

Hajdú Krisztina – Naár Judit

Mozgó Játsszóter módszertan

Kiadja a Magyar Máltai Szeretetszolgálat.
A kiadás az Európai Unió támogatásával,
a TÁMOP-5. 2. 1-12/1-2012-0001 Gyerekesély program
országos kiterjesztésének szakmai-módszertani
megalapozása és a program kísérése
c. projekt keretében valósult meg.



SZÉCHENYI 2020



MAGYARORSZÁG
KORMÁNYA

Európai Unió
Európai Szociális
Alap



BEFEKTETÉS A JÖVŐBE

Hajdú Krisztina – Naár Judit

Mozgó Játshóter módszertan

Játék a végeken,
avagy akik nem csak
együtt játszanak...

Budapest
2015

Köszönet a mozgó játszóterek megálmodójának, Vecsei Miklósnak.
Az alapok lerakásáért Lőrincz Norbertnek,
és a kezdeti segítségért Topa Katának és a Máltai Játszóterek csapatának.

Akik ezt a kötetet dédelgették: Marozsán Csilla, Paluska Adrienn,
Naár Judit, Révai Kata, Horváth László és Hajdú Krisztina.

Írta és szerkesztette: Hajdú Krisztina és Naár Judit
Nyelvi lektor: Kurucz Andrea
Könyvterv, borítóterv, tördelés: Veloz Nóra

Kiadás éve: 2015
ISBN 978-615-80372-6-6

Ötleteltek hozzá: a Máltai Gyerekesély program
Mozgó Játszótereinek munkatársai.

*Módszertani kötetünket a velünk játszó
gyerekeknek és felnőtteknek ajánljuk, köszönjük,
hogy tanulhattunk tőlük.*



Tartalomjegyzék

Bevezetés	11
A játék mint módszer	19
A játzó csoport	24
A játékvezetés	28
Felkészülés a játékra	35
Helyzetértékelés	44
A játék lebonyolítása	47
A játék értékelése	54
A játék és a jelenlétünk hatásai, következményei	59
A közösségekről	61
Kapcsolatok	65
Jelzőrendszer	67
Diagnózisok	69
A mozgó játszótér jövője	73
Játékgyűjtemény	75
Játék ABC	91
Zárszó helyett	113
Felhasznált irodalom	115
Ajánlott irodalom	116

Bevezetés

*“Többet megtudhatsz másokról egy óra játék,
mint egy év beszélgetés alatt.”
(Platón)*

A Magyar Máltai Szeretetszolgálat (MMSZ) megalakulása óta – szellemiségéből fakadóan – komoly figyelmet fordít a leginkább rászorulóknak elérésére és megsegítésére. 26 év alatt a szervezet egyre nagyobb erővel, speciális programokkal jelent meg az ország azon területein, ahol a szegénység, a társadalmi kirekesztettség igen szélsőséges formái voltak tapasztalhatók. Ezek hatékony ellenszere az intenzív segítő jelenlétre alapozott beavatkozás.

Így indult meg tíz évvel ezelőtt Monoron a Tabán Integrációs Modellprogram és Tarnabodon a Befogadó Falu Program, amelyek mára a folyamatos jelenlétben alapuló, a közösségi szociális munka eszközeit is alkalmazó komplex szociális programmá nőttek ki magukat. Sikerük nyomán az MMSZ szerepvállalásával hasonló kezdeményezések jöttek létre az ország számos településén, többek között Veszprémben, Miskolcon, Pécsen, Tatabányán. A szóban forgó programok a Máltai Szeretetszolgálat természetes módszertanából keltek életre, aminek alapja a Jelenlét-típusú megközelítés: ott lenni, együtt lenni, szinte együtt élni a kirekesztett, rászoruló közösségekkel, megismerni őket, és a kölcsönös elfogadásra, tiszteletre építve alakítani ki a helyi sajátosságoknak megfelelő fejlesztési elképzeléseket.

Ennek a szemléletnek a jegyében jött létre a Mozgó Játsszóter intőzménye is, melyet az MMSZ azzal a céllal hívott életre, hogy megfelelő eszközt biztosítson a kistérségi gyerekesély programok szakmai támogatásához.

A Mozgó Játsszóterek, azaz a Máltai játsszóbuszok 2011 augusztusától kezdtek el járni az ország leghátrányosabb helyzetű kistérségei közül nyolcra a telepőléseit a gyerekesély programokhoz kapcsolódóan.

Ez a szolgáltatás a programok életében már a kezdetektől fogva fontos szerepet tölt be, hiszen a szervezett játsszások révén a gyerekek számára nyújtott élményeken túl a pályázat előkészítésében, a helyiekkel való kapcsolatfelvételen, a „terepismeret” elmélyítésében is hasznos eszköznek bizonyult.

A gyerekesély projektek programjainak előrehaladtával pedig folyamatosan, változatos módszerekkel támogatja azok megvalósulását: szükség esetén segítséget nyújt a hiányzó tárgyi eszközök beszerzésében, szakmai műhelyek, intézménylátogatások szervezése révén, és a programban dolgozóknak a Mozgó Játsszótérhez kapcsolódó játsszásokba történő bevonásával támogatja a helyi megvalósítók szakmai munkáját.

A Mozgó Játsszótér és az azokat működtető kollégák időről-időre megjelennek a kistérségek településein, bizalmi kapcsolatot építenek ki a program megvalósítóival, így jelezni tudják, ha bármilyen problémát észlelnek, és javaslatokat is tesznek azok orvoslására. Amennyiben szükséges, közvetítenek is a megvalósításban résztvevők között, elősegítve a köztük zajló párbeszédet. Emellett biztos pontként vannak jelen a helyi lakosság életében is, akiknek a szociális munka különböző eszközeivel segítenek.

Ahhoz azonban, hogy a „játék” program valóban sikeres legyen, nagyon alapos felkészülés szükséges. Egy-egy települést a szó szoros értelmében be kell járnunk, pontosan meg kell ismernünk a település történetét, szerkezetét, infrastruktúráját, szokásait, hierarchiáját. Játsszóprogramunk érkezése előtt egyeztetünk a helyi vezetőkkel, döntéshozókkal, bemutatjuk a programunkat. Felvesszük a kapcsolatot a helyi/kistérségi oktatási és szociális intézményekkel, civil szervezetekkel, egyházakkal stb., s kérjük segítségüket, együttműködésüket. Felmérjük, hogy milyen helyi igények és lehetőségek vannak, majd ezekhez és a gyermekek életkori sajátosságaihoz igazodva tervezzük meg a játsszóházi programot. Munkatársainknak a játékkészítés folyamatos fejlesztésén túl újra és újra fel kell készülniük az esetlegesen felmerülő problémákra, korábban nem tapasztalt élethelyzetekre, szituációkra.

