

DESIGN- GONDOLKODÁS AZ ISKOLÁBAN II.

JÁTÉKGYŰJTEMÉNY · TANÁRI KÉZIKÖNYV

A kiadvány az EFOP 3.2.6-16-2016-00001 azonosítószámú „A tanulók képesség-kibontakoztatásának elősegítése a köznevelési intézményekben” című projekt részeként jött létre.

A projekt a Széchenyi 2020 program keretében valósul meg.

Szerzők: Lipták Ildikó
Pais Panni
Csernátony Fanni

SZÉCHENYI 2020



MAGYARORSZÁG
KORMÁNYA

Európai Unió
Európai Szociális
Alap



BEFEKTETÉS A JÖVŐBE

Designgondolkodás az iskolában II.

JÁTÉKGYŰJTEMÉNY · TANÁRI KÉZIKÖNYV

A Játékgyűjtemény "A tanulók
képesség-kibontakoztatásának elősegítése
a köznevelési intézményekben" című
képzési program keretében készült
(EFOP 3.2.6-16-2016-00001)

Szerzők: **Lipták Ildikó**
Pais Panni
Csernátony Fanni

Sorozatszerkesztők: **Bényei Judit**
Illés Anikó
Pallag Andrea
Schmidt Andrea

MOME

–

BUDAPEST

2018

A gyűjtemény nem jöhetett volna létre Kaposi László nagylelkű támogatása nélkül, mivel az általa összegyűjtött drámapedagógiai játékokat ingyenesen hozzáférhetővé tette az interneten⁰¹, valamint engedélyezte, hogy azokat átvegyük, és e könyvben más leírások mellett közöljük.

⁰¹ Forrás: <https://drama.hu/category/jatektar/> (2018.09.01.)

TARTALOMJEGYZÉK

A játékok alkalmazásáról	6
Tervezéshez szükséges képességek	9
Játékok	13–60
Csapatalakító játékok	13
Lazító játékok	17
Képességfejlesztő játékok	21
– Divergens gondolkodást fejlesztő játékok	22
– Konvergens gondolkodást fejlesztő játékok	26
– Vizuális gondolkodást fejlesztő játékok	30
– Gyakorlatiasságot fejlesztő játékok	34
– Történetmesélő játékok	38
– Kooperációt fejlesztő játékok	42
– Empátiát fejlesztő játékok	47
– Bizonytalanság elfogadását segítő játékok	52
– Rendszergondolkodást fejlesztő játékok	56

Ez a tanári kézikönyv „A tanulók képesség-kibontakoztatásának elősegítése a köznevelési intézményekben” című projektben (EFOP 3.2.6-16-2016-00001) részt vevő tanárok számára kidolgozott HEAD (Holisztikus, Együttműködés-Alapú, Design) program részeként jött létre. A kézikönyv két kötetből áll, a Módszergyűjteményből és a Játékgyűjteményből. Ezek együttesen a projekt keretében megvalósult pedagógusképzések tudásanyagát tartalmazzák.

A Módszergyűjtemény részletesen leírja a design gondolkodás⁰² folyamatának négy lépését és minden szakaszhoz javasol konkrét módszereket, amelyek a kreatív feladatok megoldását segítik elő. Ezek felhasználásával és kombinálásával bármilyen pedagógus képes lehet arra, hogy pedagógiai gyakorlatába beépítsen designprojekteket bizonyos tananyagrészek átadására (bármelyik tantárgy esetében), ezzel együtt fejlesztve a tanulók kreatív problémamegoldási képességét és más, a tervezéshez szükséges kompetenciákat. A módszergyűjteményben ismertetett technikák a designszakmában és azon kívül is egyre szélesebb körben elterjedő „Design Thinking” módszertanban alkalmazott modellek iskolai közegre értelmezett formái, amelyek változatosan felhasználhatók az oktatási gyakorlatban, és segítik, hogy a tanulók – kisebb csapatokban dolgozva⁰³ – eljussanak

02 A designgondolkodás (ejtsd: dizájn-gondolkodás) vagy tervezői gondolkodás a kreatív problémamegoldás különböző szakterületeken átfelölő módszertanát jelenti. A szó a Design Thinking angol kifejezés magyarosított változata. Az írásmódot a Moholy-Nagy Művészeti Egyetem oktatási programjainak szóhasználatával összhangban választották ki a szerzők.

03 A gyűjteményben a csapat szót használjuk arra a 3–5 fős formációra, amelynek tagjai egy-egy tervezési folyamatban végig együttműködnek, a projekt teljes időtartama alatt egy közös célért dolgoznak. A csoport kifejezés a teljes osztályt, vagy a nagyobb közösséget jelenti, akik részt vesznek a projektben. A kiscsoportok egy-egy játék vagy részfeladat idejére megalakuló, a teljes csoportnál kisebb létszámú társaságok, akik csak rövidebb feladatok megoldásán, ideiglenesen működnek együtt.

a problémafelvetéstől a kidolgozott megoldási javaslatig, és közösen megvalósítsanak valamilyen kézzelfogható végeredményt.

A játékgyűjteményben olyan feladatokat találunk, amelyek a designgondolkodás alapelvei szerint megvalósuló projektek programját egészíthetik ki csapatalakító, lazító és képességfejlesztő játékokkal. Ezek a gyakorlatok szabadon beilleszthetők az óravázlatokba, amikor ezeknek szükségét érezzük. A játékgyűjtemény a drámapedagógiában, a kooperatív tanulásban, a művészeti és művészettel nevelésben, valamint a konstruktivista pedagógiai eljárásokban alkalmazott gyakorlatokból válogat játékokat olyan módon, hogy az mindenki számára érthető és könnyen alkalmazható legyen, akármilyen tantárgy tananyagának feldolgozásáról van szó.

A bemutatott módszerek és játékok önmagukban is jól használhatók oktatási helyzetekben, tanórák, táborok vagy más általános és középiskolai foglalkozások részeként, hiszen segítik a vizuális gondolkodást, az összefüggések megtalálását és a tanulók közötti interakciókat, kombinálásukkal pedig különböző nehézségű és hosszúságú, strukturált tervezési projektek építhetők fel, amelyek több tanórán is átívelhetnek.⁰⁴ A módszertani gyűjteményben található foglalkozástervező séma segítségével a pedagógusok komplex, játékokból és módszerekből álló óravázlatokat építhetnek fel.

04 A módszerleírásokat a szerzők saját gyűjteményükből válogatták, egyetemi és közoktatási közegben, különböző korú és összetételű csoportokkal szerzett tapasztalataink alapján. Ezek között vannak a designszakmában közkézen forgó, hasonló tartalmú forrásokból átvett (Design Thinking for Educators, © 2012 IDEO LLC. All rights reserved. <http://designthinkingforeducators.com/>) és saját fejlesztésű technikák is. A módszertani kézikönyv felhasználóbarát szerkesztése miatt a szövegben ezeket nem különítettük el. (2018.09.01.)

A JÁTÉKOK ALKALMAZÁSÁRÓL

A gyakorlatok, szabályjátékok beépítése a mindennapi pedagógiai praxisba sok pedagógus számára természetes és rutinszerű eljárás. Nemcsak drámapedagógusok, játék- és szabadidő-pedagógusok, hanem a korszerű pedagógiákra nyitott kollégák is keresik és használják a tanórába illeszthető képességfejlesztő játékokat.

A designgondolkodás iskolai módszertanának alkalmazásakor azért érdemes beépíteni ezeket a játékokat, mert igen jól szolgálják a számunkra ideális csoportkohézió kialakítását. Emellett könnyen megvalósítható játékokon keresztül fejleszthetjük a tanulók kognitív és praktikus képességeit annak érdekében, hogy a kreatív csapatmunkák során sikeresebbek, hatékonyabbak legyenek.

E gyakorlatok zöme kis kockázatú: sem a diákok, sem a pedagógusok részéről nem szükséges hozzájuk különös előképzettség; nem bontják meg a tanóra dinamikáját (sőt, a jól megválasztott szabályjátékok hozzájárulnak a tananyag sikeres elsajátításához, és a tervezési projektek kivitelezéséhez); élvezetesebbé és színesebbé teszik a tanulást és jól kiegészítik a hagyományos módszereket vagy a tervezési feladatokat.

A gyakorlatok, szabályjátékok, képességfejlesztő játékok jellemzői

- A munka menetét világos játékszabályok határozzák meg.
- Legtöbbször egyszerű, határozott célja van a gyakorlatnak.
- Egy játék általában akkor ér véget, amikor elértük a játék célját.

- Egy-egy gyakorlat ismételhető, többször is elővehető.
- A játékok általában viszonylag rövid, de legalábbis belátható ideig tartanak.

Az ajánlott tevékenységek általában jól meghatározható képességterületek fejlesztését szolgálják, de szinte sohasem egy területre koncentrálnak. Az adaptáció a csoport és a projekt igényeihez képest is hasznos lehet egy-egy játéknál.

Azon attitűdjeink, amelyek hatással vannak arra, hogy milyen részvételi minőséggel tudunk jelen lenni a közös munkában, befolyásolhatók. A képességfejlesztő játékok abban is támogatják a designgondolkodás folyamatait, hogy ezek az attitűdök a legkedvezőbben aktivizálódjanak.

A gyakorlatok beépítésének szabályai

Adaptáljunk bátran! A tanár és a diákok képességei és állapota éppoly fontos szempont, mint a cél, amit szeretnénk elérni a játéktevékenységekkel.

Nagyon jól tesz, sőt megkerülhetetlen, hogy a tanár partner legyen a játékokban (is). Bizonyos tevékenységekből nem szükséges, és nem is illik kimaradnia a pedagógusnak. És, igen, ő is hibázhat, lehet ügyetlen. Ez egyáltalán nem rombolja a tekintélyét, sőt épp ellenkezőleg!

Vannak ugyanakkor olyan gyakorlatok, amelyeknél kiemeltan szükséges, hogy a tanár külső megfigyelőként, a gyerekek (testi) épségének őreként segítse a munkát. Ilyenek pl. egyes bizalomjátékok, melyekben a munkafegyelem megfelelő szinten tartása, esetenként a gyors beavatkozás különösen szükséges. Ez sem jelenti ugyanakkor azt, hogy a bizalomjátékok során a tanár

ne vállalhatna egyes szakaszokban maga is kockázatot játékosként – ez mintaként is nagyon fontos lehet a tanulók számára.

A játékokban való részvétel értékelése

A játékokban való részvétellel kapcsolatban kijelenthetjük, hogy a végső minősítést sugalló iskolai értékelési formák nem kedveznek a részvételi attitűdnek. A tanulási folyamat során ehelyett érdemes támogató visszajelzéseket adni, ami inkább a fejlesztési célok elérésének megkönnyítéséhez adnak támpontokat. Semmiképp se legyünk szubjektívek, kerüljük a hibáztatást és a résztvevők minősítését. Egy adott képességterületen eleve előnyben lévők várhatóan sikeresebbek lehetnek, mint kevésbé ügyes társaik.

Mivel az iskolában a diákok gyakran kerülnek versenyhelyzetbe (még olyan esetekben is, amikor erre nincs szükség, és így az destruktív légkört teremt), célszerű a gyakorlatoknál kevésbé hangsúlyozni a versenyjellegét (vagy ha mégis, igyekezzünk konstruktív jutalmazási rendszert kidolgozni).

A csoportos tevékenységek során is szükséges lehet időnként, a tanulási folyamat végén, a tanulók egyéni értékelése. Ajánljuk, hogy ilyenkor elsősorban a részvétel minőségét, a befektetett energiát, a konstruktív hozzáállást tegyük mérlegre!

