaik iránti elismerésüket.
- Gyakorlati problémamegoldási stratégiákat alkalmazni: ötletek kipróbálása, a nyomok újbóli elolvasása, a feladatok megosztása, nyugalom megőrzése, ha elakadnak.
- Nyitottságot tanúsítani azáltal, hogy meghallgatják mások ötleteit és kipróbálnak különböző megközelítéseket (nem ragaszkodnak egyetlen „helyes” válaszhoz).
- Fejts ki legalább egy módot, ahogyan az emberek együtt élhetnek a természettel (élőhelyek védelme, hulladékcsökkentés, az élőlények tisztelete).

Javasolt felhasználás és gyakorlati példák

Minden állomást úgy alakíthat ki, hogy tartalmazzon egy természetre irányuló elemet, egy emberre irányuló elemet és egy kis cselekvést.

Példák állomásokra (gyors, mozgás közben elvégezhető feladatok):

1. Árnyékállomás (fák és hála)
 - Feladat: „Találj valamit, ami tető nélkül is árnyékot ad!”
 - Feladat: „Nevezz meg egy dolgot, amiben a fák segítenek az élőlényeknek.” + „Nevezz meg egy dolgot, amit értéksz egy csapattársadban.”
 - Egy kirakós darabot nyertél.
2. Biodiverzitási pont (Sok élőlény)
 - Segítség: „Menj oda, ahol legalább három különböző növényfajt láthatsz.”
 - Feladat: „Találj meg 3 különböző élőlényt (növény/rovar/madár). Egy csapattárs mutasson rájuk, egy másik jegyezze fel, egy harmadik pedig ossza meg a tapasztalatokat.”
 - Puzzle-darab megszerzve.
3. „Ne hagyj nyomot” állomás (Felelősség)
 - Segítség: „Találd meg azt a helyet, ahol tisztán tartjuk a környezetünket.” (szelektív hulladékgyűjtő / kijelölt tiszta hely)
 - Feladat: „Válogass ki 3 példát (papír/műanyag/szerves hulladék), VAGY válaszolj a következő kérdésre: „Mit csinálunk a természetben a szeméttel?”
 - Puzzle-darab megszerzve.
4. Víz állomás (kapcsolat az étellel)
 - Segítség: „Találd meg azt, amire az élőlényeknek minden nap szükségük van.”
 - Feladat: „Mondj el egy módszert, amivel vizet takaríthatunk meg az iskolában/otthon.”
 - Puzzle-darab megszerzve.

5. Nyitottság állomás (Különböző ötletek)

- Segítség: „Menj olyan helyre, ahol több hangot is hallhatsz!”
- Feladat: Minden csapattag mondjon egy tippet a következő nyomra, mielőtt választanának. A csapatnak közösen kell választania.

A megvalósításhoz szükséges anyagok és eszközök

- Nyomkártyák vagy kinyomtatott rejtvények/borítékok
- Egy egyszerű térkép (opcionális)
- Kis „kincsek” (matricák, zsetonok, édességek)
- Tartályok vagy borítékok, amelyekbe a nyereményeket el lehet rejteni
- Íróalátétek vagy mappák, amelyekben a csapatok a nyomokat hordozhatják
- (Opcionális) Matricák vagy bélyegek az egyes megtalált állomások jelöléséhez
- A4-es papír × a csapatok száma (ezekből áll össze a végső üzenet)
- Olló
- Ragasztószalag
- (Opcionális) Kiegészítők (nagyítók, távcsövek, „természetnyomozó” jelvények)

Tanulókat segítő kérdések

(Ezeket úgy tervezték, hogy „mikro-feladatok” legyenek, amelyek nem szakítják meg a folyamatot – egy rövid válasz, és mehet tovább.)

- Észrevett a csapatotok, hogy itt többféle élőlény van?
- Mi lenne egy apró gesztus, amivel (most) kifejezhetnénk tiszteletünket e hely iránt?
- Úgy viselkedünk-e a természetben, mint vendégek – szelíden és óvatosan?
- Mindenki elmondhatta az ötletét, mielőtt a következő lépést választottuk?
- Gyorsabban megoldhatjuk ezt, ha megosztjuk a szerepeket (olvasó / kereső / jegyzetelő)?
- Mit tudunk biztosan a nyom alapján?
- Mi az az egy új ötlet, amit még nem próbáltunk ki?
- Mi az a meglepő vagy gyönyörű dolog, amit észrevettél?

Tippek, trükkök, kihívások

- **Kihívás:** A csapatok sietnek és kihagynak feladatokat:
Tipp: Állapítsatok meg egy szabályt: „Nincs kirakós darab, amíg a feladatot nem teljesítették.” A feladatokat legyenek rövidek és egyértelműek.
- **Kihívás:** Túlzsúfoltság az állomásoknál:
Tipp: A csapatok rajtpontjait egymástól eltolva jelölje ki, vagy hozzon létre két párhuzamos útvonalat, amelyek a végén összefutnak.
- **Kihívás:** Túlzott izgalom a szabadban (futás, növények megérintése):
Tipp: Állítson fel 3 egyszerű szabályt:
 1. gyorsan járj, ne rohanj
 2. először nézz körül, csak akkor érintsd meg óvatosan, ha megengedik
 3. ne hagyj nyomot

- **Kihívás:** Néhány gyermek túlságosan dominál a döntéshozatalban:
Tipp: Ossa ki felváltva a szerepeket az egyes állomásokon: nyomolvasó, navigátor, jegyzetelő, ellenőr.
- **Kihívás:** A gyerekek elakadnak egy rejtvénynél:
Tipp: Vezessen be egy „természetes tipp” rendszert: csapatonként és vadászatonként egy tipp megengedett (ez felelősségérzetet és stratégiai gondolkodást tanít).

Differenciálási lehetőségek

Kezdők (6–7 évesek): A játékot kisebb csoportokban, 6–8 állomással játsszák. Használjon képi nyomokat, nyilakat és nagyon konkrét feladatokat, pl. „Találj egy levelet!”, „Találj árnyékot!”, „Találj valami érdekeset!”. A gyerekek biztonságos, irányított környezetben fedezik fel a természetet és csapattársaikat, miközben gyakorolják a csapatmunkát. Észreveszik a apró részleteket, kérdéseket tesznek fel, és csodálkoznak a felfedezéseiken. A cél annak megfigyelése, hogy saját mozgásuk és döntéseik hogyan hatnak a csapatra és a természeti környezetre.

Haladó tanulók (8–9 évesek): A játék 8–10 állomásból áll, egyszerű találós kérdésekkel és megfigyelési feladatokkal, pl. „Találj két különböző alakú levelet!”. A csapatok önállóan dolgoznak, összehangolják mozdulataikat és döntéseiket, átgondolják egymás ötleteit, és többféle megoldással kísérleteznek. A gyerekek aktívan megfigyelik, hogyan befolyásolják a döntések az eredményeket, kipróbálnak különböző stratégiákat, és erősítik kíváncsiságukat, csodálkozó érzésüket, valamint a természet és társaik iránti nyitottságukat.

Szakértők (9–10 évesek): Több állomás, logikai lépés és döntési pont kerül bevezetésre, pl.: „Két lehetséges helyszín – a nyom alapján dönts!”, valamint mini „kompromisszumos” feladatok, pl.: „Melyik választás védi jobban a természetet?” A csapatok egyszerre több kihívással szembesülnek, egyensúlyt teremtve a természet és a csapatmunka értéke között, miközben önállóan alakítják ki stratégiáikat.

A gyerekek folyamatosan tesztelik hipotéziseiket, észreveszik a váratlan eredményeket, új megoldásokkal kísérleteznek, és intenzíven fejlesztik a kíváncsiságot, a csodálkozás képességét, a nyitottságot és a felelősségérzetet a természet és társaik iránt.

Reflektív kérdések

- Mit vettél észre ma, amit általában nem veszel észre kint a szabadban vagy az iskolaudvaron?
- Hol láttatok biológiai sokféleséget (különböző élőlényeket)? Miért fontos ez?
- Hogyan oldotta meg a csapatom a problémákat, amikor elakadtatok? Mi működött a legjobban?
- Változtatott valaki a véleményén, miután meghallgatta mások ötleteit? Mi történt?
- Mi keltett benned ma csodálatot vagy kíváncsiságot?
- Milyen módon élhetnek az emberek úgy, hogy tiszteletet tanúsítsanak a természet iránt?
- Milyen apró cselekedetet fogsz tenni ezen a héten a természet és a körülötted élő emberek védelme érdekében?

3.9.2 Hódok és egerek – „Biodiverzitás és együttélés” változat

A játék rövid leírása és szabálya

Ez a „Hódok és egerek” című játék adaptált változata, amely eredetileg a memóriára, a szerencsére és az egyszerű számolásra épül. A játékosok célja továbbra is ugyanaz, azaz, hogy minden kört a legalacsonyabb összeggel zárjanak.

Ebben a változatban az állatok nem csupán díszítésként szolgálnak. A hódok, az egerek és a mindkét állatfajtát ábrázoló kártyák a biológiai sokféleséget és a kölcsönös függőséget szimbolizálják: még ha rivalizálás is van közöttük, az élőlényeknek szükségük van egymásra a túléléshez és a boldoguláshoz. A játék továbbra is kompetitív marad, de a diákok megtanulják, hogy a „legyőzés” és a boldogulás nem ugyanaz – a természet az egyensúly és a sokféleség révén virágzik, az emberek pedig akkor boldogulnak, ha tiszteletben tartjuk a különbségeket és felelősségteljesen együttműködünk.

Fejleszthető készségek

- **Elsődlegesen fejleszthető készségek**
 - Az emberek és a természet megbecsülése
- **Másodlagosan fejleszthető készségek**
 - Kapcsolódás és kötődés
 - Kritikai gondolkodás
 - Problémamegoldás

Korcsoport	Diákok száma	Javasolt időtartam
6–10 éves	2–10 fős csoportok (ideális: 4–8 fő)	20–30 perc

Hogyan kell játszani – rövid játékszabályok

A) Alapszabályok (változatlan)

1. Keverjük meg a paklit, és adjunk minden játékosnak sorban 4 lefordított kártyát.
2. A játék kezdetén minden játékos titokban megnézi a két szélső lapját, megjegyzi őket, majd visszateszi őket lefelé fordítva.
3. A játékosok óramutató járásával megegyező irányban játszanak. A saját körében:
 - Húzz egy lapot a pakliból, nézd meg, és dönts el, hogy megtartod-e.
 - Ha megtartod, cseréld ki a négy lefordított kártyád egyikét (anélkül, hogy felfordítanád). A kicserélt kártyát fordítva tedd a pakli mellé.
 - Ha nem tartod meg, a kihúzott kártyát felfordítva dobd el a pakli mellé.
4. A következő játékos választhat:
 - húz egy új lapot a pakliból, vagy
 - felveszi a dobóhalom tetején lévő, felfordított kártyát.

5. A piros kártyák nem számítanak számnak. Ha ilyet húzol, fordítsd fel, és kövesd az utasítást:
 - Csere: cseréld el az egyik lefordított kártyádat egy másik játékos lefordított kártyájára (anélkül, hogy megnéznéd őket).
 - Második esély: titokban húzz egy kártyát; ha nem akarod, dobod el, és húzz még egyet.
 - Gyors pillantás: titokban bepillanthatsz az egyik lefordított kártyádba.
6. Ha egy játékos úgy gondolja, hogy neki van a legalacsonyabb összege, kopog. Minden többi játékosnak még egy utolsó kör jut.
7. Fedjétek fel a kártyákat, számoljátok össze az összegeket, a legalacsonyabb összeggel rendelkező játékos nyeri a kört. Játsszatok több kört, és vezessétek az összesített pontszámokat.

B) A „Biodiverzitás és együttélés” réteg (a tetejére helyezve)

Ezek a kiegészítések nem változtatják meg a játék mechanikáját – csupán a jelentését és az osztálytermi tanulás fókuszát.

1. Biodiverzitás-ellenőrzés (a kör kezdete előtt – 1 perc)
A pedagógus így szól:
„A természetben nem csak az számít, ki a legerősebb. Egy egészséges élőhelynek különböző élőlényekre van szüksége. A hódok és az egerek néha versengenek egymással, de szükségük van egymásra is, mert mindegyiküknek van valami fontos szerepe az ökoszisztémában.”
2. Kölcsönös függőségre utaló kérdés (a játék során – 5 másodperc, amikor egy állat látható)
Amikor egy felfordított kártyán a következő látható:
 - Hód: „Miben segít a hód a természetben?” (pl. vízi élőhelyek, építkezés, menedék mások számára)
 - Egér: „Miben segít az egér a természetben?” (pl. magok terjesztése, a tápláléklánc része, az egyensúly fenntartása)
 - Mindkét állat: „Ez a együttélés példája: mi történik, amikor különböző élőlények osztoznak egy élőhelyen?”
3. „Szükségünk van egymásra” pillanat (csak akkor, ha cserekártya kerül elő)
A csere pontosan ugyanúgy zajlik, de hozzáadunk egy mondatot:
A csere előtt minden játékos mondja el az alábbiak egyikét (a pedagógus adhatja meg a lehetőségeket):
 - „Még ha versengünk is, ugyanazt az élőhelyet osztjuk meg.”
 - „A különböző élőlényeknek különböző erősségeik vannak.”
 - „Tiszteletesen és tisztelettel fogok cserélni.”

Itt a játék természetes módon tanítja meg a következő gondolatot: ami nekem van, az értékes lehet számodra, és ami neked van, az értékes lehet számomra – még akkor is, ha még nem tudjuk, mi is az.

4. Opcionális (egyszerű) együttélési cél az egész csoport számára (nem befolyásolja a győztes kijelölését)
A kör végén végezzenek egy gyors osztályellenőrzést:
 - Ha az asztal körül a játékosok felfedett készleteiben összességében hód- és egérkártyák keveréke látható, az osztály „Egészséges élőhely” pontot kap az adott körben.
 - Ha szinte mindegyik egyfajta, a pedagógus azt mondja: „Ez történik, amikor a biológiai sokféleség elveszik – az élőhelyek gyengébbé válnak.”