A Mozgó Játsszótér – ami fizikai megjelenésében egy kisbusz – egy olyan mobil eszköz, amivel a munkatársak eljuthatnak minden helyszínre, ahol jelenlétük szükségessé válik (szolgáltatáshiányos térség, magas gyermekszám stb.), másrészt elfér benne annyi játék, amivel nagyságrendileg

100 gyerek is mozgatható egyszerre, így olyan szolgáltatást tud nyújtani, amire helyben nagy igény mutatkozik, és ami viszonylag tömeges kapcsolatteremtési lehetőséget kínál.

Ez a szolgáltatás a sokszereplős, egyszerre általában több csoportban zajló és többórás játék megszervezésére, tematikai felépítésére és végigvitelére alkalmas. A játsszás mint szolgáltatás nem ismeretlen terület a Máltai Szeretetszolgálat számára, hiszen a „Játsszva megelőzni” címmel tizenöt éve indított program keretében a szervezet Budapesten és az ország több más nagyvárosában hozott létre játsszótereket, játsszóházakat, és dolgozta ki a játsszások módszertanát, így a Mozgó Játsszótér szervesen illeszkedik a Szeretetszolgálat profiljához. A ma is működő valamennyi Mozgó Játsszótér két máltai munkatárs dolgozik.

Egy-egy ilyen program alkalmával igyekszünk olyan játsszókat tanítani a gyermekeknek és szüleiknek, a gyermekekkel foglalkozó pedagógusoknak, segítőknek, melyekkel utóbb ők is tudnak önállóan játsszani, amelyek fejlesztő hatásúak, és előállításuk nem nagy költségigényű, vagy szinte semmilyen költséggel nem jár. Különleges mozgást és mozgáskoordinációt fejlesztő eszközökkel dolgozunk, mely a gyermekek számára új és érdekes lehetőséget biztosít. Feladatunk észrevétlenül szocializálni, normákat közvetíteni, az adott település problémáit diagnosztizálni, lehetőségeit felmérni, a veszélyforrásokat feltérképezni. Az intézményrendszer, a szolgáltatások, a szakemberek állapotfelmérése mellett külön figyelünk az eltérő fejlődésű, valamiben speciális szükségletű gyermekek megtalálására és a tapasztalataink visszajelzésére, a szükséges változtatások közös tervezésére.

S nem utolsósorban, játék közben olyan élményeket, tudásokat szerzünk, amelyek külső szemlélőknek sosem adatnak.

A felgyülemlett tapasztalatok azt mutatják, hogy a Mobil Játsszótér intézménye megfelelő eszköznek bizonyult arra, hogy a Jelenlét-típusú beavatkozás módszertanát és szemléletét egy olyan munkakörnyezetben érvényesítse, ahol a Szeretetszolgálat munkatársainak nem egy adott telepen vagy településen, hanem egy térségben kell mozogniuk.

A Mozgó Játsszótér az öröm forrása

A játsszások elsődleges, mondhatni „kézenfekvő” funkciója a gyerekek szórakoztatása, a szabadidő értékes eltöltésének biztosítása – azonban ezen

jócskán túlmutató feladatot lát el. A Mozgó Játsszótérek alapelvei a máltai játsszótérek módszertanát, alapvetéseit követik, azaz olyan, a szabadidős, a kulturális és a gyermekvédelmi infrastruktúra hiányainak pótlására szolgáló intézményként jelennek meg, amelyek legfontosabb célja „játsszva megelőzni”¹, azaz a primer prevenció.

A szakmai munka ebben a közegben az intézményeknél megszokott-nál kötetlenebb körülmények között valósulhat meg például azért, mert ide a gyerekek önként és örömmel jönnek, valamint azért, mert a játékon keresztül sokkal könnyebben alakítható ki felszabadult, bizalmi kapcsolat. A játsszások során ráadásul szinte észrevétlenül belsővé válik a szabályok és közösségi normák elfogadása.

A Mozgó Játsszótér a diagnózis eszköze

Minden településnek ismerhetjük a fő számait: hányan élnek ott, milyenek a demográfiai viszonyok és trendek, mekkora a munkanélküliség, hány vállalkozás működik, mennyi adót fizetnek, milyen az infrastruktúrális ellátottság, stb. Ezek az információk azonban csak összefoglaló jelleggel igazak, a problémák részleteit elfedhetik. Másrészt biztosan torzítottak is, valamint másként láttatják ugyanazt a valóságot, mint akár egy szociális munkás – nem beszélve magukról a helyi lakosokról, s közülük is különösen a mélyszegénységben, kirekesztettségben élőkről.

A Mozgó Játsszótér a kapcsolatépítés eszköze

A rendszeres jelenlétet biztosító játsszásoknak az egyik legnagyobb eredménye a helyi kapcsolatok létrejötte, illetve azok elmélyítése, a kölcsönös ismeretség és bizalom kialakulása mind a gyerekekkel és szüleikkel, mind pedig a helyi intézményrendszer szereplőivel. A játsszások kiváló alkalmat biztosítanak a helyiek megszólítására, legyen szó a szervezés során felkeresett településvezetőkről, intézményvezetőkről, vagy akár a játsszás helyszíne környékén lévő falubeliekről. A Mozgó Játsszótérek segítségével sokkal több embert érünk el, mintha csak a hivatalos szerveket, kijelölt képviselőket keresnénk fel.

A játékok egy része nemcsak a gyerekek, hanem az egész család szóra-

kozását, kikapcsolódását szolgálja, így a szülő nemcsak kísérőként jelenik meg, hanem a foglalkozásokban aktívan részt tud venni. A szülők sokszor a játsszások lebonyolításába is bekapcsolódnak, például segítenek felállítani és elcsomagolni az ugrálóvárat, ami rendszerint nem kevés fizikai erőt igényel. Az, hogy a helyi lakosság hogyan fogadja a programot, és mennyire aktív az együttműködésben, a máltai munkatársaknak fontos visszacsatolás a helyi közösség állapotáról, ezeket a tapasztalatokat, következtetéseket be tudják csatornázni a programtervezésbe, és a megvalósítás időszakában is visszajelzésként szolgálnak a program előrehaladásáról.