TERVEZÉSHEZ SZÜKSÉGES KÉPESSÉGEK

A kreatív csapatmunka során több különböző képességre van szükségünk, de ahhoz, hogy jó tervezővé váljunk, nem szükséges, hogy mindegyikben kiemelkedően jók legyünk. Fontos, hogy tudatában legyünk erősségeinknek, és fejlesszük azt, ami nehezebben megy. Egyes feladatrészekben vagy tervezési szakaszokban inkább az egyik képesség kerül előtérbe, másokban egy másik. A csapatmunka azt is szolgálja, hogy a képességek összehadjanak, és mindig az a tanuló kerüljön egy kicsit előtérbe, aki magabiztosabb az adott helyzetben.

– Divergens (kreatív) gondolkodás

Szabad, kreatív gondolkodásmód; képessé tesz nagy mennyiségű, változatos ötlettel előállni, új lehetőségeket felismerni.



– Konvergens (kritikus) gondolkodás

Kritikus és céltudatos gondolkodásmód; képessé tesz dönteni és következtetni, a rendelkezésre álló információk és lehetőségek közül racionálisan válogatva.



– Empátia

Beleélő képesség⁰⁵, amely segít minket abban, hogy figyeljünk a környezetünkben lévőkre, felismerjük a problémáikat, bele tudjuk élni magunkat a másik ember helyzetébe és tudunk segíteni.



⁰⁵ Buda Béla: Empátia. A beleélés lélektana. L'Harmattan Kiadó, Budapest. 2012.



– Bizonytalanság elfogadása

Egyfajta optimizmus, amely segít minket a nehezebb helyzetekben, amikor nem látjuk előre, hogy mi fog történni.



– Kooperációs képesség

Az a képesség, amelynek segítségével jól tudunk működni egy csapat részeként, alkalmazkodni tudunk a társak hangulatához, és inspirálódni tudunk a gondolataik által.



– Vizuális gondolkodás

Nem a szép rajzolást jelenti, hanem azt, hogy képesek vagyunk vizuális jeleket befogadni, értelmezni, kitalálni és létrehozni, úgy, hogy az mások számára olvasható legyen.



– Történetmesélés

Az a képesség, amellyel fel tudunk építeni egy összefüggő gondolatmenetet, és azt magabiztosan, izgalmasan és érthetően elő is tudjuk adni másoknak.



– Rendszergondolkodás

Átfogó gondolkodásmód, amely az összefüggésekre és a folyamatokra fókuszál, nem pedig a rendszer egyes elemeire. Segítségével képesek vagyunk komplex problémák megértésére, és mintázatok felismerésére.



– Gyakorlatiasság

Olyan attitűd, amely az elmélet helyett a gyakorlatot, az aktivitást helyezi előtérbe. Elősegíti, hogy az ismereteket cselekvés útján szerezzük meg, kísérletezzünk, próbáljunk ki, működtessünk és játsszunk el dolgokat.

Mérjük fel, hogy a csoport, amellyel dolgozunk, milyen szinten áll a tervezői képességeket tekintve! Kérjünk meg mindenkit a tervezés megkezdése előtt, hogy értékelje magát az önértékelő kártya segítségével!

Azokat a képességeket mindenképpen fejlesszük valamilyen játékkal, amelyek sokaknál kaptak alacsony pontszámot. A csapatok kialakítását követően biztassuk a résztvevőket arra, hogy osszák meg társaikkal a saját erősségeiket. Így láthatóvá válik, hogy ki miben jó, és hogyan tudják kiegészíteni egymást.

A tervezési projektek lezárásakor az önértékelő kártyákat akár újra is elővehetjük, megbeszélhetjük, hogy mely képességekre volt szükség a folyamat során, melyekben tapasztaltak fejlődést.

Önértékelő kártya

Jelöld meg egytől-ötig, hogy szerinted mennyire igazak rád az alábbi kijelentések, tulajdonságok (egy: egyáltalán nem igaz, öt: teljes mértékben igaz):



KREATÍV GONDOLKODÁS

„Nem esik nehezemre kitalálni és elképzelni dolgokat, jó a fantáziám, mindig sok ötletem van.”



BIZONYTALANSÁG ELFOGADÁSA

„Nem zavar, ha nem látom előre, mi fog történni. Tudom, hogy a végén úgyis minden megoldódik!”



TÖRTÉNETMESÉLÉS

„Szeretek történeteket mesélni, sztorizgatni, az sem zavar, ha közönség előtt kell beszélnem.”



KRITIKUS GONDOLKODÁS

„Nem esik nehezemre döntéseket hozni és választani a lehetőségek közül, viszont gyakran kritikus vagyok.”



KOOPERÁCIÓS KÉPESSÉG

„Szívesebben dolgozom együtt másokkal, mint egyedül. Ilyen helyzetekben elmondom a véleményemet, de másokét is meghallgatom.”



RENDSZER- GONDOLKODÁS

„Jól meglátom az összefüggéseket, azt, hogy mi mihez kapcsolódik. Nem veszek el a részletekben.”



EMPÁTIA

„Szívesen meghallgatok másokat, és könnyen bele tudom képzelni magam a helyzetükbe.”



VIZUÁLIS GONDOLKODÁS

„Gondolataimat nem esik nehezemre képekben kifejezni. Gyakran rajzolgatok, firkálok, miközben gondolkozom valamin.”



GYAKORLATIASSÁG

„Kifejezetten szeretem azokat a feladatokat, ahol valamit meg kell valósítani vagy fel kell építeni. Jobban szeretem csinálni a dolgokat, és nem csak beszélgetni róluk egy helyben ülve.”



JÁTÉKOK

CSAPATALAKÍTÓ JÁTÉKOK

A tervezési projektek megvalósításához 3–4 fős csapatok kialakítását ajánljuk. A csapatok kialakítását rábízhatjuk a tanulókra, hogy szimpátia alapján választhassanak, de használhatunk más technikákat is. A félig vagy teljesen véletlenszerűen történő csapatalakításnak is megvannak az előnyei. Ha a tanórán sokszor alkalmazunk csapatmunkát, különösen inspiráló lehet, ha nem mindig ugyanazokkal kell együtt dolgozni. Lehet, hogy a tanuló olyan csapattárral él át pozitív élményt, akit magától nem választott volna. Így kiderülhet, hogy a képességeik jól kiegészítik egymást, és akár új barátságok is szövődhetnek. Természetesen az is előfordulhat, hogy olyan csapat jön létre, amelynek tagjai nem jönnek ki jól egymással – de az is fontos, hogy megtanuljunk együtt gondolkodni olyanokkal is, akikkel egyébként nehezen értjük meg egymást, hiszen erre a való életben is szükség van.

A változatosságot nem csak sorsolással vagy a jól ismert számozásos technikával érhetjük el; a csapatok beosztása történhet játékosan is. Ebben az esetben már van egy pozitív közös élmény, amely összehangolja a csapattagokat.

Ebben a fejezetben olyan játékokat sorolunk fel, amelyek a kooperációs képesség fejlesztése és a jó hangulat megteremtése mellett arra is alkalmasak, hogy meghatározott számú csapatot vagy párt alakítsunk ki.

A játékokat nem csak a tervezési feladatok indításánál alkalmazhatjuk, hanem akkor is, ha egyes feladatokhoz (pl. interjúkészítés) a csapatok összekeverésére vagy párok kialakítására van szükség.



5 perc



Tágas,
biztonságos tér

ATOM

A játék menete

a) A csoport a vezető fizikai cselekvésekre vonatkozó utasításait követve mozog a teremben. Amikor a játékvezető egy számot kiált, például „Kettes atom!” vagy „Ötös atom!”, a többieknek – minél gyorsabban! – ilyen létszámú csapatot kell alakítaniuk. Az „Egyes atom!” utasításra mindenkinek zárt, „önmagát ölelő” helyzetbe kell dermednie. Azok, akik kimaradnak az adott létszámú csapatokból (mert például a társaság létszáma nem osztható az adott számmal), alakítsanak kisebb létszámú csapatot, avagy – másikként megoldásként – például négyes atomnál beállhatnak bármelyik csapatba, a kör közepére (ötödiknek)!

b) Játshatunk úgy is, hogy a megállások után a játékvezető által adott címre/témára kell meghatározott (rövid!) idő alatt létrehozni egy szobrot/szoborcsoportot. Ebben az esetben azt is meg kell jegyezni, hogy kivel/kikkel, a terem melyik pontján, mit, vagyis milyen szobrot csinálunk, s ahányszor megismételjük az adott szobor címét, a játékosok visszafutnak ugyanarra a helyre, hogy épp úgy, s épp azokkal a társaikkal építsék vissza az eredeti szobrot, mint először.

Megjegyzés

A b) változatnál, miután felépítettük az egyes atomokhoz tartozó állóképeket, elég, ha a játékvezetője csak az atom számát mondja, és nem kell a szoborcsoportok témáját is elismételnie... (Molekula néven is ismert játék.) Kiscsoport-alakító játékként több körben játszhatjuk, és az utolsóként kialakult csapatokat megkérjük, hogy maradjanak együtt. Csapatalakítás mellett lazító játékként is beleilleszthetjük a programba.

KISZÁMOLÓ



3 perc

A játék menete

A gyerekek körbeállnak, a tanár pedig egy-egy számot (vagy színt vagy egyéb fogalmat) mond minden diáknak, s kéri, hogy jegyezzék meg, amit hallottak. Ahány csapatra van szükség, annyi számot osztunk ki: pl. 1, 2, 3, 4, 5 – ez esetben öt csapatunk lesz. Ha mindenki kapott egy számot, „megnyitjuk a zsidóvásárt”, és megkérjük tanulókat, hogy minél gyorsabban találják meg az azonos számmal rendelkező társaikat. A számokat színekre, formákra, stílusokra, történelmi korszakokra is cserélhetjük.



Körben állásra
alkalmas tér

Megjegyzés

Azokban az esetekben különösen ajánlott a játék, ha azt szeretnénk, hogy ne a megszokott, szimpátia szerinti csapatok alakuljanak. Előnye, hogy igen gyorsan lezajlik. Motiválhatjuk a tanulókat, hogy gyorsan megtalálják egymást, és könnyen elfogadják a kialakult csapatokat, ha valamilyen jutalmat helyezünk kilátásba: mondjuk a csapatok felállításának sorrendjében választhatnak helyet, ahol dolgozni fognak.



5 perc

KÉZFOGÓS BARÁT

A játék menete

A gyerekek szabadon sétálnak a térben, majd adott jelre (tapsra) megállnak, s a hozzájuk legközelebb álló társukkal a tanár utasítása szerint valamilyen cselekvést végeznek. Nagyon egyszerű, főleg üdvözléshez kapcsolódó instrukciókat adunk: fogjatok kezét, adjatok felső pacsit, öleljétek meg egymást stb., attól függően, hogy mit bír el a közösség. Ha már legalább 3-4 ilyen gesztus megtörtént, a gyerekek folytatják a sétát és a megállásokat, de már csak annyit kiált a tanár: „kézfogós barát” vagy „pacsizós barát”. A gyerekek pedig visszafutnak arra a helyre, ahol azzal a baráttal találkoztak, akivel kezét fogtak vagy épp pacsiztak. A játék végén megkérhetjük a diákokat, hogy maradjanak a párjukkal, ill. alakítsanak csapatot egy másik párral.



Tágas tér

LAZÍTÓ JÁTÉKOK

A tervezési folyamat fárasztó lehet a csapatoknak, mert intenzív részvételt és koncentrációt igényel, ezért ugyanúgy fontos a bemelegítés és a levezetés, mint egy komolyabb edzésnél. Ha azt látjuk, hogy éppen nem megy olyan jól a munka vagy szükség van a hangulat javítására, bátran alkalmazzuk a következő játékok bármelyikét, akár munka közben is!