Ez egy párhuzamos üzenetet hordoz: továbbra is versenyezhettek, de az élőhelynek sokszínűsége van szüksége ahhoz, hogy egészséges maradjon.

Javaslatok a tanulási környezet (beltéri/szabadtéri) elrendezéséhez

Beltéri: Kis csoportok az asztaloknál. A dobási halom legyen jól látható.

Kültéri: Sima felület tálcákkal/írótáblákkal, hogy a kártyák ne repüljenek el.

Elrendezési tipp: Helyezzünk el középen egy kis „Élőhely- emlékeztető” kártyát, amelyen ez áll: „Biológiai sokféleség = különböző élőlények. Különböző erősségek. Közös otthon.”

Hogyan fejleszti ez a játék az elsődleges készséget?

Ez a játék az „Ember és a természet megbecsülése” készséget fejleszti azáltal, hogy játékos formában segít a gyermekeknek megtapasztalni, hogy:

1. A biológiai sokféleség fontossága (a természet szemszögéből)

A gyerekek észreveszik, hogy a hódok, az egerek és a vegyes kártyák különböző szerepeket jelképeznek az ökoszisztémában. A rövid feladatok arra az elképzelésre építenek, hogy egy élőhely akkor a legegészségesebb, ha nem csak egy, hanem különböző élőlényeket is magában foglal. A „Mindkettő” kártyák segítenek a gyerekeknek megérteni az együttélést, ahol különböző fajok osztoznak a téren, és kölcsönösen befolyásolják egymást.

2. A sokszínűség fontossága (emberi szemszögéből)

Az osztályteremben a diákok látják, hogy a játékosok is különböző erősségekkel rendelkeznek: memóriával, türelemmel, kockázattalálással, alapos gondolkodással, gyors számolási képességgel és érzelmi önkontrollal. A pedagógus kiemeli:

„Ahogyan a természetnek sokféle élőlényre van szüksége, úgy az emberi közösségek is jobban működnek, ha tiszteljük a különbségeket.”

3. Az embereknek tisztelniük kell a természetet és együtt kell élniük vele – és szükségünk van egymásra

Az ismételt üzenet így hangzik:

- az élőlények egymással összefüggenek
- a verseny létezik, de a kölcsönös szükséglet is
- a felelősségteljes döntések védik a közös élőhelyeket

A gyerekek elkezdik ezt összekapcsolni a mindennapi cselekedeteikkel: az állatok és növények gondozásával, a károkozás csökkentésével, az erőforrások igazságos megosztásával, valamint azzal, hogy magukat a természet részének tekintik – nem pedig attól elkülönülőnek.

Mit szeretnénk elérni az alapvető készségek fejlesztése terén (a tanulók ismerete és/vagy viselkedése tekintetében)?

A játék után a tanulóknak képesnek kell lenniük a következőkre:

- Elmagyarázni, miért erősíti a biológiai sokféleség a természetet (különböző élőlények = egyensúly és reziliencia).
- Legalább egy példát hozni arra, hogy két élőlény hogyan versenghet egymással, és mégis szüksége van egymásra (közös élőhely, tápláléklánc, menedék, egyensúly).

- Tiszteletteljesebb nyelvet használni az állatokról, az élőhelyekről és a természetről („Van szerepük”, „Ide tartoznak”).
- Felismerjék, hogy az emberi sokszínűség (különböző erősségek, kultúrák, szükségletek) értékes, és támogatja a közösség jólétét.
- Játék közben bemutatni az együttélésre utaló viselkedésformákat: tisztességes cserék, kedves hangnem, vádaskodás mellőzése és felelősségvállalás a közös térért.
- Bizonytalanság esetén alkalmazzon kritikai gondolkodást: „Mit tudok? Mit nem tudok? Mi a legjobb döntésem ebben a pillanatban?”

Javasolt felhasználás és gyakorlati példák

1. Mielőtt elkezdené:
„Ebben az élőhelyben a hódok megváltoztatják a folyót, az egerek pedig segítik az élet terjedését az erdőben. Lehet, hogy vitatkoznak vagy versengenek egymással, de ugyanazon rendszer részei.”
2. Amikor „mindkettő” kártya felfelé fordulva jelenik meg:
Pedagógus: „Ez a kártya az együttélést ábrázolja. Mit kell tennünk, ha megosztjuk az otthonunkat?”
Tanuló: „Óvatosnak kell lennünk, tisztelnünk kell a másik terét, és nem szabad ártanunk neki.”
3. Amikor a „Csere” kártyát kijátszák:
Pedagógus: „A cserélés néha igazságtalannak tűnhet, de mi a méltányosságot gyakoroljuk. A természetben sem mindig egyszerű a tér megosztása.”
4. A kör végi biodiverzitás-ellenőrzés:
„Látjuk mindkét állatot az asztalon? Mit árul el ez nekünk egy egészséges élőhelyről?”

A megvalósításhoz szükséges anyagok és eszközök

- Hódok és egerek kártyacsomag
- Opcionális: egy kis „Élőhely-émlékeztető” kártya/poszter (biodiverzitás, együttélés, közös otthon)
- Opcionális: „Egészséges élőhely” ponttáblázat (egy pont körönként, ha a biológiai sokféleség minden játékosnál megjelenik)
- Papír és ceruza a játék pontszámainak feljegyzéséhez.

Tanulókat segítő kérdések

Annak érdekében, hogy ne zavarják a játék menetét, a segítő kérdéseket – ha használják őket – nagyon röviden kell megfogalmazni, vagy olyan dolgokra kell felhívni a figyelmet, amelyeket később, az értékelés során meg lehet beszélni.

- Megnyerheted a játékot kizárólag a kezdő kártyáiddal, vagy szükséged van mások kártyáira is?
- Mi segített neked most jobban: a szerencse, a memóriád vagy egy másik játékos eldobott kártyája?
- Egy másik játékos „hulladéka” hasznos lett számodra? Mire emlékeztet ez a természetben?
- Versengtek egymással... de ugyanakkor egymásra is támaszkodtok, hogy javítsátok a kártyakészleteket?
- Ha mindenki magának tartaná meg a kártyáit, akkor is jól haladna a játék?

- Amikor megláttad a hód/egér/mindkettő kártyát, megváltoztatta ez a döntésedet vagy a tervedet?
- Csak a „nagy számokat” próbálsz eltávolítani... vagy arra is törekszel, hogy a játék tisztességes és tiszteletteljes maradjon?
- Mit tudsz biztosan, és mit csak sejtessz?
- „Egyedül is nyerhetsz?”
- Ez a kártya versenyt, együttélést vagy egyensúlyt ábrázol? (válassz egy szót)

Tippek, trükkök, kihívások

- **Kihívás:** Versengő jellegű, ezért a gyerekek figyelmen kívül hagyhatják az üzenetet.
Tipp: A felszólítások legyenek rövidek, ismételd meg őket, és maradjon nyugodt. Nem szakítja meg a játékot – csupán apró „értelmes pillanatok” ad hozzá.
- **Kihívás:** A cserék frusztrációt okozhatnak.
Tipp: Fogadj el az érzelmeket, és helyezze a hangsúlyt a méltányosságra:
- **Kihívás:** „Nem baj, ha csalódtok vagytok. Attól még továbbra is kedvesen bánunk egymással.”
Tipp: Előfordulhat, hogy a gyerekek „csapatként” kezelik az állatokat, és emiatt gonoszkodni kezdenek.
- **Kihívás:** Azonnal helyezze át a hangsúlyt.
Tipp: „A természetben nincsenek »jobb« csapatok. Minden élőlénynek megvan a maga értéke.”
- **Kihívás:** Néhány gyereknek nehézséget okoz a bizonytalanság.
Tipp: Használja fel tanulási alkalmként: „Nincs meg minden információd – ezért felelősségteljesen hozod meg a legjobb döntést.”

Egy mondatos pedagógusi kommentárok:

- Amikor egy játékos a dobókupacból vesz kártyát: „Érdekes – valaki más kártyája a te erőforrásoddá vált.”
- Amikor kijátszásra kerül a Csere kártya: „Ugyanazt az élőhelyet osztjuk meg, ezért hatással vagyunk egymásra.”
- Amikor egy „mindkettő” kártya kerül elő: „Különböző élőlények oszthatják meg a teret.”

Differenciálási lehetőségek

Kezdők (6–7 évesek): Használjon nagyon egyszerű kérdéseket, például: „Mire van szüksége?” vagy „Hogyan osztjuk meg a teret?” Szükség esetén a tanulók a játék kezdetén még egyszer belepillanhatnak a kártyákba. A gyerekek arra koncentrálnak, hogy észrevegyék, hogyan ábrázol minden kártya egy állatot vagy szerepet az ökoszisztémában, és hogy döntéseik hogyan befolyásolják mind a játékot, mind az „élőhelyet”. Gyakorolják a tisztességes cserét és az együttműködést, fejlesztve a mások igényei iránti tiszteletet – mind a természetben, mind az emberek között. A fő cél az egymásra utaltság és az összes élőlény értékének tudatosítása.

Haladó tanulók (8–9 évesek): Adjunk hozzá „miért” kérdéseket, pl.: „Miért védi a biológiai sokféleség az élőhelyet?” A tanulók elmagyarázzák stratégiáikat és érvelésüket: „Mi segített abban, hogy ezt a döntést hozzam?” Felfedezik, hogy döntéseik hogyan hatnak mind az állati ökoszisztémára, mind az emberi játékosokra. Ez ösztönzi a felelősségvállalást, az empátiát és a cselekedetek emberekre és a természetre gyakorolt következményeiről való reflektív gondolkodást. A csapatok mélyebb megértést fejlesztenek ki a kölcsönös függőségről, és megtanulják egyensúlyba hozni a versenyt és az együttműködést.

Szakértők (9–10 évesek): Vezessünk be forgatókönyv-alapú kihívásokat, pl.: „Egy új út szeli át az erdőt. Mit tehetnének az emberek a káros hatások csökkentése érdekében?” A tanulók reális megoldásokat javasolnak, mint például vadátjárók, védett területek, a hulladék mennyiségének csökkentése vagy ültetés. A csapatok megvitatják a kompromisszumokat, és előre jelezik a következményeket mind az állatok, mind az emberek számára. A gyerekek gyakorolják a felelősségteljes döntéshozatalt, az együttműködést és a különböző élőlények igényeinek értékelését. Ez a szint az emberek és a természet megbecsülését, az etikus gondolkodás, az empátia, valamint a közösség és a környezet iránti közös felelősségérzet előmozdítását hangsúlyozza.

Reflektív kérdések

- Ha ez az állat tudna beszélni, mit kérne: tiszta vizet, biztonságos otthont vagy élelmet?
- Mi történhetne az erdővel/folyóval, ha ez az állat eltűnne?
- Ez az állat a rendszer „kis” része... vagy fontos része?
- A természet jobban működik egy faj jelenlétével, vagy sok különböző faj jelenlétével?
- Ha az élőhelyek megváltoznak, kire hat ez még?
- Hogyan segíthetnének az emberek ma ennek az élőhelynek? (egy gyors ötlet)
- Hol láttál versengést a játékban? Hol láttál egymásra utaltságot?
- Mit tanultál a biológiai sokféleségről az állatkártyákból?
- Miért gyengülhet egy élőhely, ha elveszíti az egyik élőlényfajt?
- Miben hasonlítanak az emberek a biológiai sokféleséghez – miért van szükségünk különböző erősségekre és különbségekre?
- Hogyan viselkedtél, amikor valami igazságtalannak tűnt (például egy csere)? Mi segített abban, hogy kedves maradj?
- Hogyan tudnak az emberek a természettel békésen együttélni anélkül, hogy kárt okoznának neki?
- Milyen apró cselekedettel fogod a héten kifejezni a természet iránti tiszteletedet?

3.9.3 Malacok a sárban – Természet kiadás: „Boldogok a sárban”

A játék rövid leírása és szabálya

A Pigs in Mud/Dirty Pig, eredeti nevén Drecksau, egy interaktív kártyajáték, amelyben minden játékos egy gazda, aki gondoskodik a malacairól. A játékosok arra törekszenek, hogy elsőként ériék el, hogy minden malacuk „boldog legyen a sárban”.

Ebben az adaptált változatban megtartjuk az eredeti szabályokat, de megváltoztatjuk a jelentésüket:

- A sár nem „piszkos = rossz”. A természetes viselkedést az élőlények szükségletei (hűtés, bőrvédelem, rovarok elleni védelem) generálják.
- A vizet értékes, közös erőforrásként kezeljük, amelyet óvatosan kell használni.
- Az egyéb kártyák (istálló, zárt ajtó, eső, villámlás, villámhárító) a védelem, a felelősség és a természeti erők megértésének történetmesélési eszközeivé válnak.

A diákok továbbra is versenyszerűen játszanak, de emellett nyomon követik a közös „ökoszisztémára gyakorolt hatást” (Nature Meter), és olyan állításokat fogalmaznak meg, amelyek összekapcsolják a játékbeli döntéseket az élőlények és a közös erőforrások megóvásával.

Fejleszthető készségek

- **Elsődlegesen fejleszthető készségek**
 - Az emberek és a természet megbecsülése
- **Másodlagosan fejlesztető készségek**
 - Kapcsolódás és kötődés
 - Kritikai gondolkodás
 - Problémamegoldás
 - Empátia

Korcsoport	Diákok száma	Javasolt időtartam
6–10 éves	Az egész osztály számára: csoportokban játsszák, asztalonként egy játékkészlettel. Játékonként 2–4 csapat (csapatonként 1–2 játékos).	20–30 perc játékidő + 10–15 perc értékelés = összesen 30–45 perc

Hogyan kell játszani – rövid játékszabályok

1. Rövid bevezető (2 perc)

A pedagógus így szól:

- „Ebben a történetben a sár kényelmet és biztonságot jelent – egyes állatok számára a természet része.”
- „A víz értékes. Akkor használjuk, amikor szükségünk van rá, és kerüljük a pazarlást.”
- „Játszhatunk úgy, hogy nyerjünk, és közben mégis tiszteletteljesek és felelősségteljesek maradhatunk.”