A Mozgó Játsszótér a segítségnyújtás eszköze

A folyamatos jelenlét, az egyre alaposabb helyismeret és az ezek nyomán fokozatosan kiépülő bizalmi kapcsolatok azt is lehetővé teszik, hogy a Mozgó Játsszótérekben dolgozó kollégák együttműködést alakítsanak ki a kistérségek oktatási, szociális és egészségügyi intézményeivel, és támogassák azok munkáját, illetve hogy közvetett és közvetlen módon is segítséget nyújtsanak a helyi lakosoknak problémáik megoldásában, érdekeik érvényesítésében.

A kistérségi jelenlét a direkt segítségnyújtáson keresztül össze tud kapcsolódni a Máltai Szeretetszolgálat hagyományos karitatív tevékenységével is, ami szükség esetén az intézményrendszert is eléri. Mindezek mellett a Mozgó Játsszótérekben dolgozók a szűkebb vagy tágabb közösségek életében felmerülő problémák felderítésében és a segítségnyújtásban is szerepet vállalnak.

Kezdetnek álljon itt három játék élménybeszámolója, kedvcsinálóként.

Mi mindenre jó egy nyári gyermekétkeztetéshez kötött játék?

„Előzetesen a polgármester asszonnyal beszélünk meg, milyen jó lenne, ha a nyári étkeztetésben részesülő gyerekek számára lenne valami program. Sajnos, falunapra nincs pénze az önkormányzatnak. Így délelőtt mentünk játszani, már vártak minket a helyi segítők és a polgármester asszony. A régi iskola udvara volt a helyszín, ahol találtunk árnyas területet, oda került az ugrálóvár. A kézműves foglalkozás a teraszon kapott helyet. Az iskolából tudtunk kihozni padokat és székeket. Jöttek szép számmal a gyerekek, még jó, hogy önkéntes is volt velünk! Arcot festet-

¹ A módszertanról bővebben lásd: A Magyar Máltai Szeretetszolgálat „Játsszva megelőzni” Játsszótér – Játsszóház programjának módszertani útmutatója, 2007.

tünk a kisebbeknek, csapatjátékot játszottunk a nagyobbakkal. Ötvenen voltunk. A helyi képviselők a melege való tekintettel hideg üdítőt hoztak nekünk és a gyerekeknek.

Ekkor figyeltem fel egy családra. Három kisgyermek, 2, 3 és 4 évesek, valamint egy koraszülött pici a babakocsiban, egy eléggé zilált anyukával. A helyi tiszteletes asszony már korábban említette a nagyon szűkösen élő, komoly krízisben lévő családot. Anyuka, apuka alkoholbeteg, valamint a nagymama is. A gyerekeknek nincs ruhájuk, gyakran éheznek. Ez látszott is, hiszen szinte nekirontottak a kirakott keksznek. Miközben festettem az egyik kislány arcát, beszélgetni kezdtem az anyukával. Ugyanazokat mondta el, mint a tiszteletes asszony. Gyerekruhára, pelenkára és ágyneműre lenne szükségük. A védőnő már jelezte, hogy ha nem változtatnak a körülményeiken, elveszítheti gyermekeit. A gyermekjóléti szolgálat látókörébe még nem kerültek be, így amint tudjuk, felvesszük a kapcsolatot a családgondozókkal, és természetesen kapcsolatban maradunk a családdal is.”

Beszámoló egy óvodai gyereknapot kísérő játékról

„Ismét egy nagyszabású, jól szervezett, kintre tervezett gyereknap, és vele együtt a mi játékunk szorult be a terembe az eső miatt, ahogyan az elmúlt két hétben oly sokszor. Ennek ellenére ritkán látott szülői jelenléttel találkoztunk. Ma az óvoda nyitott kapukkal várta a szülőket, tesókat, együtt tölthette a napot az egész család, sőt, még ebédre is vendégül látták őket, és a közös, helyben sült pizzázást senki nem fogja elfelejteni – mi sem.

A vezető óvó nénivel jó a kapcsolatunk, segítőkész, kedves, maximálisan megértette és elfogadja a szerepünket, jelenlétünket a kistérségben. Kulcsembert a többi óvodavezető felé is.

Mivel az óvodaépület zsongott a sok anyukától, kisbabától, és persze az ovisoktól, akik között nagyon sok a bölcsődéskorú is, csoportbontáshoz folyamodtunk, így váltották egymást a babák az ugrálás, a macigyártás és a csigabigázás között. Velük áramlottak a szülők is, roma és magyar anyuka együtt hordozta a karon ülő kistesókat, tartották egymásnak a még cumizós bölcsisek cumiját, amíg egyik kollégánk hasalt az ugrálóvárban, és társával – aki kintről nyújtózott lefelé a kicsikért – közösen tolták fel a babákat a Kis Sárkány nevezetű ovis vár megmászhatatlan tünő csúszdájához. Harmadik, férfi kollégánk a nagy várat ügyelte, ami nem volt sok-

kal kevésbé nehéz feladat, de az apukák szívesen csatlakoztak ehhez a »férfimunkához« kérés nélkül is.

Kolléganőim közben éppen első alkalommal próbálták ki a különböző korosztályokkal a papírmaci- és málnagyártást, mi pedig a játékvezető társammal belevetettük magunkat az éneklős-táncos csigabiga-vadászatba. A szülők, bár csak kevesen álltak be hozzánk, végig ott voltak velünk, teljes figyelmükkel, mosolyukkal segítették a játékot. Jó volt látni, hogy bármikor elérhetőek a kicsik számára, ami az alapja a jó szülő-gyerek kapcsolatnak. Az óvó nénikkel sem tűnt ridegnek, távolságtartónak a viszony, sokkal inkább érdeklődőnek, támogatónak az óvó nénik részéről, és nyitottnak, bizalommal telinek a szülők részéről.

Valami már jól működő dolgot láttunk itt, és örülök, hogy mi is igazi részesei lehettünk.”

Benyomások egy orvosi szűrést kísérő játékalomról

„Éppen a társasjátékozásba segitettem be, mivel sok kamasz áramlott oda hirtelen. Ők ugyan nem mennek be a vizsgálatra – erősködtek –, minek az, nem kicsik ők! Elkezdtem velük jengázni, de nehezen tudták kivárni egymást, így végül a Solo kártyánál kötöttünk ki. Mint mondták, »hírhedten jó kártyások«. Közben átbeszéltük a napirendjüket, a nyári szünetet – mivel töltik, miket csinálnak. Kikapcsolódásként elsétáltunk a focipályára, ahol általában találkozni szoktak. Leültünk az árnyékba az árokparton. Elmesélték, hogy a faluban csak egy gyereknek van focilabdája, hozzá kell menni üzletelni, ha focizni akarnak. Átjárnak a dombon egy halastóhoz úszni, ahol amúgy tilos fürödni, de legfőképp csak zenét hallgatnak, és persze kártyáznak. Otthon nem kell segíteni, anya mindent megcsinál. Nincs más dolguk egész nap, így főleg egymással foglalkoznak.