Főleg olyan játékokat ajánlunk, amelyek testmozgást igényelnek. A rövid fizikai aktivitás nem fárasztó, sőt növeli az energiaszintet, a pulzusszámot és segíti a gondolkodást. Az is elég lehet, ha csak rövid időre másra figyelünk, és kizökkenünk a monotonitásból. A játékok során kikapcsolódunk, feltöltődünk, valamint új ingerekkel leszünk gazdagabbak, ami inspirálóan hat.

Egy-egy hosszabb ötletelés közben vagy után választhatunk olyan feladatot, amely szinte egyáltalán nem igényel gondolkodást, csak átmozgatja a testet. Ha azt tapasztaljuk, hogy a csapatok nem tudnak odafigyelni a feladatra vagy egymásra, komplikáltabb gyakorlatokkal javíthatjuk a koncentrációt. Legyen pár jól bevált játék a tarsolyunkban, és ezeket alkalmazzuk bátran – ne csak a tervezési feladatok esetében, hanem bármilyen tanórán!



7 perc

ESŐ AZ ERDŐBEN

A játék menete

A csoport körben ül. A vezető ujaival a másik tenyerén „kopog”. A bal oldali szomszédja átveszi ugyanezt a mozdulatsort, majd az ő szomszédja is... Mikor a cselekvés végigment a körön, és újra a vezető van soron, más módon kezd hangot adni... A játzóknak mindaddig végezniük kell az adott hangadó gesztust, amíg az új változat el nem ér hozzájuk a körben. Néhány lehetséges sorozat: egy ujjal ütjük a másik tenyerünket; két ujjal és gyorsan váltva ütjük a másik tenyerünket; gyors, halk tapsolás; gyors és halk lábdobogás; dörzsöljük a tenyerünket; susogó hangot adunk ki stb. A sort felépíthetjük úgy, hogy egy közeledő zápor hangjait kapjuk, majd az újabb ismétlésekkel a távolodást is felidézhetjük.

Megjegyzés

A gyakorlat alkalmas bemelegítésre: a csoport összehangolt cselekvése – a közösen keltett zörejek, melyekből zene lesz – egymásra irányítja a figyelmet, és nem mellékesen: jó hangulatot teremt. Ügyesebbeknél akár csukott szemmel is játszható a játék. Ajánljuk a játzóknak, hogy próbálják elképzelni, milyen lehet a környezet, amelyben lejátszódik mindez.



Bárhol
játszható

EVOLÚCIÓ



5 perc

A játék menete

A játék rengeteg változatban ismert, de ezek között nincs lényegi különbség. Példaként egyet közlünk (nem jobb és nem is rosszabb a többinél).



Nem
eszközигényes,
de ideális, ha
kényelmes,
mozgásra
alkalmas a tér

A cél a „törzsfejlődés”, hogy átalakuljunk amőbából teknőssé, majd teknősből nyuszivá, nyusziból majommá, majomból emberré, emberből szupermenné. Kezdetben mindenki amőba. Az evolúciós ugrásról minden esetben a Kő-papír-olló játék dönt: mindenki a vele egy szinten lévővel küzdhet csak meg. A győztes feljebb lép, a vesztes szinten marad, nem csúszik vissza (az amőbát kivéve minden szinten játszhatjuk visszalépéssel is, de sokkal kellemesebb, ha ezt nem építjük be a szabályok közé).

Minden stációnak sajátos mozgása és hangja van. Amőba: ide-oda úszkál (ez lehet földön csúszás vagy négykézláb közlekedés, függ a terem padlójától, annak állapotától), és hirdeti magáról, hogy ő „amőba”. Teknős: két térdén közlekedik, ő is hirdeti magát: „teknős”. A Nyúl természetesen ugrál, megáll, akkor az ismert jelzések valamelyikével mutatja, hogy ő nyúl, és mondja is: „nyuszi-nyuszi”. Majom: a mellét döngeti, közben azt hörgi, hogy „majom”. Ember: katonásan masírozik, és közben kinyilvánítja, hogy „ember vagyok”. Szupermen: „repülhet”, ha megáll, akkor kezét a jellegzetes szupermen tartásba nyújtja és nevét ismételtgeti, hogy ő bizony „Szupermen”. Akkor van vége a játéknak, ha már nem lehet az egyes szintekről feljebb lépni – már csak egy amőba, egy teknős stb. van. Vagy akkor, amikor belefáradtak a játszók...

Megjegyzés

A játék győztesének jutalma lehet, hogy a következő játékban ő lehet az első kiemelt szereplő (pl. kitaláló).



5 perc



Nem eszköz-
igényes, de
szükség van kör-
alakításra alkal-
mas térre

RÁZÓS ZÁRÁS

A játék menete

Erőteljes mozdulatokkal egymás után lerázzuk a jobb kezünket, bal kezünket, majd a jobb lábunkat, bal lábunkat. Közösen számolunk. Attól függően, hogy mennyire szükséges a lazítás vagy mennyi időnk van, 4-től, vagy 8-tól kezdjük a visszaszámlálást. Ha alaposabb lazítást tartunk célszerűnek, akkor, példánk szerint, nyolc rázó mozdulat a jobb kézre, nyolc a balra, nyolc a jobb lábra, majd a balra. A bal láb után ismét a jobb kéz jön, de most már csak hét-hét mozdulattal haladunk, majd a következő sorozatban már csak hat-hat mozdulat jön egymás után... Ahogy a számsor egyre rövidül, egyre gyorsabbak lesznek a váltások.

Megjegyzés

Nemcsak fizikai cselekvést jelent, oldja a hangulatot is.

KÉPESSÉGFEJLESZTŐ JÁTÉKOK

A következő fejezetben olyan játékokat mutatunk be, amelyek célja nem csak a kikapcsolódás, hanem a gátlások feloldása és a képességek fejlesztése is. A tervezéshez szükséges képességek a megfelelő gyakorlatokkal mindenkiből előhozhatók. Vannak, akik könnyebben hangolódnak rá egyes feladatokra, másoknak több segítségre van szüksége, de egy csoporton belül is nagyon változó lehet, hogy ki miben jó. Mérjük fel, hogy a csoport milyen állapotban van, és ha azt érzékeljük, hogy egy-egy képesség fejlesztésre szorul, válasszunk az alábbi alfejezetekben található játékok közül olyat, amely legjobban szolgálja a céljainkat. Egy-egy bemutatott játék természetesen több képességet is fejleszthet; ezeket a játékleírások melletti ikonok jelzik. Keressük mindig a legalkalmasabb kombinációt!



DIVERGENS GONDOKODÁST FEJLESZTŐ JÁTÉKOK

Minden kreatív folyamat alapja a divergens gondolkodás. Ez azt jelenti, hogy képesek vagyunk egy kérdésre több különböző választ adni, egy problémát több nézőpontból megközelíteni. Ezeknek nem csak a mennyisége fontos. Számít az is, hogy minél szélesebb spektrumon gondolkodjunk, minél változatosabbak legyenek az ötleteink, és képesek legyünk akár teljesen meglepő eredményekhez is eljutni!

Az ebben a fejezetben felsorolt játékokkal tudjuk fejleszteni az asszociációs képességet. A feladatok igénylik, hogy mindig új utakat keressünk, merészkedjünk ki a komfortzónánkból, és gondolkodjunk a megszokott sé máktól eltérően. Ne ragadjunk le az evidens válaszoknál: ha valami nem sikerül, próbáljuk újra másképpen! Keressük a meglepőt, és indítsuk be a fantáziát! Ezek a játékok a kritikusan vagy racionálisan gondolkodó tanulóknak jelentenek majd nagyobb kihívást, őket segítsük abban, hogy tanuljanak a többiektől.

A feladatokat értelemszerűen a tervezés divergens fázisában, a feltárás (pl. gondolattérkép készítése előtt) és az ötletelés szakaszában érdemes alkalmazni, főként abban az esetben, ha azt látjuk, ez sokaknak nehézséget okoz.

ASSZOCIÁCIÓS LÁNC



5 perc

A játék menete

Két változatot ismertetünk.

a) A játék résztvevői körben ülnek. A nyitó játékos mond egy mondatot, például: „A madárfütytről nekem az erdő jut eszembe”. Az első asszociációkat használjuk: fontos, hogy minél gyorsabb legyen a játék. A mellette ülő kapcsolódik hozzá: „Az erdőről nekem a vadállatok jutnak eszembe”. Majd a következő: „A vadállatokról nekem az állatkert jut eszembe”. Mindegyik játékosnak meg kell jegyeznie saját mondatát, ugyanis a játék második körében fordított sorrendben hangzik el az összes mondat.



Bárhol játszható

b) Ha valóban a csoport első asszociációi érdekesek a játék vezetője számára, akkor semmi szükség az előző változatnál említett második körre. Ebben az esetben a vezető indít – általa fontosnak vélt – szavakkal újabb és újabb köröket. Hogy gyorsabbá tehesük a játékot, egy idő után érdemes elhagyni a töltelékszavakat. A fenti sor ebben az esetben így néz ki: „Madárfütytről az erdő.” „Erdőről a vadállatok.” „Vadállatokról az állatkert.”

Megjegyzés

Akármilyen furcsa, a játék b) változatának fontos, hangsúlyos bizalomelemei vannak. *Azért nem vagyok felelős, hogy mi jut eszembe, de azért igen, hogy azt kimondom-e. És vajon ki lehet-e mondani ebben a társaságban azt, ami eszembe jutott? Avagy mit nem szabad kimondani?*



Divergens gondolkodás

Nem nyelvi játék, nem tévesztendő össze azzal a szógyűjtéssel, amit irodalom- vagy nyelvtanórákon szoktak alkalmazni.



Történetmesélés



Kooperáció



10-15 perc játékidő,
10 perc értékelés

CSIPESZBAJNOKSÁG

A játék menete

Osszunk ki 20–25 iratcsipeszt csapatonként, esetleg papírt, ollót, zsinórt is, de ezek elhagyhatóak. A rendelkezésre álló idő alatt a csapatoknak új funkciókkal kell felruházni az iratcsipeszeket, minél több használati tárgyat kell kitalálniuk. Kérjük őket arra, hogy a felmerülő ötletekről írjanak listát, de lehetőség szerint modellezzék is meg őket, akár a kiegészítő anyagok felhasználásával.



4-6 fős
csapatokban
játsszuk úgy,
hogy minden
csapat körülül
egy asztalt, amin
20-25 db iratcsipesz,
papír, toll, olló és
zsinór található

Az idő lejártával megkérjük a résztvevőket, hogy számolják meg az ötleteiket, majd az egyik csapat fel is olvassa őket, be is mutatva a megépített darabokat. A következő csapat már csak azokat mutatja, sorolja, amik eddig nem hangzottak el, és így tovább, míg az összes ötlet el nem hangzott.

Megjegyzés

Fontos visszajelzés, hogy a kreativitást nem feltétlenül a mennyiség jelzi: sok más formában is megmutathatja magát. Ezért érdemes rámutatni a különböző alkalmazott stratégiákra. Lesz olyan, aki kevesebb megoldással állt elő, mint a többiek, de ötletei elütnek az átlagostól. Lesz, aki hasonló megoldásokból rengeteg alternatívát tud felsorolni, másnál pedig az ötletei sokfélesége lesz különleges.



Divergens
gondolkodás



Gyakorlatiasság



Vizuális
gondolkodás



Kooperáció

MIRE JÓ...?