A játék felállítása (az eredetihez hasonlóan)

- Osszuk ki a malackakártyákat:
 - 2 játékos → fejenként 5 malac
 - 3 játékos → fejenként 4 malac
 - 4 játékos → fejenként 3 malac
- Keverjük meg a maradék paklit.
- Osszunk ki 3 kártyát minden játékosnak.
- A többit fordítsa lefelé, és helyezze a húzópakliba.

Minden malac tiszta állapotban kezd (a tiszta oldalukkal felfelé).

2. Cél

Az a játékos nyer, akinek elsőként minden malaca „boldog a sárban” (a sáros oldalukkal felfelé) lesz.

3. Egy kör

A körödben:

- Játssz ki 1 lapot a kezedből, és hajtsd végre a rajta szereplő utasítást.
- Húzz 1 lapot a pakliból (így újra 3 lapod lesz).

Opcionális eldobási szabályok:

- Ha nem akarsz kijátszani egyetlen kártyát sem, eldobhatsz 1 kártyát hatás nélkül, majd húzhatsz 1-et.
- Ha egyik kártyádat sem tudod kijátszani, mind a 3-at eldobhatod, és 3 új kártyát húzhatsz.

4. „Készség-kiegészítő”, amely NEM befolyásolja a győztes kilétét: A közös természetmérő

Helyezzen el minden asztalra egy kis mérőt kétféle zsetontípussal (nagyon egyszerű):

- Vízcseppek (5 zseton) = közös vízkészlet
- Gondoskodó levelek (5 zseton) = gondnoksági/gondoskodási cselekvések

Amikor a zsetonok cserélődnek:

- Amikor egy játékos mosási kártyát használ → távolítsa el 1 vízcseppet
- Amikor eső kártya kerül játékba (megtisztítja az összes malacot) → vegyen el 1 vízcseppet (mindenkit érintő természeti esemény + vízfelhasználási hatás)
- Amikor egy játékos Sár kártyát használ a saját malacára, és elmondja egy mondatban az élőhelyi okot → adjon hozzá 1 gondoskodási levelet (maximum 5)
- Amikor egy játékos felelősségteljesen védi a malacát (istálló vagy villámhárító) és egy mondatban megindokolja, „miért fontos a védelem” → adjon hozzá 1 gondozási levelet (maximum 5)

Fontos: A zsetonok nem befolyásolják a győztest. Segítenek a gyerekeknek felismerni a „közös hatást” és párbeszédet kezdeményezni.

5. A játék vége

A győztest az eredeti szabályok szerint hirdetik ki.

Ezután a csoport gyorsan átnézi:

- A megmaradt vízcseppeket
- A megszerzett gondozási leveleket, és megbeszélik, milyen „gazdák/közösség” voltak a játék során.

6. Kártyák jelentésének útmutatója

- Sár kártya
 - Játékmozdulat: Sározd be az egyik malacodat (fordítsd a sáros oldalára).
 - Jelentés: Élőhelyi/viselkedési igény (hűtés, rovarok elleni védelem, napvédelem).
 - Mikro-feladat: „A sár azért segít, mert ____.”
- Mosó kártya
 - Játékmenet: Tisztítsd meg (fordítsd vissza) az ellenfeled egyik sáros malacát.
 - Jelentés: Emberi beavatkozás – néha hasznos, néha túlzott.
 - Mikro-feladat: „Szükség vagy pazarlás?” (egy szó)
- Eső kártya
 - Játékmenet: Minden malacot megtisztítanak (mindenki megfordítja a kártyáját, hogy megtisztítsa).
 - Jelentés: A természet mindenkire hatással van; közös körülmények; nem tudunk mindent irányítani.
 - Mikro-mondat (nincs válasz): „A természet mindannyiunkra hatással van.”
- Istálló kártya
 - Játékmenet: Helyezd az egyik malacodra, hogy megvédd az esőtől (csak).
 - Jelentés: Menedék/gondoskodás – az élőlények védelme a zord körülményektől.
 - Mikro-feladat: „Védjük őket, hogy ____ maradjanak.” (biztonságban / egészségesen / kényelmesen)
- Zárt ajtó kártya (az istálló tetejére kell helyezni)
 - Játékmozdulat: Ha a malac sáros lett, tedd rá a Zárt ajtó kártyát, hogy senki ne zavarhassa.
 - Jelentés: Határok/tulajdonjog/ellenőrzés – a védelem jó dolog lehet, de „zárt hozzáférést” is eredményezhet.
 - Rövid feladattal: „Védelem vagy ellenőrzés?” (válassz egy szót)
- Villám kártya
 - Játékbeli hatás: Megsemmisít egy „Zárt ajtó” kártyát (és ezzel megtöri azt a védelmet).
 - Jelentés: Hirtelen zavar/veszély – a természetben és az életben váratlan események történnek.
 - Mikroszöveg: „Váratlan dolgok történnek.”
- Villámhárító kártya (a pajta tetejére helyezve)
 - Játékbeli hatás: Megvédi a pajtát a villámcsapástól.
 - Jelentés: Megelőzés/felkészültség – felelősségteljes tervezés a károk csökkentése érdekében.
 - Mikro-felhívás: „Felkészülünk, hogy ____.” (csökkentsük a károkat / biztonságban maradjunk).

Javaslatok a tanulási környezet (beltéri/szabadtéri) elrendezéséhez

Beltéri (ideális):

- Asztalok 3–5 fős csoportokban.
- A pedagógus körbejár, hogy támogassa a tisztességes játékot és a gyors feladatmegértést.
- Egy kis „természetre emlékeztető” kép az asztalon (mocsár/talaj/víz) segíthet a keret megteremtésében.

Kültéri (lehetséges):

- Használjunk padokat/asztalokat, védjük meg a kártyákat a szélről (tálca, írótabla, kis súlyok).

Hogyan fejleszti ez a játék az elsődleges készséget?

Ez a játék az „Emberek és a természet értékelése” készséget fejleszti (a természetre helyezve a hangsúlyt), mert ismétlődően arra ösztönzi a gyerekeket, hogy konkrét döntések, látható következmények és a pillanatban történő rövid elmélkedés révén gyakorolják az élőlények és az ökoszisztémák iránti tiszteletet.

1. A természet egészének megértése és megbecsülése (teljesség)
 - A malac jóléte egy élőlény és környezete közötti kapcsolatként jelenik meg: a sár, az eső, a menedék és a hirtelen események mind befolyásolják a történéseket.
 - Az olyan kártyák, mint az „Eső” (rendszer szintű változás) és a „Sár” (élőhelyi igény), segítenek a gyermekeknek megérteni, hogy a természet összekapcsolt rendszerként működik, nem pedig egymástól elszigetelt objektumokként.
2. Empátia és értelmes kapcsolatok az élőlényekkel
 - Azáltal, hogy a „sáros” kifejezést „kényelmes és védett”-ként értelmezik újra, a gyerekek gyakorolják az állat szemszögéből való gondolkodást: „Mire van szüksége ennek az állatnak ahhoz, hogy jól érezze magát?”
 - A „Sár” mikro-feladattal („A sár azért segít, mert...”) ismétlődő, egyszerű empátikus pillanatok jönnek létre anélkül, hogy a játékot meg kellene szakítani.
3. Kíváncsiság és a különbségek tisztelete (az élőlényeknek különböző dolgokra van szükségük)
 - A játék megkérdőjelezi azt az általános elképzelést, hogy „a tiszta mindig jó”. A gyerekek megtanulják, hogy a különböző fajoknak különböző igényeik vannak, és hogy a természetben nincs „jó/rossz”, hanem minden a kontextustól függ.
 - A „Mosás” mikro-felhívás („Szükség vagy pazarlás?”) támogatja a kritikus kíváncsiságot: mikor jelent a beavatkozás törődést, és mikor válhat kontrollá?
4. Kedvesség, tisztesség és törődés (a győzelmen túli értékek)
 - A diákok gyakorolják, hogyan kell kegyetlenség nélkül versenyezni, tiszteletteljes nyelvet használni és szabályozni az érzelmeiket, amikor a malacokat megtisztítják, vagy amikor az eső visszaállítja az eredményeket.
 - A pedagógus iránymutatása („védd az embereket, kérdőjelezd meg a cselekedeteket”) megerősíti az értékalapú megközelítést: versenyezhetünk úgy is, hogy közben törődünk egymással.

5. Felelősségvállalás és az értékek cselekvéssé alakítása

- A Közös Természet-mérő láthatóvá teszi a felelősséget:
- A mosás/eső csökkenti a vízcseppek számát → a víz korlátozott és megosztott
- A sár/istálló/bot növelheti a gondoskodási levelek számát → védelmező, felelősségteljes cselekedetek
- Ez segít a gyerekeknek összekapcsolni a játékbeli viselkedést a való életbeli viselkedéssel: víztakarékosság, gondolkodás a cselekvés előtt, az élőlények védelme és előrelátó tervezés.

6. Az ember és a természet kölcsönös függősége (közös hatás)

- Mivel a mérő közös, a gyerekek látják, hogy az egyéni cselekedeteik hatással vannak az egész csoport „ökoszisztéma-egyensúlyára”.
- Ez alátámasztja az alapvető: a természet értékelése azt jelenti, hogy észrevesszük a következményeket, és olyan döntéseket hozunk, amelyek tiszteletben tartják a közjót.

Mit szeretnénk elérni az alapvető készségek fejlesztése terén (a tanulók ismerete és/vagy viselkedése tekintetében)?

A játék után a tanulók képesek lesznek a következőket bemutatni (korosztályuknak megfelelő módon):

A természet megértése és értékelése (alapvető)

- Élőhelyi szükségletek (a „Sár” kártya jelentése): Amikor egy „Sár” kártyát kijátszanak, a tanulók legalább egyszer egy rövid mondatban meg tudnak nevezni egy helyes élőhelyi okot (pl. hűtés, rovarok elleni védelem, napvédelem).
- Erőforrások és felelősség (a „Víz” jelentése): Amikor egy „Mosás” vagy „Eső” kártyát kijátszanak, a tanulók képesek azt közös erőforrás felhasználásaként vagy befolyásolásaként azonosítani úgy, hogy helyesen elmozdítanak 1 „Vízcseppet” a Közös Természet-mérőn, és legalább egyszer kimondják a „szükség” vagy „pazarlás” szót (egy szóval).
- A természet mint rendszer (Eső / Villámlás): A tanulók képesek kijelenteni, hogy egyes események mindenkit érintenek (pl. az eső minden malacot megváltoztat), egy egyszerű mondatral, például „A természet mindannyiunkat érint”, legalább egyszer a kör vagy az értékelés során.

Gondoskodás, védelem és következmények (alsó tagozat)

- Védelmi intézkedések (istálló / villámhárító): Amikor istállót vagy villámhárítót helyeznek el, a diákok legalább egyszer egy rövid mondatban megnevezhetik, mit védenek (biztonság / menedék / megelőzés).
- Védelem kontra ellenőrzés (Zárt ajtó): Amikor Zárt ajtót használnak, a diákok választhatnak a „védelem” vagy az „ellenőrzés” szavak közül (egyszavas besorolás), és az értékelés során egy mondatban elmagyarázhatják választásukat.

Értékek és cselekvések (általános iskola)

- Közös-gondolkodás (közös mérő): A diákok egyszerű szavakkal leírhatják a közös mérő ötletét:
 - „Döntéseink hatással vannak a víz-/gondoskodási zsetonokra”, vagy
 - „Megosztjuk a vizet,”
 - legalább egyszer az értékelés során.

Érzelmi tudatosság, szabályozás és kommunikáció (másodlagos, de a biztonságos játékhoz elengedhetetlen)

- **Érzelmi szókinsz:** A diákok az értékelés során meg tudnak nevezni egy olyan érzést, amely a játék során felmerült (pl. csalódott, izgatott, frusztrált, büszke), és összekapcsolni azt egy cselekvéssel (pl. „Frusztrált voltam, amikor a malacomat elmosták, ezért vettem egy mély levegőt.”).
- **Szabályozási stratégia:** A tanulók a játék során legalább egy gyors stratégiát gyakorolnak, amikor csalódottak (pl. szünet + lélegzetvétel + „következő terv”), a pedagógus ösztönzésére.

Kapcsolódás, kötődés (másodlagos)

- **Tiszteletteljes versenyszöveg:** A tanulók a játék során legalább egy tiszteletteljes mondatkezdetet használhatnak (pl. „Ezt választom, mert...” / „Legközelebb...”), a gúnyolódó vagy támadó nyelv helyett.
- **Közös felelősség:** A tanulók tudatában vannak annak, hogy a Közös Természet-mérő mindenkié, és egy javaslatot tesznek, például: „Próbáljuk meg inkább védeni, ahelyett, hogy annyit mosnánk” (a játék során vagy az értékelés során?).

Javasolt felhasználás és gyakorlati példák

Minden asztalra tegyen:

- a 7 kártyás jelentésmagyarázót (egy oldal)
- a Közös Természet-mérőt (5 vízcsepp + 5 gondoskodó levél)
- egy apró „mikro-tippcsíkot” a pedagógus vagy az asztal természet-mesélője számára:
 - Sár → „A sár azért segít, mert ____”
 - Mosás → „Szükség vagy pazarlás?”
 - Pajta/rúd → „Védünk/felkészülünk, hogy ____”
 - Bezárt ajtó → „Védelem vagy ellenőrzés?”
 - Eső/villámlás → „A természet mindannyiunkra hatással van / váratlan dolgok történnek”

Ossza ki a rotációs szerepeket (30 másodperc):

- Természet-mesélő (felolvassa a rövid utasítást)
- Zsetonőr (mozgatja a zsetonokat)
- Tisztességes játék segítője (emlékeztet a tiszteletteljes nyelvhasználatra)

Így az értékek beépülnek a játékba, nem pedig később kerülnek hozzá.

1. példa: Sárkártya (élőhelyi szükséglet + empátia)

Játékhelyzet: Egy gyermek kijátszik egy „Sár” kártyát, hogy bemocskolja az egyik malacát.

A pedagógus vagy a természet-mesélő jelzése (3 másodperc):

- „A sár azért segít, mert ____.”