Lassan belecsöppentünk a szexualitás témájába. Egy fiatal párocscsa is ott ült a körben. Ők azután elmesélték, hogy elsőre teherbe esett a lány, 13 évesen. Emiatt – folytatták megtörtén – kirekesztették őket a suliban, kényszerből magántanulók lettek, a kórházban keményen bántak a kislánnyal, megszégyenítették, és nagyon nehéz volt neki a szülés is. Nem volt mellette senki. Egy ideig nem akarnak több gyereket.

Persze a védekezés is szóba került, a maga egyszerű formájában. Ügyesen átbeszéltünk azért más lehetőségeket is... Óvszert nem használnak, nincs is mindig a boltban, kérni kell külön, hogy hozzanak, mert nem

fogy! Könnyű ágyba vinni bárkit – a fiúk szerint –, de megvan a rangsor.

Órákon át kártyáztunk, én tanultam jó lapot jó helyre tenni, keverni, ők meg szabályokat betartani. Közben persze egy kisebb felvilágosításra is sort kerítettünk. Szemerkélni kezdett az eső, így visszamentünk a többiekhez, ők útközben kedvesen vigyáztak rám, hogy ne sarazzanak össze. Az orvos csoport szűrővizsgálatán ezután minden kamasz részt vett.”

Nagyon gyakran az alapoktól kell kezdenünk. A játékokat, de magát a játszás folyamatát is meg kell tanítanunk. A „végeken” lévő településeken az együttesen szerzett élmények és a játszóbuszok rendszeres látogatása nyomán kialakuló bizalom közösségépítő erejű.

Munkánkat semmi sem igazolja jobban, mint a résztvevők folyamatosan növekvő létszáma, s az elégedett mosoly, meg a rengeteg szeretet, amit kapunk.

Mint látható, a játszóbuszt, s magát s játékot is eszközként használjuk. Valós élethelyzetekben nyílik lehetőségünk megismerni a helyi sajátosságokat, feltérképezni a valóban létező, de sok esetben elfedett problémagócokat, s azokra konkrét megoldási tervet készíteni a helyben dolgozó szakemberekkel és lehetőség szerint a helyi közösséggel együtt. Mind ezt úgy, hogy közben észrevétlenül tanítjuk meg a velünk játszókat arra, hogy felismerjék saját lehetőségeiket. Közben pedig felhívjuk a figyelmet az általunk felszínre hozott hiányosságokra is, és igyekszünk segíteni őket a megoldások keresésében.

A JÁTÉK MINT MÓDSZER

„A játék. Az különös. Gömbölyű és gyönyörű, csodaszép és csodajó, nyitható és csukható, gomb és gömb és gyöngy, gyűrű. Bűvös kulcs és gyertya lángja, színes árnyék, ördöglámpa...”
(Kosztolányi Dezső)

A játék mellett, hogy örömforrás, a közvetlen élményen, tapasztaláson alapuló tanulás egyik aktív formája is. A játékhelyzet fizikai, kognitív és szociális kihívást jelent a résztvevők számára, csak minimális eszközkészletet igényel, mégis különleges élményekkel gazdagítja a jelenlevőket.

Az általunk szervezett játékalakalmak – mint tapasztalati tanulási helyzetek – során gondosan kiválasztott élményekhez igyekszünk juttatni a résztvevőket, akik intellektuálisan, érzelmileg, szociálisan, lelkiileg és fizikailag is részesei lesznek a folyamatnak, így a saját élmény hitelessé teszi mindenki számára a tanulási folyamatot.

Mit tanulunk? A játék alkalmat teremt rá, hogy a résztvevők felfedezzék és megélik értékeiket, képességeiket, a másokba vetett bizalmat és az önbizalmat is. Hogyan teremtünk kapcsolatot, hogyan kommunikálunk, mit gondolnak rólunk mások, milyen érzés kapni és adni, stb. Spontán tanulás során, védett közegben megtapasztalhatják a sikert, a kudarcot, a kockázatvállalást, a bizonytalanságot; kísérletezhetnek, kíváncsiskodhatnak, kreatívan ötletelhetnek, problémákat oldhatnak meg, miközben döntéseket hoznak, felelősséget vállalnak, együttműködnek, építik a kapcsolatot társaikkal és a tágabb környezettel.

A játék persze mindig jó mulatság is; fontos, hogy a játéksorokat úgy válasszuk ki, hogy a résztvevők élvezzék őket, és izgalommal várják a következő közös játékot.

A játéktevékenység az alábbi kompetenciák fejlesztését segíti:

- ▼ együttműködés
- ▼ kommunikációs készségek
- ▼ bizalom, önbizalom

- ▼ személyes, társak iránti, társadalmi és környezeti felelősségtudat
- ▼ vállalkozókészség
- ▼ vezetői készségek
- ▼ problémamegoldó, helyzetfelismerő és döntési képességek
- ▼ konfliktuskezelés
- ▼ önismeret, a saját korlátok megismerése
- ▼ kreativitás, gyors alkalmazkodó képesség

A JÁTÉK SAJÁTÓSÁGAI

A játék lényegének megértéséhez ismernünk kell azokat a jegyeket, amelyek megkülönböztetik más tevékenységektől, mint például a munka, a hagyományos tanulás, az alkotás.

Lássuk, mik ezek a sajátosságok!

A játék spontán, szabadon választott, minden külső kényszertől mentes tevékenység, ami egyben örömförrás is.

Mérei (1994) a játék örömförrását magában a ténykedésben, az aktivitásban, a manipulációban látja. A gyermek valamilyen műveletet addig végez, amíg az képes az újszerűség erejével hatni. Nem az eredmény a fontos, hanem maga a cselekvés. A játék sajátosan céltudatos tevékenység, azaz mindig közvetlen indíttatásból, belső feszültségből ered, és célja labilis, könnyen felcserélhető.

Játék és kultúra összefüggései

A lelki kultúra mérhető azon, hogy miként játszik egy kor népe. Különböző tevékenységekben, rítusokban megjelenhet a játék: a munkának, amennyiben nem pusztán az alapszükségletek kielégítésére szorítkozik, lehetnek játékos elemei is; a vallás tartalmazhat játékos elemeket, de alapvetően létigazságokkal foglalkozik; a művészet a játékhoz hasonlóan a hétköznapiól elkülönülő, fiktív világot teremt, de más eszközökkel. Nincs merev határ a játék és a munka, a játék és a vallás, vagy a játék és a művészet között, de nem is egybemoshatók.