A játék menete

Két változatot ismertetünk.

a) 3–5 fős csapatokban ülnek le a résztvevők. Mindegyik csapat kap egy műanyag palackot, melyet kézről-kézre adogatnak a tagok, miközben mindenkinek kell egy ötletet mondania arra, hogy mire is lehet felhasználni (inni belőle, madáretetőt készíteni, házat építeni, gipszformának használni, növényt ültetni bele stb.). A gyors, ötletelésre hangoló, bemelegítő gyakorlat nem igényel különösebb magyarázatot, de arra rámutathatunk, hogy a felsorolás elején általában a megszokott, jól ismert felhasználási módok kerülnek elő, s ahogy haladunk előre, úgy jutnak eszünkbe az egyre extrémebb, szokatlanabb felhasználási javaslatok.

b) Játshatjuk körben állva is, úgy hogy nem kimondjuk az alternatív funkciót, hanem elmutogatjuk a körbeadott tárgyat használva. Így a játék nem csak az agyat, hanem a testet is megmozgatja, a gyakorlatiasság is jobban fejlődik.

Megjegyzés

Műanyag palack helyett lehet bármilyen más tárggyal (pl.: téglá, kanál, pohár, tányér, labda, furulya, vonalzó, radír stb.) is játszani. Akár úgy is működik, hogy az adott tárgy fizikailag nincs is jelen, csak elképzeljük. A játékot gazdagíthatjuk úgy is, hogy rajzban adjuk át ötleteinket.



5 perc



Bárhol lehet játszani, de jó, ha van csapatonként egy műanyag palack (vagy más egyszerű használati tárgy), amit körbeadnak a játékosok



Divergens gondolkodás



Gyakorlatiasság



KONVERGENS GONDOLKODÁST FEJLESZTŐ JÁTÉKOK

A tervezési folyamat konvergens szakaszaiban (értelmezés, kidolgozás) születnek a döntések és a következtetések. Ha ezek a szakaszok kimaradnának, elúsznánk a végtelen lehetőségek között. Ilyenkor az a feladatunk, hogy a rendelkezésünkre álló információkat vagy ötleteket rendezzük és megsűrjünk. A végén pedig kiválasszunk egy jó irányt, amellyel mindenki tud azonosulni, és így eljussunk egy eredményhez, akkor is, ha nem lesz tökéletes. Ehhez fontos, hogy képesek legyünk következtetni és döntéseket hozni, lehetőleg gyorsan és hatékonyan. Ez csapatban különösen nehéz feladat, főleg azoknak a csapattagoknak, akik képesek divergensen (kreatívan) gondolkodni, de nehezen választanak a lehetőségek közül.

A következő játékokban az a közös, hogy bár kezdetben úgy tűnik, sok jó megoldás áll előttünk, ezek közül gyorsan szűrünk és választanunk kell, különben nem jutunk eredményre. Használjuk ezeket a gyakorlatokat arra, hogy fejlesszük a gyors helyzetfelismerés képességét és előkészítsük a döntési helyzeteket. Hangsúlyozzuk ki, hogy nem az a fontos, hogy a lehető legjobb döntést hozzuk meg minden esetben, hanem az, hogy döntsünk, és utána alkalmazkodjunk a következményekhez, különben nem fog történni semmi!

PILLECUKOR-BAJNOKSÁG

A játék menete

Két változatot ismertetünk.

a) A játékot 3–5 fős csapatokban érdemes játszani. Az összekészített „építőanyagokat” kiosztjuk a csapatoknak és ismertetjük a szabályokat. A rendelkezésre álló 15 percet a csapatok szabadon használják fel, a kezdő instrukciókon kívül más nem hangzik el. A munka során létre kell hozni egy olyan, minél magasabb építményt húsz szál spagetti felhasználásával, mely stabilan megtart egy pillecukrot a magasban. Az építéshez a spagettin túl maximum egy méter ragasztószalagot és egy méter zsinórt lehet használni, más kelléket, segédeszközt nem. Az építményeket szabad az asztalhoz rögzíteni. Az idő lejártával mérőszalag segítségével összehasonlítjuk, hogy a pillecukrok milyen magasan vannak. A legmagasabb építményt készítő csapat nyer.

A játék végén érdemes arra kérnünk a résztvevőket, hogy tekintsenek vissza, a munka során milyen kihívásokkal találták magukat szemben, milyen stratégiát választottak az építmények elkészítéséhez? Hogyan ötleteltek a lehetséges megoldásokról, és hogyan hoztak döntést arról, hogy mit is építsenek? Ennek kapcsán lehet beszélgetni annak hasznosságáról, ha egy ötletünket minél hamarabb próbára tesszük, és a tesztelés tapasztalatait beépítve folytatjuk a munkát. Teret kaphat a csapatmunka nehézségeinek átbeszélése is.

b) Hasonló játékszabályok szerint, de más anyagokat használva, papírtornyot is építhetnek a csapatok, amelynek egy kisebb tárgyat (radírt, mobiltelefont stb.) kell megtartania. Az alapanyag ez esetben lehet 20 db A4-es fénymásoló papír és 20 db gemkapocs.



Játékidő: 15 perc,
lezárás: 5 perc



Csapatonként
egy darab pillecukor,
20 szál spagetti, 1
méter előre kimért
ragasztószalag, 1
méter vékony zsinór,
üres asztalfelület
szükséges



Konvergencia
gondolkodás



Gyakorlatiasság



Kooperáció



10-20 perc

STOP!

A játék menete

Két változatot ismertetünk.

a) Elsősorban színjátszók körében ismert szituációs játék, de nem csak színjátszóknak nyújthat jó szórakozást és fejlődési lehetőséget. A résztvevők körben állnak, ezzel kijelölik a játékterületet is. Az indító játékos egy cselekvéssorba kezd. A többiek figyelik. Abban a pillanatban, amint játéka olyan ponthoz érkezik, ahonnan az eddigiekhez képest más irányban is folytatható, az a játékos, akinek a folytatásra jó ötlete van, megállíthatja az akciót, bekiabálva, hogy „STOP!”. A nyitó játékos „megdermed” pillanatnyi helyzetében. Beáll a második játékos, és játékkával új irányt ad a szituációnak. Például, az első játékos azt játszotta, hogy egy sarkon ülve kéreget. A beálló résztvevő pedig úgy tesz, mintha az első játékos egy durcás kisgyerek lenne, és megpróbálja rábeszélni, hogy engedelmeskedjen neki. A folytatás hasonló az eddigiekhez: bárki bármikor megállíthatja a játékot, majd első mondatával más irányba terelheti azt. (A végén az egész csoport játszik.) Figyelem! A játékot a megállítás utáni pózból kiindulva („fénykép” alapján) kell folytatni. Azok a megoldások a legérdekesebbek, amelyek fantáziadús, meglepő váltásokat hoznak.



Bárhol játszható, de ideális, ha körben tudunk állni, és középben megy a játék



Divergens gondolkodás



Konvergens gondolkodás



Gyakorlatiasság



Történetmesélés



Empátia



Kooperáció

c) Játshatunk úgy is, hogy a beálló játékos valakit lecserél (a helyére áll), felveszi az ő pózát, és abból indít első mondatával. (Kétfőrs rögtönzéssel kezdhethetjük ezt a változatot.)

LÁTHATATLAN AJÁNDÉK

A játék menete

Két változatot ismertetünk.

a) A résztvevők nagy körben állnak. Egy képzeletbeli ajándék fog kézről-kézre járni a körben, melyet a játékosok mindig a tőlük balra állónak adnak át. Az ajándékot átadó játékos szavak nélkül, kizárólag mozdulatokkal, mimikával jelezheti, írhatja körül, hogy milyen meglepetést nyújt át a szomszédjának. Mutathatja annak méretét, súlyát, formáját, utalhat az illatára, tapintására.

Az ajándékot kapó játékos átveszi azt, elképzeletli, hogy mit is kapott, majd megköszöni – már hangosan nevesítve – az ajándékot. Például: „Köszönöm ezt a finom bonbont.” Fontos, hogy itt nem tárgyaljuk meg, hogy valóban jól tippelt-e a megajándékozott, nem hangzik el, hogy mi is volt az eredeti gondolat: elfogadjuk, hogy az ajándék ott és abban a pillanatban az, aminek a játszó megnevezte. Miután megköszönte, már fordul is tovább a másik szomszédjához, s a kezében saját ajándéka „átváltozik” valami teljesen mássá, amit megmutat és tovább ad. A játék az előbbiekben leírtak szerint folytatódik, míg a kör be nem zárul.

b) Kérhetjük azt, hogy az átadott képzeletbeli ajándék mérete minden átadásnál egy kicsit növekedjen, ezzel azt a plusz feladatot adjuk a csoportnak, hogy ügyeljen a folyamatosságra, arányosságra. Így a kör végére már komikusan nagy méretű ajándékok kerülnek átadásra.



Kb. 15 perc



Nagyobb tér szükséges – aula, folyosó, üres osztályterem –, ahol kört lehet alakítani



Divergens gondolkodás



Konvergens gondolkodás



Történetmesélés



Bizonytalanság elfogadása



Empátia



Kooperáció



VIZUÁLIS GONDOLKODÁST FEJLESZTŐ JÁTÉKOK

A vizuális gondolkodás képessége nagyon fontos a tervezési folyamat minden szakaszában. Ez azt jelenti, hogy képesek vagyunk képekben gondolkodni, megfigyelni a környezetünket, szimbólumokat találni és felismerni, vizuális jelekkel, testbeszéddel vagy rajzokkal kommunikálni gondolatainkat, akár komplex, elvont fogalmakról van szó, akár konkrét formák, terek bemutatásáról. A vizuális gondolkodás nem csak azoknak a kiváltsága, akik jól rajzolnak. Ők lehet, hogy nagyobb magabiztossággal ragadnak ceruzát, és az eredményeik is esztétikusabbak lesznek, de a legtöbb esetben az számít, hogy ki tudjuk fejteni magunkat.

A vizualitás lehetővé teszi, hogy átlássunk rendszereket, összefüggéseket, és megértsük a részleteket. Próbáljuk meg valakinek elmondani szóban, hogy merre van a legközelebbi bolt, vagy próbáljunk neki egyszerű térképet rajzolni az útvonalról. Megfigyelhetjük, hogy mind a kifejezés, mind a megértés könnyebbé válik mindkét fél számára, kevesebb az esélye a félreértéseknek, arról nem beszélve, hogy a vizuális ingereket gyorsabban dolgozzuk fel és könnyebben jegyezzük meg, mint a verbális tartalmat.

A tervezés során folyamatosan vizuális jeleket kódolunk és dekódolunk – rajzolunk, ábrákat készítünk, eljátszunk jeleneteket, hogy láthatóvá váljon az, amire gondolunk, és vizuális ingerekkel inspiráljuk magunkat, hogy több ötletünk legyen. A vizualizációs gyakorlatok előtt oldhatjuk a gátlásokat a következő blokk rajzos játékeinak alkalmazásával, a feltárási szakaszban pedig fejlesszük a megfigyelési képességet úgy, hogy a környezet vizuális ingereit kell feldolgozni és megjegyezni!

RAJZOS ACTIVITY



Felhasználási módtól
függően: 15-20 perc

A játék menete

Két változatot ismertetünk.

a) A játék során a vezető felolvas nyolc fogalmat (pl. természet, sebesség, kapcsolat, félelem, akadály, siker, folyamat). Mindegyik után ad 20–30 másodpercet arra, hogy a játékosok lerajzolják ezt a fogalmat egy egyszerű szimbólummal egy-egy lapra. A cél nem egy szép rajz elkészítése, hanem hogy felismerhető legyen, melyik fogalomra gondoltunk. Amikor elkészültek a rajzok, tegyük ki őket a felolvasás sorrendjében a falra egymás mellé vagy a terem közepére és elemezzük, hogy ki milyen szimbólumot választott ugyanannak a fogalomnak a leírására!