A tanuló rövid válasza (1 rövid mondat):

- „Hűti őket.” / „Megvédi őket a rovaroktól.”

Látható cselekvés:

- Fordítsa meg a malac kártyát a sáros oldalára + adjon hozzá 1 Care Leaf-et (ha Care Leaf-eket használ a környezetvédelmi kijelentésekhez).

Miért fontos ez (pedagógusi megjegyzés):

A gyerekek megtanulják a természetet otthonként és védelemként tekinteni, nem pedig úgy, hogy „piszkos = rossz”.

2. példa: Mosás kártya (erőforrás-gazdálkodás + mértékletesség)

Játékhelyzet: Egy gyermek a Mosás kártyát játsza ki, hogy megtisztítsa ellenfelének sáros malacát.

Jelzés:

- „Szükség vagy pazarlás?” (egy szó)

A tanuló válasza:

- „Szükség.” vagy „Pazarlás.”

Látható cselekvés:

- Fordítsa meg a malacot, hogy megtisztuljon, és távolítsa el 1 vízcseppet

Opcionális folytatás (csak ha nyugodt a helyzet, 5 másodperc):

- „A víz megtakarításának egyik módja a ____.”
Tanuló: „Zárd el a csapot.”

Miért fontos ez:

Összekapcsolja a „vízhasználatot” a közös erőforrással, és tudatos döntésekre ösztönöz.

3. példa: Eső kártya (rendszer gondolkodás + közös hatás)

Játékhelyzet: Valaki kijátsza az Eső kártyát, és az összes malac megtisztul.

A pedagógus utasítása (a diákok válaszára nincs szükség):

- „A természet mindannyiunkra hatással van.”

Látható cselekvés:

- Mindenki megfordítja a sáros → tiszta malacokat
- 1 vízcsepp eltávolítása (mert a közös rendszer megváltozott / a víz hatása ki van emelve)

Érzelmi integráció (opcionális, 3 másodperc):

- „Hüvelykujj: nyugodt / bosszús / meglepett?” (a gyerekek felmutatják a hüvelykujjukat, majd folytatják)

Miért fontos ez:

A gyerekek rendszer szintű változást tapasztalnak meg, és gyakorolják a csalódás kezelését.

4. példa: Istálló kártya (gondoskodás, menedék, törődő védelem)

Játékhelyzet: Egy gyerek a „Pajta” kártyát játsza egy malacra (megvédi az esőtől).

Jelzés:

- „Azért védjük őket, hogy ____ maradjanak.”

A tanuló válasza:

- „Biztonságban.” / „Egészségesen.” / „Kényelmesen.”

Látható cselekvés:

- Helyezze el a „Barn” kártyát + tegyen hozzá 1 „Care Leaf”-et

Miért fontos ez:

A „védelmet” felelősségteljes gondoskodásként ábrázolja, nem csupán versenyszerű blokkolásként.

5. példa: „Zárt ajtó” kártya (védelem vs. ellenőrzés – kritikai gondolkodás)

Játékhelyzet: Egy gyermek az „Ajtó bezárása” kártyát egy „Istálló” kártyára helyezi (csak miután a malac sáros lett).

Jelzés:

- „Védelem vagy ellenőrzés?” (egy szó)

A tanuló válasza:

- „Védelem.” vagy „Irányítás.”

Látható cselekvés:

- Helyezze el a „Zárt ajtó” kártyát (a játék gyorsasága érdekében a játék során nem szükséges zsetont mozgatni)

Összefoglaló kérdés (pedagógusi megjegyzés):

A „miért” kérdést hagyjuk a kör végére:

- „Mikor válik a védelem túlzott ellenőrzéssé?”

Miért fontos ez:

Ez a legerősebb „értékek” kártya – árnyalatokat vezet be anélkül, hogy a játék közben moralizálna.

6. példa: Villám + Villámhárító (kockázat, megelőzés, felelősség)

Játékhelyzet A: Villámot játszanak ki, és az elpusztít egy Zárt ajtót.

A pedagógus utasítása:

- „Váratlan dolgok történnek.”

Játékhelyzet B: Villámhárítót játszanak ki egy pajta kártyára.

A pedagógus utasítása:

- „Felkészülünk, hogy ____.”

A tanulók válasza:

- „Csökkentjük a károkat.” / „Biztonságban maradunk.”

Látható cselekvés:

- Rod esetében: helyezze el Rodot + adjon hozzá 1 Care Leaf-et

Miért fontos ez:

Kapcsolódik a valós világbeli felelősséghez: az előre tervezés az élőlények gondozásának része.

7. példa: Kapcsolódás + közjó stratégia (amikor a vízcseppek szintje alacsony)

Játékhelyzet: A Közös Természet-mérő alacsony (0–1 vízcsepp maradt).

A pedagógus rövid utasítása (5 másodperc, nem minden alkalommal):

- „Csapatmegbeszélés: Hogyan tudunk kevesebb víz felhasználásával is jól játszani?”

A diákok javaslatai (válasszon egyet):

- „Használjuk többet a pajtát.”
- „Ne mossunk minden körben.”
- „Védjük a vizet, ne pazaroljuk el.”

Látható intézkedés:

- Nincs szabályváltozás – csak tudatosság.

Miért fontos ez:

Itt válik a játék a „témából” kollektív felelősséggé.

A megvalósításhoz szükséges anyagok és eszközök

Elengedhetetlen (a játék lebonyolításához)

- „Pigs in Mud” kártyacsomag / játékkészlet (tartalmazza a malackakártyákat és az akciókártyákat)
- Asztalterület 3–5 játékos számára készletenként (összetolt asztalok vagy egy asztal)

Elengedhetetlen (ahhoz, hogy a készségre való összpontosítás látható és értékelhető legyen)

- 7-kártyás jelentésútmutató (Természet kiadás) – 1 db asztalonként
 - Sár / Mosás / Eső / Istálló / Zárt ajtó / Villám / Villámhárító
 - Cél: a természet értékelésének kapcsolatát egyértelművé és következetessé teszi
- Közös természetmérő készlet – asztalonként 1 db
 - 5 vízcsepp zseton (gombok, számlálók, papírcseppek)
 - 5 gondoskodás-lelél zseton (matricák, számlálók, papírlevelek)
 - Cél: konkrét módon szemlélteti a közös hatást és a gondoskodó cselekedeteket
 - Megjegyzés: a jelölőknek elég nagyoknak kell lenniük ahhoz, hogy ne vesszenek el
- Mikro-segítségcsík (pedagógusi/asztali segédkártya) – 1 db asztalonként (vagy a táblára kihelyezve)
 - Sár → „A sár azért segít, mert ____.”
 - Mosás → „Szükség vagy pazarlás?”
 - Pajta/rúd → „Védjük/felkészülünk, hogy ____.”
 - Ajtó bezárása → „Védelem vagy ellenőrzés?”
 - Eső/villámlás → „A természet mindannyiunkra hatással van / váratlan dolgok történnek.”

- Cél: a feladatok rövidek maradnak, és nem zavarják a játékmenetet

Erősen ajánlott (az osztálytermi fegyelem és a közösségérzet érdekében)

- Szerepkártyák az asztali feladatokhoz (opcionális, de rendkívül hatékony):
 - Természet-mesélő (felolvassa a rövid utasításokat)
 - Zsetonkezelő (mozgatja a Víz/Gondoskodás zsetonokat)
 - Tisztességes játék segítője (emlékeztet a tiszteletteljes beszédre)
 - Kártyaszervező (rendben tartja a kidobott és a húzott kártyákat)
 - Cél: minden gyermek figyelmét fenntartja, megakadályozza az egyéni dominanciát, támogatja a közösségi összetartást
- Tiszteletteljes játék mondatkezdők (kis kártyán vagy a táblán)
 - „Ezt választom, mert...”
 - „A következő tervem az, hogy...”
 - „___-nak érzem magam, ezért veszek egy mély levegőt.”
 - „Jó meccs volt / jól játszottál.”
 - Cél: csökkenti a gúnyolódást + támogatja az érzelmi kommunikációt

Eredmények átbeszélése (hasznos, de nem kötelező)

- Tábla / flipchart a gyors értékelés rögzítéséhez
 - két oszlop: „Mi segítette a természetet?” / „Mi használta a közös erőforrásokat?”
- Érzelmeket kifejező szavakból álló mini-csík (nyugodt / bosszús / frusztrált / büszke / izgatott)
 - Cél: segít a fiatalabb tanulóknak az érzelmek gyors megnevezésében hosszú beszélgetés nélkül

Gyakorlati osztálytermi kiegészítők (csak szükség esetén)

- Időzítő (opcionális)
 - hogy a sorok zökkenőmentesen haladjanak, és elkerüljük a hosszú vitákat
- Asztali súlyok / tálca (szabadtéri játékhöz)
 - megakadályozzák, hogy a kártyákat/zsetonokat elvigye a szél.

Tanulókat segítő kérdések

A) Játék közbeni rövid utasítások (csak akkor használja, ha az adott kártyát kijátszották)

Egy rövid válasz, majd folytatódik a játék. Nincs vita.

Sárkártya (élőhelyi szükséglet / empátia)

- „A sár azért segít, mert ___.” (hűtés / rovarok / nap / kényelem)

Mosás kártya (erőforrás-gazdálkodás / mértékletesség)

- „Szükség vagy pazarlás?” (egy szó)
- Opcionális kiegészítés, csak ha van rá idő: „Szükség van ___-ra?” (egészség / biztonság / szabályok)

Eső kártya (rendszer gondolkodás + közös hatás)

- Pedagógusi mondat (a diákok válaszára nincs szükség): „A természet mindannyiunkra hatással van.”
- Opcionális: „Mi változott mindenki számára?” (egy szó: „minden disznót megtisztítottak”)

Istálló kártya (gondoskodás / védelem)

- „Azért védjük őket, hogy ____ maradjanak.” (biztonságban / kényelmesen / egészségesen)

Zárt ajtó kártya (védelem vs. ellenőrzés / etika)

- „Védelem vagy ellenőrzés?” (egy szó)

Villámkártya (zavar / bizonytalanság)

- A pedagógus mondata: „Váratlan dolgok történnek.”
- Opcionális: „Mi a következő tervünk?” (egy mondat)

Villámhárító (felkészültség / felelősség)

- „Felkészülünk, hogy ____.” (csökkentsük a kárt / biztonságban maradjunk)

B) Közös természetmérő gyors ellenőrzések (csak akkor, ha egy zseton elmozdul.)

Nincs megbeszélés – csupán egy tudatosságot fejlesztő szokás.)

- Vízcepp eltávolításakor: „A közös vízszint csökken.”
- Amikor egy „Gondoskodás levél” jelet teszünk fel: „A gondoskodás szintje emelkedik.”

Opcionális egy mondatos kérdés:

- „Ez a döntés segít a természetnek, vagy erőforrásokat használ fel?” (a tanuló a víz-/gondoskodás jelzőkre mutat)

Tippek, trükkök, kihívások

A játékmenet megszakításának elkerülése érdekében:

- Használjon csak egy mikro-jelet az adott kártyánként (3–5 másodperc).
- A játék során hagyja ki a kiegészítő kérdéseket; a részletes elemzést tartogassa a játék utáni értékelésre.
- Ha egy asztalnál elterelődik a figyelem, csak zsetonmozgatásokat (csendben) alkalmazzon, és később beszéljen.

Túlzott versenyszellem / ugratás

- Állítson fel egy szabályt: Nincs „támadó nyelv”. Helyette használjon természetes nyelvet: „Megváltoztatom az élőhelyi helyzetet” ahelyett, hogy „Tönkreteszlek”.
- „Levéljelzőket” a kedves játékért adjon, ne a győzelemért.

Zavar a „piszkos = jó” fogalmával kapcsolatban

- Tegye egyértelművé:
„Ebben a történetben a »sáros« azt jelenti, hogy kényelmes a természetben – nem pedig negatív értelemben »tisztátalan«.”

A diákok idegesek lesznek, amikor a malacukat megtisztítják

- Normalizálja az érzelmeiket: „Teljesen rendben van, ha csalódottak vagytok.”
- Adjunk hozzá egy megnyugtató szöveget: „Mi a következő terved?”

A gyors játékosok dominálnak

- Változtassuk a szerepeket (mesélő, fair play segítő, szervező), hogy mindenki részt vehessen a játékban.

Az erkölcsi túlzott leegyszerűsítés (a mosás mindig rossz)

- Fontos megjegyzés a pedagógusok számára:
„A való életben a tisztaság gondoskodást jelenthet (egészség), de néha az emberek túlságosan is beavatkoznak a természetbe. Feladatunk, hogy átgondoljuk a kontextust és a hatásokat.”

Osztálytermi menedzsment tipp:

- Ha lehetséges, osszuk be a diákokat vegyes korú és képességű csoportokba (ez elősegíti a kötődést és a társaktól való tanulást).

Differenciálási lehetőségek

Kezdők (6–7 évesek): (fókusz: a természet alapvető értékelése + egyszerű érzelmi biztonság):

Készségcél: Az élőhelyi igények felismerése + a „közös víz” alapvető szintű megértése.

Játék közben (csak apró utalások, nincs beszélgetés):

- Kizárólag 2 utasítást használjon következetesen:
 - Sár → „A sár azért segít, mert ____.”
 - Mosás/Eső → „Szükség vagy pazarlás?” (egy szó)
- A jelzések automatikusak:
 - Mosás/Eső → vegyél el 1 vízcseppet
 - Sár/Pajta/Rúd + 1 rövid gondoskodási mondat → adj hozzá 1 gondoskodási levelet
 - Elvárt bizonyíték (egyszerű, megfigyelhető):
- Minden tanuló legalább egyszer megnevez egy élőhelyhez kapcsolódó okot.
- Minden tanuló egyszer használ egy érzelmet kifejező szót az értékelés során (boldog/ideges/büszke).

Haladó tanulók (8–9 évesek): (fókusz: felelősség + közjó + ok-okozati gondolkodás):

Készségfejlesztési cél: Összekapcsolni a döntéseket a következményekkel, és elindítani a „közjó” szemlélet kialakítását.