A felnőtt játékanak a célja egyfajta újratemtés, rekreáció, kapcsolódás, kilépés a korlátokból, Erikson szerint „oldalirányú lépés egy másik világ felé”.

A gyermek játéka a tapasztalatszerzés egyik formája, amelyet a helyzet modellezése és a valósággal való kísérletezés jellemez, miközben a gyermek egyfajta szabadságot és feljebbvalóságot él át. A gyermek a tagolatlan benyomásait tagolja a játékban (Wallon).

A játsszó ember (homo ludens) a játékát nagyon komolyan veszi. A komoly játék (Erntspiel) fogalma W. Stern (1871–1938) német pszichológus nevéhez fűződik, és azt jelenti, hogy a játsszó ember illúziója a játékban olyan erős, hogy szinte azonosul a játékban előforduló szerepekkel. A tárgyak is azonosává válnak a játékban betöltött szerepükkel, sőt, a kívülről is elvárjuk az azonosulási magatartást.

Mint látjuk, a játékot egyfajta kettős tudat jellemzi. Miközben a játékban keveredik valóság és fikció, a játsszó tudatában a kettő elkülönül egymástól. A játék komolyságával ellentétes irányba ható sajátosság, hogy bár a gyermek játéka közben azonosul a szerepével, tárgyait felruhazza különböző tulajdonságokkal, közben pontosan tudja, hogy játszik. A gyermek játéka során nem veszíti el realitásérzékét, a játék befejeztével a tárgyak visszanyerik eredeti rendeltetésüket, és a gyermek sem tartja meg a játéka során magára vett szerepet.

Végül fontos megjegyeznünk, hogy az utánzás a játék velejárója, a gyermek számára valamilyen felfogható újak a különböző szintű megismétlését, gyakorlását jelenti. Az utánzás a játék kiindulópontja, alapelve, de nem minden utánzás játék.

Sajnos manapság kevesebbet játszanak a gyerekek is, mint akár egy évtizeddel korábban. Pedig a társas-, szerep- és kártyajátékok, a végtelen mozgásos játékforma, vagy a koncentrációt igénylő konstruáló játékok – amellet, hogy nagy élvezetet jelentenek – a szociális készségeket, a logikát is fejlesztik, javítják a kezek finom mozgását, és ezzel közvetve elősegítik a tanulás sikerét is.

A játék fontossága

A játék a testi és lelki fejlődésre egyaránt hatással van, nagyon fontos, hogy minél többet engedjük játszani a gyerekeket, biztosítsunk lehetőséget a valódi, élményszerű játékra.

A gyermek személyiségének alapvonásai a játékban alakulnak ki; érzelmi hatások, különböző benyomások érik, amik a jellemvonások kialakulását segítik, az együttesség, közösségi érzés pedig a köteles-

ségtudat és a felelősségérzet, a fegyelem, az önuralom, az akarat erősödését szolgálják. A játékban a gyerekek olyan tulajdonságai is fejlődnek, mint a rendszeresség, pontosság, kitartás, megbízhatóság, kezdeményezőkéesség, fegyelmezettség, kollektív érzés, becsületesség, amelyek a munkára nevelés feladataihoz kapcsolódnak.

A játék hatása az egész gyermekkoron végigvonul, közben fejlődik a figyelem, a koncentráció, a helyzetfelismerési- és döntési képesség, a gyors gondolkodás, a kezdeményező- és szervezőkéesség, a találékonyság, a kreatív, problémamegoldó gondolkodás.

Sajnos az igazi játékok helyett manapság sok gyermek a televízió és a számítógépek előtt ülve tölti a játékidejét. Fontos küldetésünk, hogy valós élményhez juttassuk a velünk játszó gyerekeket, ezzel mintát adva szüleiknek is.

A JÁTÉKOK FELOSZTÁSA, A LEGFONTOSABB JÁTÉKFAJTÁK

A szakirodalomban a játékok sokféleségével és többfajta szempontot alapul vevő játékfelosztással találkozhatunk: kártyajátékok, táblás játékok, kvízzjátékok, árnyjátékok, drámajáték, kockajáték, elektronikus játékok, fejlesztő játékok, konstrukciós játékok, fogójáték, szerepjáték, társasjáték stb.

Legelterjedtebb a pszichológiai alapú felosztás: gyakorlójáték (műveletvégzés öröme); szimbólum-játék (fantázia) és szabályjáték (szabályok betartásának, gyártásának öröme).

A gyakorlójátékok az érzékszervek funkcióinak gyakorlására, különböző mozgások, hangok és beszéd játékos begyakorlására; különféle anyatok, tárgyak, eszközök rakosgatására, ezek használatának begyakorlása szolgálnak.

A szimbolikus játékok közé tartoznak a tárgyakat, természeti jelenségeket, állatokat imitáló utánzó játékok és a tematikus szerepjátékok; bábjáték, dramatizálás, fantáziajátékok.

A szerepjátékok során a gyermek egy általa kitalált történettel, valamilyen figurával azonosulva „kijátssza” magából azt a problémát, amelyet más-képpen ön maga számára sem képes szavakba önteni, így segít azt megérteni, feldolgozni. A beszédkéesség fejlődésében, a társas kapcsolatok pozitív alakulásában is igen nagy jelentőségű.

A konstruáló játékok csoportjába tartozik minden építőjáték, barkácsolás, alkotó játék.

Végül következzenek a szabályjátékok. Ebbe a típusba azok a játékok tartoznak, amelyeket a szabály és annak betartása motivál, vagyis a résztvevők számára ez jelenti magát a játék örömet. A különböző szabályokra épülő játékok megértése és az azokban felmerülő lehetséges konfliktushelyzetek kezelése nehézséget okozhat, így ennek a játéktípusnak sikeres alkalmazásában kiemelt szerepe van a játékvezető hozzáállásának, kiváltképp a szabályjátékok előkészítésében. Szabályjátékok a különféle társasjátékok, népi játékok, mozgásos-, testnevelési játékok (fogó- és futójátékok, sor- és váltóversenyek, versengések, küzdőjátékok, labdajátékok, sportjátékok).