Szükséges
hozzá rajzeszköz
és kisebb papírok
(Post-it vagy
A6-os lapok)

Az eredmények valószínűleg hasonlóak lesznek, a „kapcsolat” fogalom ábrázolásához a legtöbb esetben, két kezet, két embert, egy szívet, két gyűrűt vagy több, vonalakkal összekötött kört rajzolnak az emberek. A „sebesség” fogalmánál vagy nagyon gyors (autó, repülő, futó ember), vagy lassú (csiga) dolgokat ábrázoló képekre számíthatunk. Válasszuk ki a hasonló rajzokat, beszéljük meg, hogy mi lehetett a szimbólum kiválasztásának logikája! Hangsúlyozzuk, hogy nincs rossz válasz!

Kérdezzük meg a kevésbé egyértelmű képeknél, hogy ki és miért azt rajzolta! A cél rámutatni arra, hogy komplex fogalmakat is képesek vagyunk vizualizálni, olyan módon, hogy azt mindenki megértse. Ennek az az oka, hogy rendelkezünk egy közös vizuális nyelvvvel, amely mindenki számára érthető, és amelyen mindenki ki tudja magát fejezni –, az is, aki nem rajzol nagyon jól. A játék lezárásaképpen megkérhetjük a csapatokat, hogy alkossanak egy képet, amin az összes szimbólum együtt szerepel, és egy történetté kapcsolódik össze.



Vizuális
gondolkodás



10-20 perc

MESE

A játék menete

A résztvevők csukott szemmel a földön fekszenek, a kezek is a padlón (amennyiben a terem ezt lehetővé teszi – ellenkező esetben széken ülhetnek, a lehetőségekhez képest a leglazábban, hátradőlve). A játékvezető elkezd mesélni egy történetet. A feladat gondolatban átélni a vezető által elmondottakat, de nem kell mozgásban megvalósítani azokat. A játék befejeztével lehetőséget teremthetünk arra, hogy a játékosok szóban vagy rajzban részletes visszajelzést adjanak a mese egy-egy, nagyvonalúan említett részletéről. A nagyobbakat arra is megkérhetjük, hogy képregény formájában jelenítsék meg a kulcsfontosságú jeleneteket.



Szőnyeg vagy szőnyegpadlós terem az ideális helyszín, de bárhol játszható

Megjegyzés

A történetet mondhatjuk mi is, de a játékosok közül is választhatunk mesélőt. Ha olyan eseményt mond el, ami vele történt meg, és a többiek ezt képzelik el úgy, mintha velük történe, akkor egyúttal az empátiát is fejleszthetjük. Ha a játékot egy tervezési feladathoz használjuk, köthetjük a történeteket a feldolgozott témához is úgy, hogy mindenkinek azzal kapcsolatban kell elmesélnie valamit.



Vizuális gondolkodás



Történetmesélés



Empátia

MI VOLT A KÉPEN?

A játék menete

A csoport négy-öt tagja kimegy a teremből. A bent maradóknak a játékvezető megmutat egy képet, amelyet két percig nézhetnek, majd újabb két perc alatt meg kell egyezniük abban, miként „írható le” a kép (amit megbeszélünk, azt persze nem írásban rögzítjük!). A játékosokat egyenként hívjuk be. A csoport elmeséli, hogy mit láttak a képen (visszakérdezni nem szabad, de a leírás megisméltése egy alkalommal kérhető). Újabb játékos behívása után az elsőként behívott adja tovább a leírást. Az utolsó játékos feladata: a leírás meghallgatása után le kell rajzolnia (vázlatosan) a képet úgy, hogy közben szóbeli magyarázatot fűz hozzá. Amikor elkészült a rajz, hasonlítsuk össze az eredeti képpel!

Megjegyzés

A kintről érkezőknek bőven van idejük. Jól teszik, ha közben egyeztetnek, hogy melyikük marad a végére – olyan csoporttag legyen, akinek a rajz elfogadható, kedvelt kifejezési forma!



10 perc



Nagyobb méretű képek (fotók, festmények stb.) szükségesek a játékhoz



Vizuális gondolkodás



GYAKORLATIASSÁGOT FEJLESZTŐ JÁTÉKOK

A tervezés során sokszor azt kérjük a résztvevőktől, hogy játsszák el a vizsgált helyzeteket, vegyenek kezükbe tárgyakat, használjanak bátran eszközöket, és építsék meg a gondolataikat. Ezáltal az elmélet gyakorlattá válik, az elvont fogalmak kézzelfoghatóak, háromdimenziósak lesznek, a tárgyak érintése és a mozgás által okozott taktilis ingerek akár a vizualizációnál is erőteljesebben hatnak, s így új inspirációt jelentenek.

Ezek a játékok jól használhatók a feltárási szakaszban vagy a prototípusok elkészítésénél és tesztelésénél. Akár azt is kérhetjük, hogy a csapatok ne modelleket hozzanak létre, hanem játsszák el a tervezett tárgyat vagy annak használatát. Ez építés nélkül is tanulságos lehet, és prezentációs eszköznek is kiváló.

Ebben a fejezetben sok olyan játékot találunk, amelyek abban fejlesztenek, hogy hogyan jelenítsünk meg fizikai tárgyakat, hogyan használjuk azokat inspirációként, vagy hogy miként használjuk a saját testünket arra, hogy megjelenítsünk dolgokat, akár elvont fogalmakat, létező vagy fiktív tárgyakat.

Ne felejtjük el, hogy a szereplés szintén olyan helyzet, amely sokaknak nehézséget okoz. Ezért először válasszunk könnyebb játékokat vagy olyanokat, ahol nem egyedül, hanem csoportban kell szerepelni.

SZERKEZETEK



10 perc

A játék menete

Öt változatot ismertettünk.

a) Kis létszámú csapatokban dolgozunk. Minden csapat feladata, hogy egy különleges „szerkezetet” hozzon létre a játékok testéből. Néhány ötlet: toronydaru, gémeskút, fa, híd, repülőgép stb. Feladatként adhatjuk mozgó szerkezetek „építését” is – lásd a b) változatot!



Ideális, ha
tágas tér áll
rendelkezésre

b) Körben állunk. Az első játékos egy bonyolult, valóságos vagy képzeletbeli, élő vagy élettelen „szerkezet” részeként kezd cselekvésbe. Amint valakinek ötlete támad a szerkezet továbbépítéséhez (megértette vagy érteni véli annak működését), egyenként, nem előre meghatározott sorrendben bekapcsolódhat a játékba. Ez mindaddig folytatódik, amíg a csoport minden tagja „be nem épült” a szerkezetbe (lavinamódszer).

c) Alkalmazhatunk váratlan irányú, különböző ritmusú vagy energiaszintű mozgásokat is, mint például a lefekvés, guggolás, támaszkodás, álldogálás stb. A játék végére megelevenedhet egy fantasztikus gép, amely sok különféle, bonyolult ritmusban működő részből tevődik össze.

d) A játékvezető jelzésére eljátszhatjuk, hogy

- az áramot kikapcsolták és a gép leáll;
- a gép energiát veszít, és lassan működik;
- a gép egyre gyorsabban működik;
- a gép egyre hangosabbá válik;
- a gép felrobban és szétesik.



Gyakorlatiasság

e) Próbálkozhatunk azzal is, hogy hanghatásokat találunk ki a gép működéséhez!



Rendszer-
gondolkodás



Kooperáció



10 perc

HOTELPORTÁS

A játék menete

Külföldön vagyunk egy szállodában. Valamilyen oknál fogva (például rekedtség miatt) képtelenek vagyunk megszólalni, pedig nagyon fontos dolgot kellene közölnünk a portással. Ezt csak mimes eszközökkel „tolmácsolhatjuk”, beszéd nélkül kell a portás tudtára adni közlendőnket. A portás (ő beszélhet) kérdéseit értjük, megjegyzéseire is tudunk reagálni, például gesztusokkal, mimikával helyben hagyhatjuk a jó válaszait.



Bárhol játszható

A fenti változatban a csoport nagy része jól szórakozó néző, de keveset játszik, keveset dolgozik. Munkaszervezési megoldással segíthetünk ezen: két-két pár dolgozik együtt. Az egyik páros kitalál egy szállodai problémát, amit majd elmondanak a másik párosból a vendéget játszó résztvevőnek, aki ezt megpróbálja megértetni saját párjával, a portással. Csere: most a másik páros adja a feladatot az első párosból annak, aki a vendéget játssza. (Ha a játék nagycsoportos bemutatása után a négyfős kiscsoport mindkét párosa egyszerre találja ki a feladatot, amit a vendégnek ad, akkor a játék két fordulója között nem kell időt veszíteni.)



Gyakorlatiasság

Megjegyzés

A megoldandó feladatokat – amit el kell magyarázni a portásnak – kijelölheti a játékvezető (például előzetesen megírt cédulák közül húz a vendéget játszó csoporttag), de akár a többiek, az éppen nem játszó is.



Történetmesélés



Bizonytalanság elfogadása

Figyelem! Ezt a játékot tanácsos úgy játszani, hogy első alkalommal a vezető vállalja a hotelportás szerepét – pozitív mintát adva saját játékával.



Empátia

SZOBRÁSZ

A játék menete

Három változatot ismertetünk.

a) A párok egyik tagja a szobor „anyaga”, a másik a „szobrász”. Amit a szobrász beállít, azt az anyagnak meg kell tartania. A szobor anyaga magától nem mozoghat, még akkor sem, ha jobb ötlete támad, mint társának. A feladatot adhatja a vezető (a téma kijelölésével: például a fájdalom, az elnyomás, a hősiesség, a szerelem, a harc, a háború, a szeretet szobrát kell megalkotni), de a szoborkészítést instrukció nélkül is rábízhatjuk a „művészekre”.

b) Úgy is játszhatjuk, hogy tilos az érintés. A résztvevők párokba állnak, egymással szemben. A párok egyik tagja irányít, ő a szobrász, társa testéből kell szobrot formálnia anélkül, hogy hozzáérhetne. Távolról végzi el a szobor mintázásához szükséges mozdulatokat, az irányított pedig belehelyezkedik a kívánt pózokba. (A félreértések elkerülése végett: a szobrász feladata végrehajtani azt a mozdulatsort, amellyel felemeli társa kezét, s nem erre vonatkozó jelzéseket, utasításokat adni, például a saját keze behajlításával! Ne tévesszük össze a Tükörjátékkal!)

c) A szobrász egyszerre akár több társával is dolgozhat, így szoborcsoportot készíthet.

Megjegyzés

A szobrászok ebben a játékban „kötött munkaidőben” is dolgozhatnak: 30 másodperc alatt kell létrehozniuk egy jelentős alkotást. Ezután rögtönzött megnyitó következik, vagyis megnézzük az összes alkotást, majd páron belüli szerepcserével folytatjuk.