A játék során (ugyanazok a mikro-jelek + 1 csapatellenőrzési pillanat):

- Tartsuk meg ugyanazokat a segítő kérdéseket, mint a kezdőknél.
- Adjunk hozzá egy rövid „közös hatás” ellenőrzést, amikor a vízcseppek szintje alacsonyra csökken (játékonként egyszer):
 - „Csapatellenőrzés: hogyan tudunk hatékonyan játszani kevesebb víz felhasználásával?”

Elvárt bizonyíték:

- A diákok a játék utáni értékelés során elmondhatnak egy ok-okozati mondatot:
 - „Amikor sokat mostunk, a vízcseppek szintje csökkent.”
- A diákok javasoljanak egy víztakarékos intézkedést az iskolában/otthon.

Szakértők (9–10 évesek): (fókusz: értékek a gyakorlatban + árnyalatok + etikai érvelés):

Készségcél: Összetett helyzetek kezelése: védelem kontra ellenőrzés, szükségesség kontra pazarlás, kompromisszumok.

A játék során (továbbra is röviden, a játékmenetet nem zavarva):

- Adjunk hozzá két magasabb szintű mikro-jelet, amikor a vonatkozó kártya megjelenik:
 - Ajtó bezárása → „Védelem vagy ellenőrzés?” (egy szó)
 - Villámhárító → „Azért készülünk fel, hogy ____.”
- Értékbeli dilemmát csak az értékelés során vessünk fel, ne a játék közben:
 - „Gyorsan akartatok nyerni, de ez sok vízcseppbe került. Mit választanátok legközelebb, és miért?”

Elvárt bizonyíték:

- A diákok egy döntést értékalapú indokkal tudnak alátámasztani:
 - „Szerintem itt a mosás a »szükséglet«, mert...”
- A diákok meg tudnak nevezni egy, a vízzel kapcsolatos, valós életbeli „gazdálkodási” cselekvést:
 - hulladékcsökkentés, növények gondozása, állatok védelme, a közös terek tisztán tartása)

Reflektív kérdések

- Mikor érezted úgy a játék során, hogy „a természetre gondolsz”?
- Mit vettetek észre a vízről, mint közös erőforrásról? Könnyű volt „elkölteni” a vízcseppeket?
- Hogyan változik a gondolkodásunk, ha a sarat élőhelynek/kényelemnek tekintjük, és nem „piszoknak”?
- Milyen módon segít a sár a disznónak a való életben (hűtés, napvédelem, rovarok elleni védelem)?
- Mikor döntöttétek el, hogy valami „szükséglet” vagy „pazarlás”? Mi segített a döntésben?
- Mit tanított neked az Eső kártya arról, hogy a természet hogyan hathat mindenkire egyszerre?
- Mire emlékeztetett titeket a Pajta kártya a való életben (menedék, védelem, az élőlények gondozása)?
- Amikor használtad (vagy láttad) a „Zárt ajtó” kártyát, inkább védelemnek vagy ellenőrzésnek érezted? Miért?
- Mire emlékeztetett a Villám és a Villámhárító (váratlan események és a felkészültség)?
- Hogyan hatottak egy személy döntései az egész csoportra (a Közös Természet-mérőre és a többi játékosra)?
- Hogyan érezted magad, amikor a malacodat megtisztították, vagy amikor az eső visszaállította a malacokat (izgatott, bosszús, frusztrált, büszke, meglepett)?
- Mit tettél (vagy mit tehetnél legközelebb), hogy megnyugtasd magad, és továbbra is barátságosan játszhasz?
- Észrevetted, hogy valaki tiszteletteljes nyelvet használt vagy fair play-t tanúsított, amikor a játék versengővé vált? Mit mondtak/tettek?
- Ha újra játszanátok, mit csinálnátok másképp, hogy jobban törődjete a közjával (közös víz + gondoskodó cselekedetek)?
- Ha a természetnek lenne „hangja”, mit mondana nekünk a mai döntéseinkről?
- Milyen apró cselekedettel járulhatunk hozzá a természet védelméhez (víz/hulladék/növények/állatok) ezen a héten az iskolában?
- Záró kérdés (pedagógus): Ma gyakoroltuk, hogyan kell nyerni és hogyan kell gondoskodni közös otthonunkról.

3.10 KAPCSOLÓDÁS, KÖTŐDÉS

3.10.1 Rókanyomon - kooperatív detektívjáték

A játék rövid leírása és szabálya

A Rókanyomon (Outfoxed!) egy kooperatív detektívjáték, ahol a kisdiákok egy közös nyomozócsapatot alkotva próbálják kideríteni, hogy a 16 rókagyanúsított közül ki lopta el a pitét. A tanulók a táblán együtt mozogva nyomokat gyűjtenek egy különleges nyomdekóder segítségével, valamint gyanúsítottakat fednek fel. A megszerzett információkból, közös gondolkodással és kizárásos következtetéssel azonosítják a tettest, mielőtt a bűnös róka beérne a púpjára (az egerúton elmenekülne).

Fejleszthető készségek

- **Elsődlegesen fejleszthető készségek**
 - Kapcsolódás és kötődés
- **Másodlagosan fejleszthető készségek**
 - Kritikai gondolkodás
 - Problémamegoldás (Kizárásos következtetés)
 - Érzelmi tudatosság, érzelemszabályozás és kommunikáció
 - Empátia
 - Reziliencia
 - Rugalmasság

Korcsoport	Diákok száma	Javasolt időtartam
6–10 éves	2 – 4 gyermek (csoportokban).	15 – 20 perc

Hogyan kell játszani – rövid játékszabályok

1. Előkészítés: A játéktábla közepére helyezzük a rókabábút, a tábla szélére elhelyezünk 16 rókakártyát (ebből 2-t képpel felfelé, a többit lefedve). A nyomdekóderbe behelyezzük a titkos tetteskártyát anélkül, hogy bárki megnézné.
2. Akció bejelentése: A soron következő tanuló megbeszéli a csapattal, mit szeretne tenni: Nyomot keresni (lábnym) vagy Gyanúsítottat felfedni (szem).
3. Kockadobás és kockázat: A játékos 3 kockával dob, és legfeljebb kétszer újradozhatja azokat a kockákat, amelyek nem a választott akció szimbólumát mutatják. Ha sikerül 3 egyforma szimbólumot kidobni, végrehajthatja az akciót. Ha nem jön össze, a rókabábu 3 mezőt lép előre a cél felé!
4. Nyomkeresés és dekóder használata: Nyommezőre érve a gyerekek elviszik a nyomkorongot, behelyezik a dekóderbe és elhúzzák a reteszt. A zöld jelzés azt jelenti, hogy a tettes viseli az adott ruhadarabot, a piros pedig azt, hogy nem viseli.
5. Gyanúsított felfedése: Ha a szemet választotta, felfordíthat 2 lefedett rókakártyát a tábla szélén.

6. Következtetés és győzelem: A csapat a megszerzett nyomok alapján közösen kizárja a tisztázott rókákat. Ha a csoport biztos a tettes kilétében, közösen megnevezik a gyanúsítottat. Ha eltalálták, a csapat együtt nyert! Ha a róka beér a célba, mielőtt kitalálnák, a róka elmenekült.

Javaslatok a tanulási környezet (beltéri/szabadtéri) elrendezéséhez

Elsősorban beltéri játék. Kör alakú vagy kisebb négyzetes asztal szükséges hozzá az osztályteremben, ahol a gyerekek egymással szemben ülnek, így közvetlenül láthatják egymás arcát, reakcióit és a játéktáblát, ami elősegíti a közvetlen társas jelenlétet és a kapcsolódást.

Hogyan fejleszti ez a játék az elsődleges készséget?

A Rókanyomon legfőbb pedagógiai értéke az alsó tagozatban, hogy a gyerekek közötti versengést teljesen kiiktatja, és a figyelmet a közös élményre, a szövetségre és az egymás iránti bizalomra helyezi. A Kapcsolódás és kötődés (Connectedness) ebben a játékban a közös cél, az egymásra utaltság és a megosztott érzelmi állapotok által mélyül el.

A Kapcsolódás és kötődés mélyítése a játék során:

- „Együtt a róka ellen” (Közös szövetség): Mivel a kisdíjak nem egymás ellen játszanak, hanem egy közös ellenféllel (a menekülő rókával) szemben képeznek nyomozócsapatot, az egyéni érdekek megszűnnek. Ez a közös struktúra feloldja az osztálytermi klikkeket, és azonnali sorsközösséget, összetartozás-érzést teremt.
- Közös érzelmi ráhangolódás és katarzis: A játék tele van drámai, megosztott pillanatokkal: amikor a nyomdekóder reteszét elhúzzák, vagy amikor a rókabábu közelebb lép a célhoz, a gyerekek egyszerre élik át a feszültséget és a kíváncsiságot. A sikeres kizárások vagy a végső győzelem közös öröme és katarzisa mélyíti az egymáshoz való kötődést.
- Pszichológiai biztonság a döntésekben: A játék mechanikája bátorítja a közös párbeszédet. A gyerekek megtapasztalják, hogy a véleményük számít a csoport számára, és ha egy kockadobás nem sikerül, a következményeket (a róka előrelépését) a csapat együtt viseli el, bűnbakképzés és elmarasztalás nélkül.

A kiegészítő készségek szerepe a Kapcsolódás szolgálatában:

- Kritikai gondolkodás és Problémamegoldás (Kizárásos következtetés): A nyomok elemzése és a következtetések levonása nem egyéni teljesítmény, hanem „kollektív gondolkodás”: a diákok egymás ötleteire építve, közösen rakják össze a rejtvény darabkáit.
- Érzelmi tudatosság, érzelemszabályozás és kommunikáció: A gyerekek megtanulják megbeszélni a stratégiát, meghallgatni a társaikat, és közösen kezelni az izgalmat.
- Empátia: Megtanulják figyelembe venni a társaik meglátásait, és teret adni a csendesebb, visszahúzóbb csapattagok ötleteinek is.
- Reziliencia és Rugalmasság: Ha a róka váratlanul közel ér a célhoz, a csapat nem bomlik fel, hanem együtt vált stratégiát és támogatja egymást a nehéz helyzetben.

Mit szeretnénk elérni az alapvető készségek fejlesztése terén (a tanulók ismerete és/vagy viselkedése tekintetében)?

A tevékenység eredményeként a tanulók:

- átélik, és ezáltal a jövőben képesek lesznek felismerni, és pozitívan értékelni a közösségi összetartozás, az együttműködés és a közös siker erőt adó élményét,
- megtanulnak együttműködő módon, egymásra figyelve hozni közös döntéseket,
- mivel a játék fejleszti empátiájukat, így képesek lesznek elfogadóak lenni a társaikkal és azok javaslataival szemben,
- képessé válnak a frusztráció és a kudarc közös, csapat szintű feldolgozására,
- mivel fejlődnek a közös problémafeltárásban, ezért képesek lesznek megérteni, elfogadni mások, illetve a csoport közös döntéseit.
- képesek lesznek a közös csoport döntéseknek megfelelően a saját stratégiájukat megváltoztatni és a döntésnek megfelelően viselkedni.

A megvalósításhoz szükséges anyagok és eszközök

Rókanyomon tásasjáték

Tanulókat segítő kérdések

Javasoljuk, hogy minden játék esetében a gyerekek először szabad játék során saját maguk fedezzék fel a játék élményét. A pedagógus ne vegye át a nyomozást és ne vonja le helyettük a következtetéseket! Ugyanakkor, ha a tanulók elakadnak, a csoportszellem felbomlik vagy elbizonytalanodnak, a tanár rávezető, támogató kérdésekkel segíthet nekik visszatalálni a közös csapatszellemhez és/vagy a logikai szálhoz.

- Ha egy diák egyedül akar dönteni a csapat helyett (Alfa-játékos):
 - „Mit gondol a csapat többi tagja erről a lépésről? Egyetért mindenki, vagy van más ötlet is?”
 - „Meghallgatjuk, hogy a társad mit olvasott ki a legutóbbi nyomkorongból?”
- Ha a gyerekek bizonytalanok és nem tudják, hogyan dolgozzanak össze:
 - „Nézzük meg együtt a táblát! Mi az az információ, amit már közösen kiderítettünk a tettesről?”
 - „Hogyan tudnátok most egymásnak segíteni abban, hogy biztosak legyetek a következő lépésben?”
- Ha egy rontott dobás miatt csüggednek vagy egymást hibáztatják:
 - „Emlékeztek, ki ellen nyomozunk? A róka lépett előre, de mi még mindig egy csapat vagyunk! Mit tehetünk most együtt, hogy visszavegyük az előnyt?”
- Ha nem tudják eldönteni, hogy nyomot keressenek vagy gyanúsítottat fedjenek fel:
 - „Melyik lépés segítene most jobban az egész csoportnak a továbblépésben?”

Tippek, trükkök, kihívások

- **Kihívás:** Egy domináns gyerek átveszi az irányítást a nyomozás felett.
Tipp: Erősítsük a kapcsolódást azzal, hogy szerepeket osztunk ki csendben (pl. az egyik gyerek kezeli a dekódert, a másik lépi le a rókát, a harmadik veszi le a tisztázott kártyákat), így mindenki érzi a saját nélkülözhetetlen hozzájárulását a közösséghez.

- **Kihívás:** Elhamarkodott, egyéni vádaskodás.

Tipp: Vezessük be azt a szabályt, hogy a gyanúsított megnevezése csak akkor érvényes, ha a csapat minden tagja egyszerre bólint rá (közös konszenzus).

Differenciálási lehetőségek

- **Kezdők (1. osztály / 5–6 évesek):** A kapcsolódás élményének megkönnyítésére játsszanak nyílt kártyákkal. Rontott dobásnál a róka csak 2 mezőt lépjen előre, hogy a gyerekek nyugodt, biztonságos légkörben gyakorolhatják a közös döntéshozatalt és a logikai kizárást.
- **Haladó tanulók (2–3. osztály/6–7 évesek):** Standard szabályok szerinti játékmenet. A diákok teljes mértékben maguk beszélnek meg a lépéseket, rendszerezik a nyomokat és osztják meg egymással a feladatokat.
- **Szakértők (3–4. osztály/8–9 évesek):** „Csendes nyomozás” kihívás: A gyerekek csak minimális beszéd nélkül / gesztusokkal egyeztethetnek a következő lépésről, próbára téve a mély, szavak nélküli kötődést és megértést.