A játékvezetőnek kettős szerepe van a szabályjátékok megtanításában: egyrészt ismernie kell a különböző játékok kiválasztásának szempontjait (a résztvevők fejlettségi fokának figyelembevétele, a játék iránti érdeklődés felmérése, a játék pontos időtartamával kapcsolatos rugalmasság megtartása stb.). Másrészt magát a játéktanítás módját kell jól megválasztania (a játék tartalmának és szabályainak ismertetése, a játékhoz fűződő magyarázatok, pl. vezényszavak játékban való elmondása, az esetleges hibák és azok kiküszöbölésére való figyelemfelhívás, a tényleges játék próbajátsszása, a játékvezető saját szerepének meghatározása a játék folyamatában). Fontos a játék utáni „értékelés”, amelynek az esetleges kudarcok átbeszélése mellett az egész csoportra kiterjedő pozitív visszajelzést is tartalmazni kell.

A kezdeményező személye szerint megkülönböztetünk a résztvevők által kezdeményezett spontán, szabad játékot, és a pedagógus vagy más felnőtt által kezdeményezett játékot.

A játék szociális jellege, interaktivitása szerint beszélhetünk:

- ▼ magányos játékról
- ▼ gyermekek játékáról csoportban
- ▼ gyermek-gyermek játékáról párban
- ▼ gyermek-felnőtt játékáról párban
- ▼ gyermekcsoport-felnőtt játékáról

Mi leginkább az utóbbi formációban dolgozunk.

A játsszó csoport

A csoport két vagy több, egymással interakcióban álló személy, akik hatással vannak egymásra. Interakció és egymásra hatás nélkül nem beszélhetünk csoportról, legfeljebb emberek együtteséről. A csoporttagokat pszichológiai kötelék fűzi egymáshoz a kölcsönösen összefüggő érdekek tekintetében. A csoportban részt vevők jobban hajlanak arra, hogy odafigyeljenek egymásra, megértsék, segítsék egymást, nyitottabbá váljanak, s összehangolt közös igyekezettel valósítsák meg a mindenkinek egyaránt fontos célokat. Ahhoz, hogy ezt az állapotot elérjék, több szakaszból álló folyamaton kell a csoportnak keresztülmennie.

A CSOPORTFEJLŐDÉS SZAKASZAI

A csoporteseményekben szabályszerűségek mutatkoznak, lefutásukban rendezettség figyelhető meg. A csoportok is különböző fejlődési szakaszokon mennek át. A csoportfejlődés egyes szakaszai általában észrevétlenül követik egymást. E fejlődési folyamat az esetek egy részében sikeres, és a csoport stabilizálódásához vezet. Más esetekben a csoport nem megy végig a fejlődés egyes szintjein, hanem megakad annak kezdeti fázisain, s egy idő után szét-esik, felbomlik, vagy keservesen él együtt problémáival, többen eltávoznak, vagy csak fizikailag vannak jelen, sok a hiányzás.

A csoport formálódásának folyamatát Tuckman (in: Bakacsi 1996) így mutatja be:

Kialakulás szakasza: amikor a csoport tagjai először találkoznak, felméri a lehetőségeiket; ekkor még nem világos a csoport célja, nem alakultak ki a szerepek, így a vezető szerep sem. Ilyenkor mindenki próbál előnyös képet mutatni magáról, a gyerekek „jól viselkednek”, de a résztvevők gyakran még önmagukra összpontosítanak, és nem a csoport érdekeire vagy a közös játékra. Kevésbé látják a csoport problémáit is, még minden „rózsaszín”, és mindenki motivált. Mivel a csoportszabályok még nem alakultak ki, ebben a fázisban a játékvezetőnek egyértelmű utasításokkal kell irányítani a közös együttlétet.

Viták, viharzás szakasza: idővel minden csoport eléri ezt a fejlődési

lépcsőt, amit gyakran konfliktusok sora kísér. A csoport elkezd foglalkozni a problémáival, működésével, időgazdálkodásával, az együttműködés szabályaival. Ebben a fázisban általában csökken a játék irányában a motiváció, gyakran a konfliktusokkal és azok kezelésével telik az idő. A csoporttagok érettségétől függ, hogy mikorra lépnek tovább a következő szakaszba, esetleg beleszoknak-e a destruktivitásba. Optimális esetben e szakasz végére a csoport többé-kevésbé kialakult hierarchiával és elfogadott szerepekkel rendelkezik.

Játékvezetőként ebben a fázisban sokszor kell hangsúlyozni a türelmet, a toleranciát és a résztvevők különböző szükségleteit, a másság elfogadását. Még gyakran kell utasításokkal irányítani, de már működhetnek a konzultatív vezetési stílusok is.

Normaképzés, szabályalkotás szakasza: csak ekkor válnak szorossá a tagok közti kapcsolatok, kialakul az összetartozás érzése, az erős csoportazonosság, a kölcsönös támogatás és szolidaritás. A csoport tagjai elkezdnek bízni egymásban, és a motivációjuk a játékra ismét nő. A közösen meg-hozott szabályokhoz alkalmazkodnak, gyakran túlságosan is, ettől csökkenhet a csoport kreativitása, rugalmassága.

Ilyenkor már elvárhatjuk csoportvezetőként, hogy a résztvevők felelősséget vállaljanak csoportbeli viselkedésükért, és jobban bevonhatjuk a csoportot a döntéshozatalba a konzultáló, a demokratikus, de akár a konszenzusos vezetési stílust követve.

Teljesítés szakasza: a csoport teljes energiájával és figyelmével az előtte álló feladat teljesítésére, a probléma megoldására összpontosít, itt válik tényleges teljesítményt nyújtó csapattá. A játékban hatékonyan és viszonylag konfliktusmentesen működnek együtt, megismerik egymást, és számítnak egymásra. Nézeteltéréseiket megfelelő módon intézik el egymás között. Ebben a szakaszban a csoport már majdnem önálló, játékvezetőként legyünk egyenrangú tagok, résztvevők a döntéshozási folyamatokban.

Szétválás szakasza: a meghatározott időre alakult csoportok létének utolsó állomása, amelyen a tevékenység eredményeinek összegzése, a társas kapcsolatok más kapcsolatokra való átörökítése történik. A feloszlás idején a tagok negatívan élhetik meg az elválás közeledtét, ilyenkor játékvezetőként időt és lehetőséget kell adnunk az értékelésre, a búcsúzásra, a lezárásra.