7 perc



Nem eszközigényes, de ideális, ha a párok kényelmesen el tudnak helyezkedni a térben



Gyakorlatiasság



Bizonytalanság elfogadása



Empátia



TÖRTÉNETMESÉLŐ JÁTÉKOK

A történetek szorosan kapcsolódnak a vizuális gondolkodáshoz és az empátiához is. Ha történeteket hallunk, könnyebben beleképzeljük magunkat mások helyzetébe. Szemünk előtt képsorok jelennek meg, amelyek, akár megtörtént eseményeket elevenítenek fel, akár a fantázia világában mozognak, mindenképpen mély érzelmi reakciót váltanak ki a hallgatókból. A történetek inspirálók, lekötik a figyelmet és beépülnek a memóriába, ezért a tervezés fontos részét képezik. A feltárási szakaszban mások történeteit hallgatjuk, és ebből szűrünk le információkat. A tervezés során új történeteket hozunk létre, és ezeket kell elmesélnünk azoknak, akiknek tervezzük.

A történetmesélő játékok elsősorban a prezentációs képességet fejlesztik, és magabiztosságot adhatnak ahhoz, hogy nagyobb közönség előtt is összefüggően tudjuk elmondani saját gondolatainkat vagy ötleteinket. Akik a történetet hallgatják, az odafigyelésben és a megértésben lesznek jobbak. A feltárási szakaszában használhatjuk a játékot úgy is, hogy a történeteket a feldolgozni kívánt témához kötjük (Például egy játék közös megtervezése esetén, játsszuk az „Életjáték” című gyakorlatot úgy, hogy a résztvevők egy gyermekkori eseményt mesélnek el a kedvenc játékélményükről.)

ÉLETJÁTÉK

A játék menete

Kiscsoportokban játszunk. A csoport minden tagja elmond egy (igaz) történetet az életéből. Utána a társaság a hallott történetek közül kiválaszt egyet, s azt a „tulajdonos” irányításával („rendezésében”) eljátssza. A játékot megbeszélés, majd új mesélő-rendező választása követheti.

Megjegyzés

A játékot célszerű megbeszéléssel zárni.



10 perc



Nem eszközigényes, de ideális, ha nem frontális térben vagyunk



Divergens gondolkodás



Konvergens gondolkodás



Történetmesélés



Empátia



7 perc

MONDJ EGY TÖRTÉNETET!

A játék menete

Két változatot ismertetünk.

a) Ebben a játékban az, akire a mesélő szerepe jut, igazából kibeszélheti magát. No, nem teljesen zavartalanul, ugyanis a társak bele-beleszólnak, s neki a kapott információkat beépítve kell folytatnia történetét, mégpedig úgy, hogy az eredeti sztori fő vonala megmaradjon. Példaként álljon itt egy játék részlete: Mesélő: „Elindultam hazafelé az iskolából...” Közbeszólás: „Űrrakéta.” Mesélő: „Eszembe jutott, hogy megy már a tévében az új fantasztikus filmsorozat, tele űrrakétával meg lézerfegyverrel...” Közbeszólás: „Szemetesvödör.” Mesélő: „Otthon persze a házimunkával fogadtak, vigyem le a szemetesvödört, menjek bevásárolni, így nem tudtam megnézni a filmet...” Kreativitásunk, fantáziánk kipróbálásához remek lehetőség.

b) A társak a mesélőnek sok-sok kérdést tesznek fel, amelyekkel a mesélő történetének hátterét próbálják kideríteni. Miközben a mesélő fordulatról fordulatra haladna a történetében, a játszótársak az apró részletekre kérdeznek rá. Mintha nyomozók lennének, akiknek a mögötteseket is tisztázniuk kell, akik számára fontosak lehetnek a részletek, és a részletek mögött meghúzódó összefüggések.



Divergens
gondolkodás



Konvergens
gondolkodás



Történetmesélés



Rendszer-
gondolkodás

Megjegyzés

Ebben a játékban az dolgozik, aki a történetet meséli. Érdeemes élni a következő szervezési megoldások valamelyikével: a) kisebb csoportokra válunk szét, és így a szimultán munka miatt többen is sorra kerülhetnek, b) korlátozott ideje van a mesélőnek, és ebben a funkcióban percenként váltjuk a játékosokat. A két megoldás vegyíthető is. (Kulcsszavak vagy Történetgazda néven is ismert játék.)

SZÓPÁRBAJ



7 perc

A játék menete

Két változatot ismertetünk.

a) A kör közepén áll a két ellenfél. Egyidejűleg kell – folyamatosan! – mondaniuk egy-egy összefüggő történetet. Az nyer, aki tovább bírja („kifulladásig” játszunk).

b) A két küzdőnek fél perc áll rendelkezésére. Ez idő alatt válogatott (de nem valós!!!), színes, fantáziadús sértéseket kell egymás fejéhez vágniuk. Tilos az „övön aluli ütés”, a másik gyengéinek felemlegetése és a közönséges beszéd. A csoport dönti el, hogy ki nyert. A győztest bárki kihívhatja.



Nem eszközigényes, de ideális, ha a párok kényelmesen el tudnak helyezkedni a térben

Megjegyzés

A játéknak van bizalomeleme: a játékosok rendre személyes tartalmak felé csúsznak el, még akkor is, ha erre semmilyen külső hatás nem kívánja készíteni őket. Ezért is tűnik jobb szervezési eljárásnak, ha több kisebb csoportban játszunk (a kisebb létszám intimitást, és ezzel nagyobb biztonságot jelenthet).



Történetmesélés



KOOPERÁCIÓT FEJLESZTŐ JÁTÉKOK

Csapatban sokkal könnyebb kreatívnak lenni, hiszen a csapattagok egymást inspirálják, a tudásuk és képességeik összeadódnak, és olyan dolgok létrehozására lesznek így képesek, amikre egyénileg esetleg nem. Ez azonban csak akkor működik, ha megtanulnak odafigyelni egymásra, képesek összehangolódni a társaikkal, és egymás gondolataira folyamatosan tudnak reflektálni, építeni.

Ebben a fejezetben olyan játékokat sorolunk fel, amelyek a kommunikációt segítik verbális és non-verbális módon. Több olyan feladat is van, amelyben ha nem működünk együtt, senki sem nyerhet (pl. Térdelő kör). Használjuk ezeket a projektek elején, a teljes csoportban vagy a kialakított 3–4 fős csapatokban mint csapatépítő gyakorlatokat. Vagy ha úgy érezzük, nincs meg a kellő összhang a csapattagok között, építsük be őket pihenésképpen a tervezési folyamatba!

SZIÁMI

A játék menete

A résztvevők párokat formálnak. Egy általuk választott testfelületi ponton a párok „összenőnek” (például egymás felé eső vállukat vagy karjukat összeszorítva mozognak). Az egyetlen szabály: az összeszorított testrészek nem válhatnak el a játék során – mintha ketten egy test lennének. Nincs irányító, a pároknak mindenféle jel, megbeszélés nélkül kell mozogniuk, megállniuk. Kedvük szerint újra elindulhatnak, leülhetnek, lehajolhatnak stb.

Megjegyzés

Könnyű játék, „jégtörő”, oldószerepe lehet; más játékok mellett akár az egymást még nem ismerők első foglalkozásán is alkalmazhatjuk. A játék leállítása előtt kérhetjük a résztvevőket, hogy (továbbra is szimultán munkában, vagyis nem a csoport elé kitett játékként!) mutassák be párosuk legnagyobb attrakcióját.



7 perc



Nem
eszközigényes,
ideális a tágas tér



Empátia



Kooperáció



5 perc

TÉRDELŐ KÖR

A játék menete

A csoport szűk körben helyezkedik el úgy, hogy mindenkinek a kör középpontja felé legyen a jobb válla, s egyidejűleg érjen hozzá az előtte, illetve mögötte állóéhoz. A résztvevők megfogják az előttük álló derekát. Ezek után mindenki (egyszerre kell cselekednünk!) lassan behajlítja a térdét, egészen addig, amíg biztosan nem ül a mögötte lévő társának a térdén. (Ha nem sikerült, akkor próbáljuk meg ismét!) Sikeres kísérlet után akár „mutatványok” is következhetnek, például elengedjük az előttünk lévő derekát, vagy lépkedni próbálunk (persze egyszerre) a „térdelő körrel”.

Megjegyzés

Nehéz gyakorlat; ha bárki hibázik, széteshet a kör (ami sérülésveszélyt jelent).



Nem
eszközigényes,
de ideális a
tágas tér



Rendszer-
gondolkodás



Kooperáció

TÜKÖRJÁTÉK



7 perc

A játék menete

Három változatot ismertetünk.

a) A pár tagjai egymással szemben állnak, olyan távolságban, hogy kinyújtott karjuk (pontosabban az ujjhegyük) még ne érjen össze. A játsszók egymás szemébe néznek – a szemkontaktust végig tartani kell. Egyikük az irányító, aki elmozdulhat, fintoroghat, gesztikulálhat. Társának feladata, mintha ő lenne a tükör, utána csinálni – a lehető legpontosabban, szinte vele együtt végezni – az összes mozdulatot (ha az irányító bal kézzel mozdult, akkor a szemben lévő jobbal teszi ugyanezt stb.). A fokozatosság elvét betartva előbb lassú kézmozdulatokat tükrözzünk, később gyorsabbakat, majd akár az egész testre kiterjedő mozdulatsorokat is. Az együttműködés sikere közös felelősség, nem csak a tükröző játékosé.



Tágas tér

b) A játék nehezebb változata. Az irányító szerepét megbeszélés, illetve külön jelzések nélkül veszik át és adják vissza a játsszók. Erre a változatra hangsúlyosan érvényes (bár a többire is), hogy akkor játsszuk jól a tükörjátékot, ha a külső megfigyelő nem tudja megmondani, ki irányítja a mozgást.

c) Szituációk tükrözése – az irányító játékos a vezető által megadott szituációnak megfelelően próbál követni és tükrözhető cselekvéseket végezni. Nem könnyű úgy játszani, hogy társunk is bele tudjon helyezkedni a szituációba, de ez a cél.

Megjegyzés

Az egyes fokozatok nem egy foglalkozáson belül kerülnek elő: ha már megismerték a játsszók az alapváltozatot, a következő alkalmak valamelyikén elővehetünk egy nehezebb variánst.



Empátia



Kooperáció



Játékidő: 3-5 perc,
lezárás: 1-2 perc

IGEN, ÉS...

A játék menete

Három változatot ismertetünk.

a) Körbeül 3–5 játékos, és azt a feladatot kapja, hogy közösen ötleteljen egy egyszerű projekten. Ez lehet az osztálykirándulás megszervezése, a karácsonyi műsor összeállítása, vagy akár egy szabadon töltött délután programjának kitalálása. Az ötletelés menete pedig az, hogy haladnak körbe, és mindenkinek az előtte szóló ötletéhez kell kapcsolódnia a sajátjával. Tehát mindenki elfogadja az elhangzottakat, és azokhoz tesz hozzá valamilyen fejlesztést. Ahhoz, hogy ez biztosan így legyen, mindenki így kezdi a mondatát: „Igen, és...”. A játék végén kérhetünk visszajelzést, hogy milyen élmény volt, okozott-e nehézséget az „Igen, és...” kezdetű mondatok használata.

b) A játékot lehet ellentétes előjellel is játszani, amikor kifejezetten az előttünk lévők ötleteinek ellenében kell gondolkodnunk; ilyenkor „Igen, de...”-vel kezdjük mondatainkat. Ilyen esetben a kritikus gondolkodás fejlődik, de előfordulhat, hogy a csapat így nem jut semmire. A két verziót akár egymás után is játszhatjuk, így összehasonlítható a két élmény.

c) A játékot történetmesélő játékként is használhatjuk. Ebben az esetben az első játékos mond egy kezdőmondatot (pl. „Tegnap elindultam a bolt felé, hogy vegyek egy barackot.”). A következő játékos a mondatát mindig „És aztán”-nal kezdi és kapcsolódva az előző mondathoz folytatja a történetet („És aztán megláttam, hogy jön a busz, ezért futni kezdtem.”). Így haladunk sorban, amíg valaki nem zárja le a történetet.