Reflektív kérdések

- Milyen érzés volt egy csapatban nyomozni ahelyett, hogy egymás ellen játszottatok volna?
- Mi volt a legszebb pillanat, amikor úgy éreztétek, nagyon jó együtt dolgozni?
- Hogyan tudtátok megbeszélni a döntéseket, ha valakinek más volt az ötlete?
- Mi segített abban, hogy megmaradjon a csapatszellem, amikor a róka közelebb ért a célhoz?
- Hogyan segített a nyomdekóder abban, hogy lépésről lépésre kizárjátok az ártatlan rókákat?
- Mit tanultatok egymásról a közös nyomozás során?
- Hogyan tudjátok az osztályteremben vagy a tanulás során használni azt a tapasztalatot, hogy az információkat összerakva, együtt könnyebb megoldani egy nehéz feladatot, mint egyedül?

3.10.2 Sötétedés után Palermóban (falusi változat – bárányok, farkasok és pásztor szerepekkel)

A játék rövid leírása és szabálya

Ez egy „6-éves korosztály” baráti változata a görög hagyományos „Πέφτει η νύχτα στο Παλέρμο” című maffiás nyomozós társasjátéknak. Az eredeti játék egy kooperatív kártyajátékká lett alakítva, és mint általában a kooperatív játékoknál, a játékosok nem egymás ellen versenyeznek, hanem együtt dolgoznak egy közös cél elérése érdekében, hangsúlyozva a csapatmunkát, a kommunikációt és a kollektív sikert vagy kudarcot. Ebben a játékban a játékosok egy falusi közösséget alkotnak. A legtöbb játékos bárány. Két játékos farkas (egy rejtőzködő farkas és egy látható farkas). Egy játékos a pásztor, aki titokban tudja, ki a látható farkas, és megpróbál segíteni a bárányoknak.

A játék a Nappal (megbeszélés + szavazás valakinek a játékból való kizárásáról) és az Éjszaka (a farkasok elkapnak egy falubelit - „ellopnak” egy bárányt) között váltakozik. A falu akkor nyer, ha mindkét farkast felismeri és kizárja a játékból; a farkasok akkor nyernek, ha túlerőbe kerülnek a bárányokkal szemben. Abban a különleges esetben, amikor csak a Pásztor és egy Farkas marad, a falu nyer, mert a Pásztor „kiszabadíthatja a bárányokat”.

Az adaptált játék a kapcsolódás, kötődés fejlesztésére koncentrál: bár a csapatok „nyerhetnek vagy veszíhetnek” egy-egy fordulót, az osztály a „közösség győzelméért” is küzd: az egymás iránti tisztelet fenntartása, a különböző vélemények figyelembevétele, az érzelmek kezelése és a hibák elismerése és az azokból való tanulás révén.

Fejleszthető készségek

- **Elsődlegesen fejleszthető készségek**
 - Kapcsolódás és kötődés
- **Másodlagosan fejleszthető készségek**
 - Érzelmi tudatosság, érzelmszabályozás és kommunikáció
 - Az emberek és a természet megbecsülése
 - Kritikai gondolkodás

Korcsoport	Diákok száma	Javasolt időtartam
8–10 évesek (7 éves kortól csak nagyon rövid fordulók esetén ajánlott)	Ideális csoport méret: 10–18 fő. Nagyobb csoport esetén két csoportba osztva	25–40 perc (10–15 perc körönként)

Hogyan kell játszani – rövid játékszabályok

Szerepek (kezdő szett)

Bárányok (többség)

- Cél: megvédeni a falut azáltal, hogy azonosítják és kiszavazzák mindkét farkast.
- Szabály: a bárányok nem fedik fel a kártyáikat.

Rejtett farkas (kisebbség)

- Éjszaka csak a látható farkas tud róla.
- Cél: a falu átvétele azáltal, hogy éjszaka „ellopják” a bárányokat, és túlélnek a szavazásokat.

Látható farkas (kisebbség)

- A Pásztor tudja, ki ez.
- Cél: ugyanaz, mint a farkasoké, de nappal a Pásztor befolyására is figyelnie kell.

Pásztor (1 játékos)

- Az első éjszakai jelzés során megtudja, ki a látható farkas.
- Cél: a közösséget bölcs döntéshozatalra vezetni anélkül, hogy felfedné a kilétét.
- Fontos készségek gyakorlása: nyugodt vezetés, óvatos beszéd, a közösséghez tartozás védelme.

A játék fázisai (a pontos menet a szabályaitoktól függ)

Felkészülés (mesélő/pedagógus)

- A diákok körbe ülnek.
- A narrátor minden tanulónak ad egy titkos szerepkártyát.
- Mindenki csendben megnézi a saját kártyáját.

Narrációs útmutató:

„A szerepek jelmezek. Az emberek mindig értékesek. Eljátszuk a szerepet, de tiszteljük az embert.”

Első este (különleges: a farkasok találkoznak + a Pásztor megtanulja a Látható Farkast)

Narrációs jel (lassan, nyugodtan):

„Leszáll az éjszaka a faluban. Mindenki becsukja a szemét. Nem szabad beszélni, nem szabad mozogni.”

- Narrátor: „Rejtett Farkas és Látható Farkas, nyissátok ki a szemeteket, és nézzetek egymásra!”
- A farkasok csendben követik az utasítást (megismerik egymást).
- Elbeszélő: „Farkasok, csukjátok be a szemeteket.” (mindenki továbbra is csukva tartja a szemét)
- Elbeszélő: „Látható Farkas, óvatosan emeld fel az egyik ujjadat!” (a szemek továbbra is csukva vannak)
- Elbeszélő: „Pásztor, nyisd ki a szemed!” (A pászor odanéz, és meglátja a felemelt ujjat.)
- Elbeszélő: „Látható Farkas, engedd le az ujjadat.”
- Elbeszélő: „Pásztor, csukd be a szemed!”
- Elbeszélő: „Kezdődik a nap. Mindenki nyissa ki a szemét!”

Nappali fázis (minden kör nappal kezdődik)

A diákok megbeszélik, kik lehetnek a farkasok.

A nappalra vonatkozó összekapcsolódási szabály:

- Nincs „Te gonosz vagy.”
- Használatok megfigyelésen alapuló kifejezéseket: „Észrevettem, hogy...” / „Kíváncsi vagyok, hogy...”
- Mindenki tartozik a csapatba, még akkor is, ha gyanúba keveredik.

Narrációs útmutató:

„Az embereket védjük, az ötleteket kérdőjelezzük meg. Beszélj kedvesen. Figyelj oda teljes figyelemmel.”

Megbeszélés (2–5 perc):

- A narrátor alkalmazhat egy egyszerű beszélgetési szabályt: mindenki egyszer szólhat meg, mielőtt bárki kétszer szólalna meg.

Szavazás:

- Minden játékos felemeli az egyik ujját annak jelölésére, akire szavaz.
- A játékosok röviden (egy mondatban) indokolják döntésüket.
- A legtöbb szavazatot kapott játékos kiesik a faluból.
- Döntetlen esetén újra szavaznak, de csak a döntetlenben végzett játékosok között.

A kiesett játékosra vonatkozó szabály:

- Nem fedik fel a kártyájukat.
- A körben maradnak, de többé nem beszélhetnek a faluval.

Kapcsolódás módosítása a kizárt játékosok esetében (ajánlott):

Csendes őrzökké válnak: továbbra is a játék részesei, továbbra is fontosak, de hallgatnak.

Feladatuk:

- „közösségi zsetont” (vagy egyszerűen csak kézjelet) tartani, amikor tiszteletteljes beszédet észlelnek
- nyugodt testbeszédet mutassanak
- a végén, az értékelés során megszólalnak

(Ez megőrzi a közösséghez tartozás érzését anélkül, hogy megsértené a „nem szabad beszélni” szabályt.)

Éjszakai szakasz (a farkasok lopnak)

Narrációs jel:

„Ismét leszál az éjszaka. Mindenki csukja be a szemét.”

- Elmesélő: „Farkasok, nyissátok ki a szemeteket!”
- A farkasok csendben rámutatnak arra, akit „ellopnak”.
- Elbeszélő: „Farkasok, csukjátok be a szemeteket!”
- Elbeszélő: „Elkezdődik a nap. Mindenki kinyitja a szemét.”
- A mesélő felfedi, kit raboltak el.

Az elrabolt játékosra vonatkozó szabály:

- A körben maradnak.
- Nem beszélhetnek.
- Nem fedhetik fel a kártyájukat.

Győzelmi feltételek (változatlanok)

- A falu nyer, ha mindkét farkast kiszavazzák.
- A farkasok nyernek, ha több farkas van, mint bárány, vagy ha az összes bárány kiesik.
- Különleges eset: ha csak a Pásztor és egy Farkas marad → a Falunak van győzelme.

A játék vége:

- A narrátor kihirdeti az eredményt.
- Mindenki felfedi a kártyáit.

Narrációs jel (nagyon fontos):

„A játéknak vége. A szerepek megszűnnek. Ismét osztálytársak vagyunk.”

Narrációs útmutató a pedagógus számára (gyors segédlet)

- Kezdés: „A szerepek csak jelmezek. Az emberek értékesek.”
- Nap: „Megfigyelések, nem támadások. Vonjatok be mindenkit!”
- Szavazás előtt: „Egy lélegzetvétel. Legyetek kedvesek.”
- Hiba után: „Javítsatok, ne hibáztassatok.”
- Befejezés: „Le a szerepekkel! Jöjjenek elő az osztálytársak!”

Javaslatok a tanulási környezet (beltéri/szabadtéri) elrendezéséhez

Beltéri: székek körben, nyugodt környezet, a beszélgetéshez jól látható időzítő.

Kültéren: csendes helyen, kör alakban ülve, kerüljük a hangos zavaró tényezőket.

Tipp a kapcsolódás elősegítéséhez:

Helyezzen el egy jól látható kis poszttert, amelyen 3 szabály szerepel:

- „A szerepek csak jelmezek. Az emberek értékesek.”
- „Megfigyelések, nem sértések.”
- „A hibákat kijavítjuk.”

Hogyan fejleszti ez a játék az elsődleges készséget?

Ez a játék erős közösségi összetartozás-élményt teremt: minden döntés mindenkit érint, és a diákok megtanulják, hogyan kezelik a csoportok közösen a bizonytalanságot.

- A közösséghez tartozás érzése: körben ülés, közös történet, közös felelősség a faluért.
- Kölcsönös tisztelet: a gyerekek gyakorolják, hogyan lehet véleménykülönbséget kifejezni anélkül, hogy az károsítaná a kapcsolatokat (ez a közösségi élet egyik alapvető készsége).
- Kölcsönös függőség: a falu csak akkor lehet sikeres, ha a diákok meghallgatják egymást, megosztják ötleteiket és együtt gondolkodnak.
- Közös felelősség: a szavazás hatalmas erővel bír; a diákok megtanulják, hogyan kell óvatosan, nem pedig impulzív módon élni vele.

- Érzelmi tudatosság/szabályozás: a gyanakvás, a nyomás és a kételkedés valódi érzelmeket vált ki. A játék biztonságos helyszínt nyújt az érzelmek megnevezésének, a megnyugvásnak és a tiszteletteljes kommunikációnak a gyakorlásához.
- Az emberek (és a természet) megbecsülése: a falu egy „közös otthon”. Megóvása azt jelenti, hogy törődünk egymással és a közösség környezetével.

Mit szeretnénk elérni az alapvető készségek fejlesztése terén (a tanulók ismerete és/vagy viselkedése tekintetében)?

A játék után a diákoknak képesnek kell lenniük a következőkre:

- Nyomás alatt is tiszteletteljes közösségi nyelvet használni („Észrevettem...”, „Lehet, hogy tévedek...”, „Elmagyaráznád?”).
- Meghallgatni másokat, és többféle nézőpontot figyelembe venni, mielőtt döntést hoznak.
- A tartozás érzését megtapasztalni akkor is, ha gyanúba keverednek vagy kizárják őket (nincs megszégyenítés).
- Támogató magatartást tanúsítani hibák után (rossz szavazat, téves gyanú).
- Egyszerű stratégiák segítségével kezelni az erős érzelmeket (frusztráció, zavar, szorongás).
- Értsd meg, hogy a közösségi problémamegoldás akkor működik a legjobban, ha az emberek nyugodtak, alázatosak és megoldásorientáltak maradnak.

Javasolt felhasználás és gyakorlati példák

Bevált gyakorlat: „Bemelegítő kör” ismeretlen osztályok számára

0. kör: Gyakorló beszélgetés (farkasok nélkül)

- Mindenki bárány.
- A narrátor kitalál egy „rejtélyes problémát” („Valami eltűnt a faluból”), és a diákok gyakorolnak:
 - „Észrevettem, hogy...”
 - „Azon tűnődöm...”
 - kíméletes szavazás
 - Ez megtanítja őket arra, hogyan kell beszélni, mielőtt a valódi szerepek megkezdődnek.

A játék során: egy mondatos érvelési sablonok (a táblán)

- „Észrevettem, hogy ____.”
- „Úgy gondolom, hogy ____, mert ____.”
- „Lehet, hogy ____ is.”
- „Még nem vagyok biztos benne.” (az alázat megengedett!)

Összetartozás „Közösségi győzelem”

Adjon az osztálynak egy közös célt a szokásos győzelem/vereség mellett. Az osztály akkor kap egy „Közösségi Csillagot”, ha:

- mindenki tiszteletteljes marad a szavazás során
- valaki figyelembe veszi a csendesebb hangokat is
- valaki elismeri: „Lehet, hogy tévedek”
- valaki megnyugszik, ahelyett, hogy hevesen reagálna
- Ha az osztály 3–5 csillagot gyűjt, az osztály „együtt nyer”, függetlenül attól, hogy ki nyeri a fordulót.