CSOPORTSZEREPEK

Ahogy láthattuk, amint valakik elkezdnek együtt lenni, együtt munkálkodni vagy játszani, akkor a csoportdinamika azonnal működésbe lép. A játékban részt vevő csoport tagjai akaratlanul, a csoporthatások és a csoportműködés révén felismerhetők és azonosíthatók csoportszerepeik alapján. Egy hagyományos csoport esetén a csoport tagjai között spontán módon alakul ki és az erőviszonyok mentén folyamatosan formálódik, hogy ki milyen szerepet tölt be a csoportban. Meredith Belbin angol pszichológus az 1981-ben megjelent, *Management Teams: Why they succeed or fail?* című könyvében az ideális csapat összetételének a kérdését vizsgálja. Művében nyolc különböző csapat szerepet különböztet meg:

1. (Játék-) vezető (implementer):

Kulcsszerepe van abban, hogy a csapat a munkája során pontosan és kézzelfogható eredményekkel végezze el a munkáját. Hatékonyan hajtja végre a megállapodásokat. Erőssége, hogy jó szervező, aki gyakran hallgat a józan észére. Komoly teherbírás és önfegyelem jellemzi. Gyengéje, hogy nem rugalmas, illetve bizalmatlan a még be nem bizonyított sikerű ötletekkel szemben.

2. Koordinátor (coordinator):

Szervezőként összhangba hozza a csapattagok erőfeszítéseit és munkáját. Segíti a csapattagok kapacitásának leghatékonyabb kihasználását azzal, hogy felismeri a csoport erősségeit és gyengeségeit. Saját erőssége, hogy előítélet nélkül, objektíven fogadja a különböző javaslatokat. Gyengéje, hogy nem kiemelkedően eredeti és kreatív.

3. Serkentő (shaper):

Alapvetően társaságkedvelő, dinamikus csapattag. Ő irányítja és alakítja a csapat többi tagját, erős hatást gyakorol a csapat működésre és a kitűzött célok elérésére. Erőssége, hogy mindig készen áll arra, hogy közbelépjen, ha tehetetlenséget és rossz hatékonyságot tapasztal. Gyengéje a türelmetlenség és a provokációra való hajlam.

4. Ötletgyártó (plant):

A csoport kreatív tagja. Neki köszönhetők az új elképzelések, innovatív megoldások. Akkor működik a legjobban, ha olyan feladatokat kap, amelyek új megoldásokat igényelnek. Erőssége, hogy tehetség-

ges és nagy intellektuális képzelőerővel rendelkezik. Gyengéje, hogy gyakran a fellegekben jár, és bizonyos szabályokat figyelmen kívül hagy.

5. Forrásfeltáró (resource investigator):

Kapcsolatokat teremt a csapaton kívüli világgal, keresi a külső információkat, gondolatokat. Erőssége, hogy képes nyitni az emberek felé, és felkutatni az új lehetőségeket. Gyengéje, hogy hamar elveszíti érdeklődését, kezdeti lelkesedését.

6. Helyzetértékelő (monitor-evaluator):

Az örök kritikus. Folyamatosan bírálja a csapat által felvetett javaslatokat. Hasznos szerepet tölt be az új tervek, megoldási javaslatok kiértékelésénél és az azokkal kapcsolatos döntéseknél. Erőssége, hogy jó az ítélőképessége, óvatos és körültekintő. Gyengéje, hogy nem tudja lelkesíteni és motiválni a csapattagokat.

7. Csapattjátékos (teamworker):

Biztosítja a csapat harmonikus működését, gondoskodik a tagok elégedettségéről. Fejleszti a csapaton belüli kommunikációt, és erősíti a belső kohéziót. Erőssége, hogy képes megfelelően reagálni az emberekre és helyzetekre, fenntartja a csoportszellemet. Gyengéje, hogy a lelkesedése hamar ellobban.

8. Megvalósító (complementer-finisher):

Elsősorban az apró részletekre és az utómunkálatokra figyel. A csapat elvégzett munkájának az ellenőrzésében a legjobb. Erőssége, hogy képes feladatokat végigvinni, igyekszik mindent precízen megcsinálni. Gyengéje, hogy apróságok miatt is aggódik, nem hagyja, hogy a dolgok menjenek a maguk útján.

A fenti szerepeket három nagyobb csoportba lehet sorolni: 1. cselekvésorientált, 2. emberorientált, valamint 3. értelmi szerepekre. A cselekvésorientált szerepek alapvetően a feladatra koncentrálnak, míg az emberorientáltaknál az emberi kapcsolatok kerülnek a középpontba. A harmadik csoportba tartozó szerepek az egyén intellektuális hozzájárulását írják le különböző irányokból.

A csoportban kialakuló szereprendszer mellett a csoportvezetési stílusok is szerepet játszanak abban, hogy az adott játék milyen eredményességgel tud majd működni.

A játékvezetés²

A játékvezetés egyfajta facilitálás, amellyel segítünk, hogy a résztvevők megfelelő élményhez jussanak, az általuk létrehozott csoport hatékonyabban működjön. A tanulás alapja maga a közös élmény. A játékvezető feladata, hogy keretben tartsa a csoport élményeit és a csoportfolyamatokat, hogy a résztvevők minél többet tanulhassanak ezekből.

A játékvezető az, aki irányítja a játékot, azaz behatárolja, hogy a játékosok mikor mit csináljanak. Különböző szerepkörökből vezetheti a játékot: lehet fölérendelt, és a csoporttal egyenrangú is, alkalmazhat szabályokat, de lehet, hogy csak keretet ad, stb.

A játékvezetéshez szükséges, hogy ismerjünk sok hagyományos és alternatív játékot, eszközöket és technikákat, a játék folyamatában alkalmazható módszereket. Természetesen az ezekre való felkészülésnek soha nincs vége, úgyhogy bátran elkezdhetünk játszani, hiszen maga a játék az egyik leghatékonyabb tanulási módszer, így leghatékonyabban mi is játszás közben tanulhatunk meg játszani.

Mindig fontos azonban, hogy a **célunknak megfelelő** játékot válasszunk. Gondoljuk át, milyen helyzetet szeretnénk előidézni, milyen érzelmi állapotot kívánunk megmutatni, mit látunk fontosnak megtanítani. Célunk lehet egyszerűen maga a szórakozás, hiszen ez minden játék esetében elvárás, ám ezen túl cél lehet a közös élményhez juttatás, de a feszültségoldás is, vagy a problémamegoldás fejlesztése; energetizálás, vagy a koncentráció fokozása, tanítás vagy gyakorlás, összetartozás-érzés növelése, csapatépítés stb. Konkrét célunk lehet például, hogy gyorsan megtanuljuk egymás nevét, hiszen ez alapvető a további játék-tevékenység lebonyolításához. A névtanuló játék után már mérhető cél, hogy a csoporttagok közül hányan tudják egymást néven szólítani.