Bárhol
játszható



Divergens
gondolkodás



Empátia



Kooperáció



A tervezésben az empátia nagyon fontos attitűd. Egyrészt empátiával kell állni azokhoz, akiknek tervezünk, másrészt a csapattársaink felé, akikkel együtt kell működnünk. Ezek a játékok megalapozhatják a csapatmunkát, vagy segíthetnek abban, hogy a feltárás és az értelmezés szakaszában ne csak felismerjük, hanem meg is értsük azoknak a problémáit, akik számára tervezünk.

Ezek a játékok abban segítenek, hogy bele tudjuk élni magunkat valaki más helyzetébe, az ő szemével tudjuk látni a világot, képesek legyünk figyelmesen bánni vele és segíteni neki. Ehhez meg kell tanulnunk olvasni a non-verbális jeleket, felismerni a másik ember érzelmeit, megérteni és elfogadni a helyzetét, alkalmazkodni hozzá, és ha szükséges, olyan módon segíteni, hogy az a másíknak is kényelmes legyen.

A fejezetben található játékok abban segítenek, hogy mások érzelmeit és szükségletek fel tudjuk ismerni. Ezek közül sok a vakvezetős játék, ahol valaki csukott szemmel, egy másik ember által segítve cselekszik. Mivel ebben az esetben valamelyik csapattársunk ránk van utalva, megérezzük az empátia fontosságát és a felelősség súlyát is. Az ilyen helyzetekben nem csak a segítségadást gyakoroljuk, hanem azt is, hogy a másik szempontjából figyeljük a helyzetet. A bekötött szemű játékosok ilyenkor a bizalmat gyakorolják.



7 perc (de ne feledkezzünk meg az előkészítésről és a levezetésről!)



A játék során lehetőleg ne legyenek a teremben veszélyes pontok (olyan bútor, amelyek éles sarkai vannak vagy felborulhat, fogas, ami eldőlhethet stb.) – ha szükséges, ennek érdekében a foglalkozást megelőzően rendezzük át a teret!

VAK KÍGYÓ

A játék menete

Négy–öt főből álló kiscsoportokban játszunk – egymás kezét fogva megyünk (kezdetben nagyon lassan) a sor elején álló, nyitott szemű társunk után. Természetesen sem az irányító, sem a vakok nem beszélhetnek: csak kezük szorításával (és kezük tartásával, mozgatásával) adhatnak egymásnak információt.

Megjegyzés

Az apró „koccanásos balesetek”, illetve azok elkerülése miatt csak megfelelő pillanatban, kellő előkészítés után alkalmazható. Gyakorlás után akár a termen kívülre is merészkedhetnek a játékosok, vagy termen belül (akadályok, például székek elhelyezésével) nehezíthetjük az útvonalat. Sok problémát jelent, ha az első két játékos közötti információáramlás nincs meg a második és a harmadik között stb., illetve a sor folytatásában. Emiatt időnként nem, vagy csak nehezen működtethető ez a játék.



Bizonytalanság elfogadása



Empátia



Kooperáció

ÉPÍTÉSVEZETŐ

A játék menete

Három változatot ismertetünk.

a) A 4–5 fős csapat tagjai egyikük kivételével bekötött szemmel vesznek részt a munkában, az egy „látó” csapattag irányításával.

Az ő instrukciói alapján kell a rendelkezésre álló eszközök segítségével (legó, fakocka, egyéb építőjáték) minél magasabb tornyot építeni. Vezetőként és vezetettként más-más kihívás vár a résztvevőkre. Ezzel kapcsolatban kérhetünk visszajelzést az élményeiről.

b) Ennek alternatívája lehet, hogy nem egy magas torony a cél, hanem egy adott formájú építmény lemásolása a feladat (ugyanolyan sorrendben legyenek a kockák mint a megadott képen) – természetesen úgy, hogy a lemásolandó formát a csapat nem látta.

c) A feladat lehet az is, hogy le kelljen rajzolniuk egy egyszerűbb képet; ez nehezebb, de nincs szükség különleges eszközökre.

Megjegyzés

A játékot akár párokban is lehet játszani.



5-15 perc



Feladattípustól függően: építőkocka, legó vagy más kirakójáték szükséges, a csapatok asztalok körül ülnek



Gyakorlatiasság



Vizuális gondolkodás



Bizonytalanság elfogadása



Empátia



Kooperáció



7 perc

ÉRZELMEK

A játék menete

A játékvezető felsorol néhány érzelmet, állapotot (például: megvetés, félelem, gyűlölet, türelmetlenség, jókedv, meglepetés, közöny, izgalom, rettegés, aggodalom, düh stb.), amelyek közül a résztvevők választhatnak. Ezeket kell bemutatniuk szoborként vagy mozgás közben (gesztusokkal, taglejtésekkel). A játékosok szabadon választhatnak, hogy ki mit akar bemutatni, míg a többiek feladata kitalálni, hogy mi lehet a bemutatott érzelmi állapot.



Bárhol
játszható



Vizuális
gondolkodás



Empátia



Kooperáció

KÉPZELETBELI AJÁNDÉK

A játék menete

Két változatot ismertetünk.

a) Mindenki kap egy cédulát, amelyre egy képzeletbeli ajándékot rajzol. Az ajándékok kapcsolatokra, helyzetekre, állapotokra utalhatnak: például tudom, hogy „X” elvesztette a karóráját, akkor „küldhetek” neki egy órát; „Y” többször kölcsönkérte már a kerékpáromat, tehát a cédulámra kerékpárt írok. Ezután a cédulák egy kalapba (sapkába, dobozba) kerülnek, ahonnan egyenként húzva mindenki megpróbálja kitalálni a hozzá került cédula címzettjét. Ha egyedül nem megy, a csoport segíthet. (Ha így sem sikerült, további könnyítés a címzett kitalálásához: jelentkezhetsz az ajándékozó.)

b) Lehet úgy is játszani, hogy egyvalaki kap ajándékot az összes társától, és megpróbálja kitalálni, melyik ajándékot ki küldhette. Ezután sorban következnek a többiek (avagy legalább a csoport egy része – és folytatás a következő foglalkozáson).



15-30 perc,
a b) változat több
időt igényel



Papírlap, író-
és rajzeszköz
szükséges minden
játékos számára



Divergens
gondolkodás



Vizuális
gondolkodás



Empátia



A BIZONYTALANSÁG ELFOGADÁSÁT SEGÍTŐ JÁTÉKOK

„Nem tudom, mi lesz ebből.” „Nem tudom, hogy hova fog ez az egész kifutni.” „Nem látom át, hogyan tudnánk most továbblépni.” „Nem értem pontosan, amiről szó van.” „Félek, hogy elrontok valamit.” – Ezek a gondolatok gyakran merülhetnek fel tervezés közben. Ez teljesen természetes, de ha nem tudjuk az érzést elfogadni, sohasem fogunk tudni kilépni a megszokott megoldási sémákból. Ahhoz, hogy alkotni tudjunk, önbizalom kell; a csapatmunka során a társainkban is meg kell bízunk. És a tervezési folyamatnál tudnunk kell, hogy néha úgy fogjuk érezni, sötétben tapogatózunk, de azután rá fogunk találni a megoldásra. Ezt az optimizmust, a bizalmat, a félelmek leküzdését segítik a következő játékok. Először mindig elbizonytalanodunk valamiért, de aztán megtapasztaljuk, hogy ha bátrak vagyunk, és átvészeliük a bizonytalanságot, akkor mindig találunk megoldást. És néha bizony ott kell állnunk a másik mögött, ha ő bizonytalanodik el.

DÜLÖNGÉLŐS BIZALOMJÁTÉKOK



10 perc

A játék menete

Két változatot ismertetünk.

A klasszikus forma a következő: kört alkotunk (nem kell szorosan állni, de semmiképpen ne legyenek nagy térkö-zök!). Mindenki támaszban, afféle harántterpeszben áll, a kezek mell- vagy vállmagasságban vannak, rákészülve arra, hogy elkapjuk a felénk dőlő társunkat: a kezek felemelésével már ne veszítsünk időt. A csoport egyik tagja a kör közepén áll. Behunyt szemmel, merev testtel kell dőlnie valamelyik irányba. A körben állók megfogják és visszahelyezik középre (a félreértések elkerülése végett: visszahelyezik, nem lökik!), s ő majd tovább dől másfelé. A játékhoz nagy „adag” bizalom, és hasonló mértékű felelősségtudat szükséges. Érdeemes végigjátszani: ha lehet, akkor mindenki kerüljön a kör közepére! Kényszeríteni – nyilván – nem szabad.



Tágas, biztonságos tér szükséges

„Fababa” vagy „Harangnyelv” néven ismert változat. Hárman játsszák. Közülük ketten egymás felé fordulva, támaszban állva várják a közöttük álló, majd csukott szemmel, merev testtel valamelyikük felé dőlő társukat. A két „fogó” egymás közt „adogatja” a harmadikat. A háromfős csapaton belüli szerepcserével folytatódik a játék.

Megjegyzés

Nehéz játék! És ez az összes bizalomgyakorlatra érvényes: nem szabad hibázni. Sőt ha végrehajtásuk során a tévedés lehetősége felmerül, már az is céljaink ellen való. Amennyiben van olyan a résztvevők között, akire rá tudjuk bízni az adott kiscsoport vezetését, akkor – nagyobb létszámú társaságok esetén – érdemes a kiscsoportok szimultán tevékenységére építeni. A játék bemutatása egész csoport előtt megy, míg maga a tevékenység kisebb csoportokban, párhuzamosan.



Bizonytalanság elfogadása



Empátia



Kooperáció



10 perc

A SZABADULÁS ÚTJA

A játék menete

Egymástól kb. fél-fél méterre, körben áll a társaság, egy játékosal a kör közepén. A körből egy vagy két irányban („kapun”) lehet kimenni. A kör közepén álló nem tudja, hogy melyik az az egy vagy két út – éppen ezt kell kitalálnia. Ha rossz felé indul, vagyis ha nem a kapunál akar kimenni a körből, akkor az a két játékos, aki felé tart, karjával lezárja az utat. Akkor is le kell zárni, ha az egyik játékos a kapuban van, de a másik nem, hiszen a kapu mellé ment a kitaláló. Ebben a játékban ez a leggyakoribb hiba: a kitaláló a kapuban állók egyikét pontosan kitalálta, a másikonál tévedett.

A játék lényege: mindenki összpontosít a feladatára, a pillanatnyi szerepétől függően tekintetével – és csak azzal! – hívni (vonzani) vagy küldeni (taszítani) próbálja a kör közepén álló játékost. A kitalálónak (hogy kitalálja) a „lelki rést” kell megkeresnie.

Megjegyzés

A kitalálónak – a csoportlétszámtól függően – több tippje is lehet.

Nagyobb létszámú csoportoknál érdemes két-három kitalálóval játszani egyszerre. Ők nem riválisok: annyi kapu kell, ahány kitalálónk van a körben. Vagyis mindenkinek jut egy. Amin már kiment valaki, az bezárult. Ezzel valamivel könnyebb lesz a bent maradó kitaláló dolga, mert lehet tudni, hogy merre nem kell már keresnie a szabadulás útját.



Bizonytalanság
elfogadása



Empátia

A HERCEG ÚRFI VIZSGÁJA

A játék menete

Az egész csoport játszik. A játékszabály ismertetése után önként jelentkezőket kérünk az udvari tanítók és a herceg úrfi szerepére. Az udvari tanítókat (többen vannak, de együtt sem mentek sokra: a főúri sarjnak esze ágában sem volt tanulni) lefejezik, ha kiderül, hogy a herceg nem tud semmit.