A megvalósításhoz szükséges anyagok és eszközök

- Szerepkártyák: Bárány, Rejtőzködő farkas, Látható farkas, Pásztor
- Időzítő (a beszélgetési körökhöz)
- „Közösségi szabályok” poszter (3 egyszerű szabály)
- Opcionális: Közösségi csillagok/jelzők (matricák, papírcsillagok)
- Opcionális: érzelmi jelzőkártyák (nyugodt / ideges / frusztrált / büszke)

Tanulókat segítő kérdések

(Ezek olyan narrátori segédeszközök, amelyek elősegítik a kötődést anélkül, hogy megszakítanák a beszélgetés folyását.)

Napali szakasz (megbeszélés)

- „Mit figyeltünk meg (nem feltételeztünk)?”
- „Ki nem szólalt még meg?”
- „Hallhatnánk egy másfajta ötletet?”
- „Ez tény, vagy csak feltételezés?”
- „Hogyan fogalmazhatnánk ezt kedvesebben?”

Érzelmi szabályozási jelzések

- Gyors ellenőrzés: nyugodtak vagyunk, idegesek, frusztráltak?” (hüvelykujj-jel)
- „Vegyünk együtt egy mély levegőt a szavazás előtt.”

Közösségi felelősségre vonatkozó jelzések

- „Hogyan védjük meg a falut anélkül, hogy ártatlan embereket bántanánk?”
- „Megoldásorientáltak vagyunk?”

Tippek, trükkök, kihívások

- **Kihívás:** A gyanakvás áttérjed a játékra.
Tipp: Zárjuk le egy egyértelmű rituáléval: „Le a szerepekkel, jöjjenek az osztálytársak!”
Opcionális: mindenki mondjon egy kedves mondatot a körnek.
- **Kihívás:** A gyerekek személyes sértésnek veszik a vádakat.
Tipp: A nyelvi szabályokat tartsa szem előtt. A narrátor ismétlje meg: „A szerepet kérdőjelezzük meg, nem az embert.”
- **Kihívás:** A csendes diákok nem vesznek részt:
Tipp: Használjon „beszédjelzőket”, vagy írja elő: mindenki mondjon el egy ötletet, mielőtt másodszor is szóhoz jutna.
- **Kihívás:** Fokozódó érzelmek (könnyek, harag):
Tipp: Szakítsa meg a kört. Indítsa újra: „Állj – lélegezz – kedves hangok.”
Emlékeztetés: „Ez egy történetjáték.”
- **Kihívás:** A kiesett játékosok kirekesztettséget éreznek:
Tipp: Tartsa őket a körben „csendes őrzőként”, akiknek van egy fontos feladatuk (zsetonok / nyugalom példázása / értékelő hang).

Differenciálási lehetőségek

Kezdők (6–7 évesek): (fókusz: tartozás + biztonságos beszélgetés):

Szerepek: Bárányok, rejtőzködő farkas, látható farkas, csak pásztor.

- Rövid napi megbeszélések (2–3 perc).
- Használjon mondatvázlatokat a táblán.
- A „győzelem” helyett a közösségi csillagok kapnak nagyobb hangsúlyt.

Haladó tanulók (8–9 évesek):

Adjon hozzá egy új szerepet, amely támogatja a közösséget (nem a káoszt):

Őrző kutya (opcionális)

- Játékonként egyszer megvédhet egy játékost attól, hogy éjszaka elrabolják.
- Megtanítja a felelősségvállalást és a törődést („Megvédek egy kiszolgáltatott embert.”)

Szakértők (9–10 évesek): (idősebb / érzelmileg érett csoport):

Adjunk hozzá:

Gyógyító (opcionális)

- Játékonként egyszer visszahozhat egy elrabolt játékost (még mindig nem fed fel szerepeket).
- Vagy „Közvetítő”, aki feszültség után lehetővé teszi, hogy két játékos nyugodtan beszéljen egymással.
- Ezeket a szerepeket a összetartozás erősítése érdekében választották ki, nem pedig az árulás fokozása érdekében.

Reflektív kérdések

- Mikor érezted leginkább, hogy a faluhoz tartozol?
- Mi segített abban, hogy a beszélgetés tiszteletteljes maradjon?
- Mutatott-e valaki alázatot (pl. „Lehet, hogy tévedek”)? Hogyan hatott ez a bizalomra?
- Milyen érzés volt, amikor gyanúba keveredtetek? Mi segített nektek szabályozni az érzelmeiteket?
- Hogyan kezelte a csoport a téves szavazást vagy a hibát? Javítottunk a helyzeten, vagy egymást hibáztattuk?
- Mit tudunk ebből a játékból átvinni a valódi osztályéletbe (csoportmunka, konfliktusok, új diákok)?
- Miben hasonlít egy egészséges közösség egy egészséges „közös otthonhoz” (osztályterem/játszóter/természet)?

3.10.3 THE MIND – ÉREZZ RÁ: Gondolatolvasó kártyajáték

A játék rövid leírása és szabálya

Ez egy kooperatív kártyajáték, ahol a gyerekek nem beszélhetnek, nem adhatnak jeleket, de mégis emelkedő számsorrendben kell lepakolniuk közösen a nálunk lévő kártyalapokat. Mi ez, ha nem lehetetlen? És mégis: ez egy könnyed, sikeres, bárki által megérthető kártyajáték. A cél a szintek egymás utáni teljesítése a közös jelenletre, a szavak nélküli egymásra hangolódásra és a csapat szintű összetartozásra támaszkodva.

Fejleszthető készségek

- **Elsődlegesen fejleszthető készségek**
 - Kapcsolódás és kötődés
- **Másodlagosan fejleszthető készségek**
 - Ézelmi tudatosság, érzelmszabályozás és kommunikáció
 - Empátia
 - Reziliencia
 - Rugalmasság
 - Problémamegoldás

Korcsopott	Diákok száma	Javasolt időtartam
7 év felett	2–4 gyermek (csopottokban)	20–40 perc (a kártyák és a szintek számától függően)

Hogyan kell játszani – rövid játékszabályok

A játékosok egy csapatot alkotva próbálják meg növekvő sorrendben kijátszani a kezükben lévő, 1-től 100-ig számozott kártyákat az asztal közepére. A játék különlegessége és alapelve, hogy a játékosok teljesen csendben játszanak: semmilyen verbális vagy direkt nem-verbális kommunikáció (mutogatás, jelek, kacsintás) nem megengedett.

1. Előkészítés: A 1-től 100-ig számozott kártyapaklit összekeverjük. A csapat megkapja a kezdő Élet- és Dobócsillag-kártyákat. Az 1. szinten minden játékos 1 kártyát kap a kezébe lefedve.
2. Ráhangolódási fázis: A játék elindítása előtt a diákok az asztalra helyezik a tenyerüket. Csendben egymásra figyelnek, közösen lélegeznek, amíg meg nem érzik az egy hullámhosszra kerülést. Amikor a kapcsolódás megszületik, leveszik a kezüket az asztalról, és a játék elindul.
3. Kártyák kijátszása: Nincs rögzített körmenet. Bárki, bármikor leteheti a kezében lévő legkisebb kártyát az megegyező közös pakliba, ha úgy érzi, a csapat közös belső órája szerint elérkezett a pillanat.
4. Hiba és életvesztés: Ha valaki kijátszik egy kártyát, de egy másik játékos kezében van annál kisebb számú lap, a folyamat megszakad. A csapat elveszít egy Életet, a kisebb lapokat eldobják, majd újra egymásra hangolódva folytatják a játékot.

5. Dobócsillag használata: Ha a csapat elakad vagy elszigetelődik egymástól, bármelyik játékos felemelheti a kezét. Ha a többiek is felemelik a kezüket (egyezményes, szavak nélküli döntés), a csapat elhasznál egy Dobócsillagot. Ekkor mindenki képpel felfelé félreteszi a legkisebb lapját, helyreállítva az egyensúlyt.
6. A szint teljesítése: Amikor a csapat az összes kézben lévő kártyát sikeresen lerakja, a szint teljesül. A következő szinten mindenki eggyel több kártyát kap.
7. A játék vége: A csapat közösen győz, ha teljesítik a kijelölt szinteket. A játék véget ér akkor is, ha elfogynak a közös Életek.

Javaslatok a tanulási környezet (beltéri/szabadtéri) elrendezéséhez

Elsősorban beltéri játék. Csendes, ingerszegény környezet szükséges hozzá. A gyerekek egy kisebb asztal körül üljenek úgy, hogy közvetlenül láthassák egymás arcát és felsőtestét, elősegítve a közvetlen jelenlétet és a nem-verbális kapcsolódást.

Hogyan fejleszti ez a játék az elsődleges készséget?

A The Mind legfőbb pedagógiai és pszichológiai értéke abban rejlik, hogy a Kapcsolódást és kötődést nem elméleti elvárásként fogalmazza meg, hanem a játékmenet során ezt észrevétlenül teszi. Mivel a megszokott szóbeli kommunikáció nem lehetséges, a diákok kénytelenek egy mélyebb, intuitívabb szintre lépni, ahol a siker kizárólag a társas jelenlét és a csoport szintű szinkronitáson múlik.

A Kapcsolódás és kötődés mélyítése a játék során:

- Interperszonális szinkronitás és közös ritmus: A játék megköveteli a diákoktól, hogy saját egyéni tempójuk helyett egy közös „belső órát” hozzanak létre. Amikor csendben, pusztán a társaik tekintetét, testtartását és non-verbális jeleit figyelve és érzékelve raknak le kártyákat megfelelő sorrendben. Ez a megélt „egy hullámhosszon vagyunk” élmény alapozza meg a mély összetartozást.
- Pszichológiai biztonság és feltétel nélküli bizalom: Ebben a kooperatív játékban a lényeg a közös siker és nem az egyéni teljesítmény. Így nincs helye a klikkesedésnek vagy az egyéni dominanciának. A gyerekek fejlődnek abban, hogy „vakon megízzanak” a társaikban, és azok döntéseiben. A hibázás nem egyénekre hárul. A játék így összetartást „szül”.
- A zavartalan társas jelenlét, mindfullness érzés megélése: A mai gyors és felületes kommunikációval teli világban a játék egy ritka, ingerszegény teret teremt, ahol a diákok 100%-os, osztatlan figyelmet adnak egymásnak. A csend egy kreatív közös mikroklimát teremt a csoport számára.

A kiegészítő készségek szerepe a Kapcsolódás szolgálatában:

- Érzelmi tudatosság, érzelmszabályozás és kommunikáció: A belső sürgetettség lecsendesítése (ön-szabályozás) elengedhetetlen ahhoz, hogy a gyerek nyitottá váljon a társa jelzéseire. A finom testbeszéd olvasása képezi a hidat a kapcsolódáshoz.
- Empátia: A diákok kilépnek a saját én-központú nézőpontjukból, és áthangolódnak a velük szemben ülő társuk gondolkodási sebességére és érzelmi állapotára.
- Reziliencia: Amikor egy hiba miatt elvesz egy élet, a kapcsolódás próbára válik. A csoport megtanulja az újrahangolódás folyamatát: ahelyett, hogy elidegenednének vagy bűnbakot képeznének, a közös légzés és jelenlét visszaállításával megerősítik a köteleket.
- Rugalmasság: A gyerekek folyamatosan igazítják saját elképzeléseiket és reakcióikat a közös játéktérhez és a többiek dinamikájához.

- **Problémamegoldás:** A dobócsillagok szavak nélküli, konszenzusos használata megmutatja, hogyan tud a közösség egymásra hangolódva, közösen mérlegelni és döntést hozni szorult helyzetben.

Mit szeretnénk elérni az alapvető készségek fejlesztése terén (a tanulók ismerete és/vagy viselkedése tekintetében)?

A tevékenység eredményeként a tanulók:

- képessé válnak arra, hogy mély, csendes jelenléttel és figyelemmel kapcsolódjanak a társaikhoz,
- fejlődnek az érzelemszabályozás terén: megtanulják kezelni a türelmetlenséget és az impulzív cselekvési vágyat,
- nyitottabbá és érzékenyebbé válnak a többiek nem-verbális kommunikációs jelzéseire és hangulatára,
- rugalmasan igazítják stratégiájukat és belső ritmusukat a csoport dinamikájához,
- megtanulják kezelni a frusztrációt és a kudarcot, megértve, hogy a hiba a közös fejlődési folyamat része,
- erősítik a csapaton belüli bizalmat, az empátiát és az elfogadó magatartást.

A megvalósításhoz szükséges anyagok és eszközök

The Mind- Érezz rá dobozos társasjáték

Tanulókat segítő kérdések

Pedagógiai alapelv a játék kíséréséhez: Javasoljuk ennek a játéknak esetében is, hogy a gyerekek szabad játék során saját maguk fedezzék fel a játék élményét, és önállóan próbálják meg megoldani a játék során jelentkező feladatokat, problémákat és nehézségeket. A pedagógus kísérje figyelemmel a játék menetét, és ne adjon előre kész stratégiákat és megoldásokat! Ugyanakkor, ha a tanulók elakadnak, elbizonytalanodnak vagy frusztrálttá válnak, a tanár rávezető, támogató kérdésekkel segíthet nekik visszatérni a közös ritmushoz.

- Ha a gyerekek kapkodnak és egymás után veszítenek életet:
 - „Miből érezted úgy az imént, hogy már le kell raknod a lapodat?”
 - „Emlékeztek még a játék eleji közös ráhangolódásra? Kipróbáljuk újra az asztalra tenni a kezünket egy pillanatra, hogy felvegyük a közös ritmust?”
- Ha a gyerekek elszigetelődnek és csak a saját lapjaikat nézik:
 - „Hol van most a tekintetetek? Látjátok egymás arcát és a mozdulataitokat?”
 - „Mit gondoltok, a társatok most magabiztos, vagy vár valamire?”
- Ha a csapat bizonytalan, leblokkol, de nem használja a segítő eszközt:
 - „Láttok valakin bizonytalanságot a csoportban?”
 - „Van olyan közös segítségek az asztalon (dobócsillag), ami most tiszta lapot teremthetne nektek?”
- Ha hiba után szétesik a csapatszellem:
 - „Mi történt most a közös ritmusunkkal? Hogyan tudjuk ezt együtt, csapatként kijavítani?”