A csoport nagy része a vizsgáztatók szerepében játszik: akinek éppen kedve van, és aki sorra kerül, egy előre nem egyeztetett tantárgyból tehet fel kérdést: mivel a tanítvány semmit nem tud, ezért csak elemi kérdéseket érdemes feltenni. A hercegecske ezekre is rövid és rendkívül rossz válaszokat ad (nem véletlenül, hiszen azt a játékost, aki a herceg úrfi szerepét viszi, kifejezetten erre kérjük). A tanári kar – mit tehetne mást? – egymás szavába vágva igyekszik logikusan megmagyarázni, hogy tanítványa válasza nem rossz, sőt jó, voltaképpen kitűnő, teljesen újszerű, mondhatni forradalmi stb. Ezért és ezért... („Tanítványom válasza voltaképpen helyes, mert...”, majd fantáziadúsan, szellemesen, és ha furcsa módon is, de logikusan be kell fejezni a mondatot.)



10 perc



Bárhol
játszható



Divergens
gondolkodás



Történetmesélés



Bizonytalanság
elfogadása



RENDSZERGONDOLKODÁST FEJLESZTŐ JÁTÉKOK

A tanulás akkor hatékony, ha megtaláljuk az összefüggéseket, és az információmorzsákból dinamikus rendszereket tudunk építeni. A tervezés során is nagyon fontos, hogy észrevegyük a mintázatokat, és fel tudjunk építeni stratégiákat. Ehhez meg kell értenünk a rendszerek elemeit, az azokat összekötő kapcsolatokat, és a rendszerben bekövetkező kölcsönhatásokat, mozgásokat, folyamatokat is. A tervezés során ugyanis nem csak megérteni igyekszünk a rendszereket, hanem kísérletet teszünk a megváltoztatásukra is.

Ebben a fejezetben találunk stratégiaalkotó, mintázatfelismerő és rendszermodellező feladatokat. Utóbbiaknál vizuálisan is megjelenik a rendszer, olyan módon, hogy a játékosok lesznek az elemek, és közöttük alakul ki valamilyen logikai vagy fizikai kapcsolat. Ahogy mozgásba lépnek, hatással lesznek egymásra és ezzel demonstrálhatjuk a rendszerek viselkedését, a láncreakciók kialakulását.

Ezeket a játékokat főként a konvergens tervezési szakaszokban (értelmezés, kidolgozás) érdemes alkalmazni, ahol fontos, hogy az összegyűjtött információk vagy a felhalmozott ötletek között rendet rakjunk.

„AKADÉMIAI” SZÉKFOGLALÓ

A játék menete

A csoport tagjai a vezető kivételével ülnek. A játék vezetője a saját, üresen maradó székétől a lehető legtávolabbról indul. Egyenletes sebességgel, kímérten halad, hogy leüljön a székére. A játsszók feladata ebben megakadályozni. Ezt egyetlen egy módon tehetik: ha valaki átül az üresen lévő székre. Persze, ekkor egy másik szék marad üresen... A játékvezető irányt vált, és mindig az éppen szabadon lévő szék felé mozog. Érdemes mérni a játékidőt: „Legalább egy percig akadályozzátok meg, hogy leüljek!”

Amennyiben sikeres volt a csoport, hosszabb időt kapnak feladatként; ha sikertelen, akkor marad az előző. A játsszók két menet között megbeszélést tarthatnak. Ebben a vezető is részt vehet, hiszen úgysem tud mást tenni, mint egyenletes sebességgel haladni az éppen üresen lévő szék felé. A résztvevők gyorsíthatnak, lassíthatnak, akár futhatnak is, tetszés szerint. Fontos, hogy aki már felemelkedett egy székről, oda csak akkor ülhet vissza, ha közben már másik széken is ült.

Megjegyzés

Ügyeljünk rá, hogy kudarc esetén semmiképp se keressünk bűnbakot, hiszen vélhetőleg nem egy ember hibája, ha nem sikerül megvalósítani a kitervelt stratégiát.



Legalább
10 perc



Tágas, biztonságos tér szükséges, a résztvevőkkel azonos számú székkel, amik rendszertelenül vannak elhelyezve. Fontos, hogy bármely két szék között el lehessen menni. (A játék során a székeket tilos elmozdítani.)



Rendszer-
gondolkodás



Kooperáció



5 perc

KARMESTERJÁTÉK

A játék menete

Két változatot ismertetünk.

a) Ki irányítja a mozgást? Egy résztvevőt kiküldünk a teremből, a többiek körben állnak. Ezután a bent maradók választanak egy mozgásirányítót – az ő mozdulatait fogják – minél pontosabban – utánozni. Az irányító mindenféle mozdulatot tehet (például végigsimítja a haját, összekulcsolja a kezét, keresztbe teszi a lábát, de tehet akár konkrét jelentés nélküli mozdulatokat is). Arra kell ügyelnie, hogy a mozdulatokat követhető sebességgel hajtsa végre. A kitaláló feladata az, hogy a csoport együttes mozgását figyelve megnevezze az irányítót. Ha sikerül neki, az irányítóból kitaláló lesz, és a társaság új irányítót választ. Ellenkező esetben a kitaláló marad még egy játékra – új irányítóval.

b) Érvényes megoldás lehet, ha több kitalálót választunk. A kitalálók játszhatnak úgy is, hogy egymásnak háttal állva pásztázzák társaikat, fél-fél kört megfigyelve. De ha nagyon óvatosan dolgoznak a körben állók, akkor még így sem könnyű észrevenni, hogy hol tart az üzenet.

Megjegyzés

A játék előtt mondjuk el, hogy a tekintetek is elárulhatják azt, amit a játékban titkolni igyekszünk. Amennyiben mindenki egyidejűleg az irányítót figyeli, nagyon könnyű lesz a kitaláló dolga.

Az a) változatnál, nagyobb létszámú csoport esetén két-három tippje is lehet a kitalálónak. Ha a csoport nem dolgozik pontosan, akkor nagyon nehéz rájönni, ki irányítja a mozgást.



Körben állásra
alkalmas tér



Rendszer-
gondolkodás



Empátia



Kooperáció

KAPCSOLATI HÁLÓ

A játék menete

A térben véletlenszerűen helyezkednek el a játékosok. Arra kérjük őket, hogy szemeljenek ki titokban két embert a csoportból, s azokat mindvégig tartsák szemmel. Miután kiszemelték őket, eláruljuk: a feladat az, hogy a két személytől egyenlő távolságra kerüljenek; ha valamelyikük elmozdul, akkor korrigálják helyzetüket.

A játék kezdetén óhatatlanul mozgásba kezd a csoport, s ha egy mozdul, mozdul vele mindenki más is. A gyakorlat akkor ér véget, ha mindenki megtalálja helyét és a csoport nyugvópontra kerül. Ekkor a vezető odaléphet egy játékoshoz és elmozdíthatja őt pár lépéssel. A többieknek ekkor is tartaniuk kell a megfelelő távolságot. Meglátjuk, hogy szinte mindenkinek meg kell majd mozdulnia!

Megjegyzés

A rövid gyakorlat során a rendszerek működését tapasztalhatják meg a résztvevők. Ha a rendszer egy eleme mozdul, mozdul az összes többi is, változik az egész szisztéma. Ha úgy látjuk jónak, a játék ilyen olvasatára fel is hívhatjuk a figyelmet.



7 perc



Bárhol
játszható



Konvergencia
gondolkodás



Rendszer-
gondolkodás



10 perc

LÁNCJÁTÉK

A játék menete

Három változatot ismertetünk.

a) Kört alakítunk, megfogjuk a mellettünk álló kezét. Egy játékos a körön kívül, háttal áll a többieknek. A kezek kapcsolódását, a lánc folytonosságát végig megtartva (szabály: a játék végéig nem szabad elengedni a szomszédok kezét!), a kapcsolódó kezek alatt átbújva, felettük átlépve, összebogozzuk a láncot. A csomót a kezdetben háttal álló játékosnak kell kibontania, feladata az eredeti helyzet visszaállítása.

b) Nagyobb létszámú csoport esetén két „kitalálónk” is lehet. Fontos a játékidő: a lehető leggyorsabban kell dolgozniuk a „kitalálóknak”, már csak azért is, mert társaiknak időnként furcsa, kitekeredett (fizikailag is fárasztó) pózokat kell megtartaniuk.

c) Nagy létszám esetén két kisebb csoportban is játszhatunk, továbbra is egy-egy „kitalálóval”.

Megjegyzés

Az a) változat az egyszerű szabályok ellenére nem könnyű, s nem teljesen veszélytelen játék. Hívjuk fel a játékosok figyelmét, hogy vigyázzanak egymás testi épségére (jelen esetben csukló, könyök, váll sérülhet).



Rendszer-
gondolkodás



Kooperáció

Bodóczy István: Vizuális nevelés II. – Feladatgyűjtemény és tanári kézikönyv a 7–12. Évfolyamok számára. *Helikon Kiadó*, 1998.

Bodóczy István: Kis könyv a vizuális művészeti nevelésről. *VKFA*, 2012.

Debreczeni Tibor: Szín-kör-játék. *Múzsák Közművelődési Kiadó*, 1984.

Eplényi Anna, Szentandrás Dóra, Terbe Rita: Táj-Tér-Táj – Kreatív térjátékok. *GyIK Műhely*, 2017.

Fekete Anikó: Játsszani jó. *Szerzői kiadás*. 2015.

Gabnai Katalin: Drámajátékok. *Helikon*, 2015.

Kaposi László: Játékkönyv. *Kerekasztal Színházi Nevelési Központ, Marczibányi Téri Művelődési Központ*, 2012.

Kohut Dávid, Terbe Rita, Szentandrás Dóra, Barta Fruzsina: Térjátékok – lépj le a papírról és alkoss térben. *GyIK Műhely*, 2015.

Lukácsy András: Elmés játékok, játékos elmék. *Minerva Kiadó*, 1974.

Nagy Ádám, Antal Ágnes, Holczer Mónika: Ifjúsági ügyi módszertár. 100 nonformális módszer és szituáció megoldása. *ISZT Alapítvány – Excenter Kutatóközpont*. 2015.

Padisák Mihály: Mindenki játékoskönyve. *Minerva*, 1990.

^{o6} A szerzők által használt és ajánlott szakirodalom.

Designgondolkodás az iskolában II.

JÁTÉKGYŰJTEMÉNY • TANÁRI KÉZIKÖNYV

Szerzők: Lipták Ildikó, Pais Panni, Csernátony Fanni

© MOME 2018

Felelős kiadó: Fülöp József, a Moholy-Nagy Művészeti Egyetem rektora

A kötet létrejöttében közreműködött: Bényei Judit, Erhardt Miklós,
Kozák Zsuzsa, Lódi Virág, Pallag Andrea, Schmidt Andrea

Szakmai lektor: Trencsényi László

Lektor: Wenszky Nóra

Kiadványterv: Erdélyi Sarolta Ágnes

Betű: Westeinde Caption / Katyi Ádám

Készült a PRIME-RATE KFT Nyomdában, 300 példányban.

Kiadó: Moholy-Nagy Művészeti Egyetem

ISBN 978-615-5134-20-3

The image features a light pink background with several thick, orange geometric shapes. These shapes are arranged in a symmetrical pattern around a central white square. The shapes include vertical bars, horizontal bars, and diagonal bars, creating a stylized, abstract composition. The overall aesthetic is clean and modern.

2018
—
MOME