Tippek, trükkök, kihívások

- **Kihívás:** Az elszigetelődés és az egyéni pörgés veszélye.
Tipp: Emlékeztessük a tanulókat, hogy a kártyákat nem belső másodpercszámlálás, hanem a társaikra való folyamatos ráhangolódás alapján rakjuk le.
- **Kihívás:** Széthúzás vagy csalódottság hiba esetén.
Tipp: Hiba esetén tartsunk egy rövid szünetet, és ismételjük meg a ráhangolódási fázist (kezek az asztalon, közös légzés). Ez helyreállítja a megszakadt kötődést.

Differenciálási lehetőségek

- **Kezdők (6–7 évesek):** Szűkített pakli használata (1–30 vagy 1–50). A ráhangolódási fázisban egymás kezének megfogása engedélyezett a fizikai kapcsolódás erősítésére.
- **Haladó tanulók (8–9 évesek):** Standard játékmenet 1–100-as paklival és a dobócsillagok stratégiai használata.
- **Szakértők (9–10 évesek):** „Vak kapcsolódás” kihívás: A lapokat képpel lefelé játsszák ki a közös pakliba, és csak a szint végén fordítják fel őket, próbára téve a legmagasabb fokú belső bizalmat.

Reflektív kérdések

- Milyen érzés volt csendben, csak a társaid jelenlétére figyelve játszani?
- Mikor érezted először azt a játék során, hogy „egy hullámhosszon vagytok”?
- Mi segített abban, hogy leküzdöd a türelmetlenségedet, és megvárd a megfelelő pillanatot?
- Mit vettél észre a társad tekintetén vagy mozdulatain, mielőtt kártyát rakott le?
- Hogyan éltétek meg, amikor elveszítettetek egy életet? Mi segített az újrarahangolódásban?
- Milyen új élményt adott az, hogy beszéd nélkül is képesek voltatok megérteni egymást?
- Volt-e olyan pillanat, amikor átélted a közös siker örömét? Mi tette azt a pillanatot különlegessé?
- Mit tanultál erről a csendes odafigyelésről és kapcsolódásról, amit az osztálytermi hétköznapiakban is használni tudsz?

3.10.4 Ölelős fogócsak („Ments meg az ölelésseddel!”) – kooperatív szabadtéri játék

A játék rövid leírása és szabálya

Az Ölelős fogócska a hagyományos fogócska egy olyan kapcsolódás-fókuszú változata, ahol a védettség („ház”) a fogó előtt nem egy tárgy, vagy egy kijelölt hely, hanem a másik gyerek. A gyerekek kizárólag úgy menekülhetnek meg a fogó előtt, ha odafutnak egy társukhoz, és szorosan megölelik egymást. A játék különlegessége, hogy az ölelésnek legalább 10 másodpercig kell tartania, ami a fiziológiai folyamatokat (oxitocin-termelődést) beindítva természetes módon alakítja ki a mély bizalmat, a kötődést a gyermekekben.

Fejleszthető készségek

- **Elsődlegesen fejleszthető készségek**
 - Kapcsolódás és kötődés
- **Másodlagosan fejleszthető készségek**
 - Érzelmi tudatosság, érzelemszabályozás és kommunikáció (A testi kontaktus elfogadása, félelem- és feszültségoldás)
 - Empátia (A bajba jutott társ szorult helyzetének azonnali észlelése és megsegítése)
 - Reziliencia (Közös biztonságérzet kialakítása feszült helyzetben)
 - Rugalmasság (Nyitottság a különböző társak felé való nyitásra)

Korcsoport	Diákok száma	Javasolt időtartam
6 év felett	az egész osztály egyszerre játszhatja	20–40 perc (gyerekek számától függően)

Hogyan kell játszani – rövid játékszabályok

1. Előkészítés: Kijelölünk egy tágas szabadtéri játéktérrel (füves iskolaudvar vagy sportpálya). A diákok számától függően kiválasztunk 1–3 fogót (pl. 20 fős osztálynál 2-3 fogó szükséges a jó dinamikához).
2. A védettség („ház”) megteremtése: A menekülők úgy szerezhetnek védettséget a fogóval szemben, ha két gyermek összeölelkezik.
3. A segítségnyújtás (megmentés) pontos szabálya:
 - Aktív segítségnyújtás: Bármelyik szabadon futó gyermek, aki látja, hogy egy társát üldözi a fogó, odafuthat hozzá, és felajánlhatja neki a megmentő ölelést (kitárt karral odafut hozzá).
 - Segítségkérés: Az üldözött gyermek is odafuthat bárkihez a pályán, hogy megölelje.
 - Segítség nyújtási kötelezettség: az a gyerek, aki felé egymásik társa segítségkérés szándékával fut, azt a segítség kérőt nem kerülheti ki, és az ölelésével menedéket kell adni.
4. A védettség keletkezése: Amint a két gyermek összeér és megöleli egymást, mindketten azonnal védettséget élveznek arra a 10 másodpercre. A fogó ekkor már nem érintheti meg egyiküket sem, új célpontot kell keresnie

5. A 10 másodperces szabály (Oxitocin-ölelés):
 - Az ölelésnek legalább 10 másodpercig kell tartania. A páros tagjai csendben, együtt számolnak el 10-ig.
 - A 10 másodperc letelte előtt a fogó nem érintheti meg őket, de a fogó nem is várakozhat a pár mellett: tovább kell futnia új célpontot keresve.
 - A 10 másodperc letelte után a párnak el kell engednie egymást, és tovább kell futniuk.
6. A partnerváltás szabálya (Klikkmentesítés): Nem szabad egymás után kétszer ugyanazt a társat megölelni! Minden újabb megmentésnél/ölelésnél új társat kell keresni/találni, így a diákok az egész osztályközösséget bejárják.
7. Kiesés helyett szerepcseré: Ha a fogó megérint egy szabadon futó diákot (aki épp nincs ölelésben), az elkapott gyermek lesz az új fogó.

Javaslatok a tanulási környezet (beltéri/szabadtéri) elrendezéséhez

Kizárólag szabadtéren (füves udvaron vagy sportpályán) ajánlott. Mivel az egész osztály egyszerre fut, a játéktér legyen elég tágas ahhoz, hogy a 10 másodpercig mozdulatlanul álló, ölelkező párokat a többiek biztonságosan kikerülhessék.

Hogyan fejleszti ez a játék az elsődleges készséget?

Az Ölelős fogócska a legegyszerűbb, legközvetlenebb módon hozza létre a Kapcsolódás és kötődés fejlesztését, kihasználva az emberi érintés biológiai és szociális hatásait.

A Kapcsolódás és kötődés fejlesztése a játék során:

- Biológiaiilag megalapozott kötődés (Az oxitocin-hatás): A tudományos kutatások szerint a legalább 10-20 másodpercig tartó ölelés hatására a szervezetben oxitocin („kötődési hormon”) szabadul fel, miközben csökken a kortizol (stresszhormon) szintje. A játék nemcsak mentálisan, hanem biológiaiilag is megnyugtatja a gyerekeket, és természetes melegséget, biztonságérzetet, kötődést vált ki.
- Társas védőháló és segítségnyújtás: A gyerekek megtanulják folyamatosan figyelni a teret, és észrevenni, ha egy társuk veszélyben van (üldözik). Az odafutás és megmentés élménye mélyíti az egymáshoz való tartozást.
- A klikkek spontán lebontása: A kötelező partnerváltás szabálya megakadályozza, hogy a gyerekek csak a legjobb barátjukhoz szaladjanak. Arra kényszeríti őket, hogy az osztályban bárkivel összejárjanak, lebontva az előítéleteket és a szociális gátlásokat.

Mit szeretnénk elérni az alapvető készségek fejlesztése terén (a tanulók ismerete és/vagy viselkedése tekintetében)?

A tanulók a játék rendszeres játszásával képessé lesznek:

- mások szükségleteinek és bajba jutásának azonnali észrevételére
- megtanulják figyelni a környezetüket, és felismerni, ha valakinek segítségre van szüksége
- a fizikai és érzelmi védettség nyújtására
- a társas biztonságérzet elmélyítésére
- tudatában lesznek annak, hogy az osztályközösségben nincsenek egyedül a feszült helyzetekben, mert a társaikra számíthatnak.
- képesek lesznek segítséget kérni és igénybe venni

- képesek lesznek a másik ember határainak felismerésére és tiszteletben tartására.

Hosszabb távú transzferhatás az osztályteremben (rendszeres játék esetén):

- Elfogadó, szorongásmentes osztályklíma: az osztálytermi légkörből eltűnhet a merevség. A gyerekek közvetlenebbek, kedvesebbek és elfogadóbbak lesznek egymással.
- Az elszigetelődés megszűnése: A peremre szorult vagy csendesebb gyerekek átélnek, hogy ők is a védelmi háló részei: a többiek hozzájuk is odafutnak megmenteni őket, ami drasztikusan növeli az önbecsülésüket.
- Spontán szolidaritás a mindennapokban: A szünetekben vagy a tanulási helyzetekben a gyerekek ösztönösen segítik egymást, ha valaki elakad vagy szomorú.

Javasolt felhasználás és gyakorlati példák

Ez a játék könnyen játszható iskola udvarán, egy parkban, erdőben vagy hasonló szabadterületen. Biztonsági okokból ismerős és biztonságos környezetben, például egy jól ismert parkban vagy játszótéren javasolt játszani. Speciális javaslatokat a Tippek és trükkök részben talál.

A megvalósításhoz szükséges anyagok és eszközök

- Tágas szabadterületi játéktér (füves iskolaudvar, park vagy sportpálya)
- Bóják vagy jelzőbóják a játéktér határainak kijelöléséhez
- Megkülönböztető szalag vagy karszalag a fogó(k) számára.

Tanulókat segítő kérdések

Javasoljuk, hogy a pedagógus hagyja, hogy a gyerekek szabadon éljék meg az ölelések és a megmentések élményét. A tanár segítsen megtalálni, ki kit öleljen meg! A gyerekek is mérjék fel a segítségnyújtás lehetőségét. Ugyanakkor figyeljen a szabályok betartására (a 10 másodpercre és a partnerváltásra). Ha a gyerekek kapkodnak, a tanár rávezető támogató kérdésekkel segíthet.

- Ha a gyerekek túl gyorsan engedik el egymást (nem várják meg a 10 másodpercet): „Sikerült végig számolni a tíz másodpercet? Milyen volt érezni, ahogy a társatok szívverése lelassul az ölelés alatt?”
- Ha két gyermek mindig csak egymáshoz fut vissza: „Emlékeztek a partnerváltás szabályára? Ki az az osztályban, akit még nem öleltetek meg ebben a körben?”
- Ha egy gyermek rendszeresen kimarad és nem szaladnak hozzá: „Látjátok, ki áll még egyedül a pályán? Ki tudja őt most megmenteni egy öleléssel?”
- Előfordulhat szenzoros túlérzékenység, autizmus spektrum, szorongás vagy egyszerűen a személyes határok erőteljes védelme miatt, hogy egy gyermek számára a testi kontaktus nem megnyugtató, hanem kifejezetten feszültségkeltő, vagy akár elviselhetetlen.
- Azt a tanár már előzetesen is ismeri, hogy kinek van/lehet ilyen problémája. Ennek a problémának a kezelésére vonatkozóan kérje szakember segítségét.

Tippek, trükkök, kihívások

- **Kihívás:** Túl sok fogó / Túl kevés fogó.
Tipp: Ha egész osztály játszik (20-25 fő), érdemes 3 fogóval kezdeni. Mivel a 10 másodperces ölelés alatt a páros védettségét élvez, a 3 fogó jelenléte fenntartja a pörgést és a megmentési kényszert.
- **Kihívás:** Feszengés a más nemű társ megölelésétől (3–4. osztályban).
Tipp: Hangsúlyozzuk, hogy ez a „megmentő ölelés a csapatmunkáról szól. Ha a feszengés erős, átmenetileg engedélyezhető a kevésbé szoros ölelés is.

Differenciálási lehetőségek

- **Kezdők (1. osztály / 6–7 évesek):** 1 fogóval játsszanak, mert ez jobban átláthatóvá teszi a gyerekek helyzetét. A pedagógus segítsen a számolásban és hangosan számolhatja a másodperceket a háttérben a ritmusadásért. A gyerekek még feszélyezettek lehetnek a testi kontaktus miatt, vagy csak a közvetlen barátaikat próbálják megmenteni. Előfordul, hogy elfelejtik a 10 másodperces számlálást, vagy kapkodva számolnak, mert még a futás izgalmán van a fókusz.
- **Haladó tanulók (2–3. osztály / 7–8 évesek):** Standard játékmenet 10 másodperces csendes számolással és szigorú partnerváltási szabállyal. Ugyanez igaz abban az esetben is, ha már a gyerekek több alkalommal játszották a játékot. Ekkor megszűnhet a válogatás a társak között. A gyerekek már nem azt nézik, ki az a gyermek, hanem azt, hogy valakinek segítségre van szüksége. A 10 másodperces ölelések nyugodttá és természetessé válnak, a gyerekek mosolyogva, a társukra figyelve számolnak. A partnerváltás szabálya ösztönössé válik.
- **Szakértők (3–4. osztály / 8–9 évesek) – A 20 másodperces OXITOCIN-KIHÍVÁS.** A gyerekeknek teljes 20 másodpercig kell ölelniük egymást a védettségért. Ehhez több fogóra van szükség.

Reflektív kérdések

- Milyen érzés volt, amikor egy társad odafutott hozzád és megölelt, hogy megmentsen a fogótól?
- Milyen volt kívánni a teljes 10 másodpercet az ölelésben? Mit éreztél a testedben és a fejedben a számolás végére?
- Volt olyan osztálytársad, akit a játékban öleltél meg először? Milyen élmény volt?
- Hogyan figyeltetek arra, hogy senki se maradjon megmentetlenül a pályán?
- Hogyan tudjuk ezt a „megmentő és megtartó” odafigyelést átvinni az osztálytermi tanórákra és a szünetekre?