Az is előfordul, hogy a tervezett célhoz képest új irányt vesz a játék folyamata. Ekkor a játékvezető felelőssége, hogy visszatereli-e a játékot az eredeti mederbe, vagy hagyja, hogy a folyamat szabadon alakuljon. Ilyenkor megfelelő rugalmasságra és elegendő időre van

szükség, hogy jól kezeljük a csoportdinamika változásait. Gyakran épp ez az út vezet olyan mély megélésekhez és tapasztalásokhoz, amelyekre a csoportnak akkor szüksége van.

A játék közben kialakuló szereprendszerek felismerése, a peremhelyzetbe kerülő résztvevő segítése, támogatása, a bűnbak szerepbe került csapattag fokozott figyelemmel kísérése szintén játékvezetői feladat.

A játékvezetői feladataink közé tartozik, hogy a csoportot mint egészet kell látnunk: egyrészt figyelemmel kísérjük a folyamatot és a játék hatását, másrészt a párhuzamos történéseket is értelmeznünk kell, és észrevennünk a problémákat. Monitorozzuk az egyes csoporttagok működését is, mint az egész részeit, a játék helyzet egyénekre gyakorolt hatását. Ugyanakkor saját reakcióinkra is figyelünk kell, hiszen nem megengedhető, hogy az egyes tagokkal szembeni szimpátia, esetleges ellenérzések megnyilvánuljanak, vagy indulataink, érzelmeink felülkerekedjenek. Elfogulatlan, semleges, nyitott, elfogadó hozzáállást kell képviselnünk.

Ha hibázunk, vagy nehéz helyzetbe kerülünk, hitelesebb, ha magunkról a csoport felé visszajelzést adunk, mely meg is erősíthet játékvezetői szerepünkben. Ugyanakkor tudnunk kell, hogy nem a személyünk a fontos, hanem az, amit csinálunk.

Játékvezetőként olyan gyakorlatokat, tapasztalatokat biztosítunk a csoportnak, amelyek alkalmat adnak a tanulásra, a fejlődésre. Mi ismertetjük a csoporttal az alapvető szabályokat és elvárásokat, vagy segítünk ezek megfogalmazásában, és jelezzük azt is, ha a résztvevők ezeknek nem felelnek meg.

Olyan környezetet igyekszünk kialakítani, ahol a résztvevők biztonságban érezhetik magukat fizikailag és érzelmileg is, kérdezhetnek, szabadon mozoghatnak, megoszthatják egymással és velünk érzelmeiket, gondolataikat. Vigyáznunk kell a résztvevők biztonságára, fizikai és érzelmi sérülés tekintetében is, és közbe kell lépünk, ha valami ezt veszélyeztetné.

Figyelünk arra is, hogy a részvétel kiegyensúlyozott legyen, a kevésbé aktív tagok is teret kapjanak. Szükség esetén olyan helyzeteket is kínálunk, ami segíti, hogy a csoport megoldja a feszült helyzeteket, olyan csoportdinamikai folyamatokra is figyelünk, amelyeket a résztvevők még nem észlelnek, vagy nehezen tudnak beszélni róla.

² Módszertani kötetünk játékvezetéssel kapcsolatos fejezeteinek megírásához M. D. Liddle: *Tanítani a taníthatatlant* című élménypedagógiai kézikönyve és Besnyő-Nagy: *A Játék nem játék!* című könyve nagyon hasznos szakmai segítséget nyújtottak.

Végig segítünk, hogy a játék során mindenki eredményesen működjön együtt, és a játék végén segítünk feldolgozni az élményeket.

A KETTŐS VEZETÉS

A mozgó játsszótér módszertanában alapvető, hogy egy foglalkozást legalább két ember tervez meg és vezet le. Ez több szempontból is hasznos. Jól felkészült játékvezetőként az esetleges csoportvezetői tévedéseket rögtön tudjátok korrigálni, megfelelő módon lereagálva a helyzetet. Ezen kívül megoszlik a figyelem, tudjuk például, hogy adott pillanatban melyikünk alkalmasabb arra, hogy a kisebb, s melyikünk arra, hogy a nagyobb gyermekekkel foglalkozzon. A társad akkor is tud segíteni, ha aznap nem tudsz ráhangolódni a játékra, a páros másik tagja ilyenkor el tudja vállalni a játék lebonyolításának oroszlánrészét. Mindig érdemes még a játék előtt tisztázni, hogy ki milyen állapotban van.

Eltérő személyiségünkéből adódóan másra vagyunk érzékenyek, ki egy fáradt tekintetre, ki egy mosolyra, ki egy megérkező édesanyára, ki egy éhes gyermekre vagy egy berepedt körömrre stb. – ez nagyban segíti a háttérben folyó szociális munkánkat.

Egy játék alkalmával tisztában kell lennünk azzal, hogy kik vagyunk, miért jöttünk, hogyan viselkedünk, milyen szerepben fogunk feltűnni. Fontos, hogy legyünk tudatában saját korlátainknak, képességeinknek, és aktuális problémáinknak is, hiszen a felelősségünk nagy, ezért vagyunk ketten.

A kettős játékvezetés indokolt:

- ▼ a csoport létszáma miatt,
- ▼ ha vélhetően nagy érzelmi megterheléssel járó folyamatok várhatók,
- ▼ a csoportvezetők egymást segítve, kiegészítve, a különböző szempontokat, értékeket képviselve az együttműködésről is mintát közvetíthetnek,
- ▼ gyakorlott játékvezető mellett kezdő szakember számára tanulási folyamat (is) zajlik.

Fontos, hogy a két játékvezető képes legyen összehangolódni, a lényeg, hogy együtt jól tudjátok ellátni a vezetést, egymást segítve, ins-

pirálva. Ha szükséges, ki tudjátok egészíteni egymás mondanivalóját, például a szabályok ismertetésénél, ha valami kimaradt.

Sokat segít, ha egymás keze alá tudtok dolgozni az eszközök kiosztásánál vagy a csoportok elosztásánál, beállásnál stb. Akkor is fontos a másik vezető jelenléte, amikor valakire külön figyelmet kell fordítani, akár azért, mert túl aktív, akár azért, mert szorong, vagy speciális szükségletei vannak.

A másik segítő jelenléte önmagában is biztonságot adhat, főleg, ha az egyikünk még kezdő, illetve hosszabb játékperiódusban így lehet megoldani a pihenő fázisokat is, amikor az egyikünk háttérbe húzódhat.

A játék elemzésekor a visszajelzésben is nagy szerepe van, ha többen részesei voltunk a folyamatnak.

Különböző intenzitású, karakterű játékok esetén jól bevált nálunk, ha személyiségünknek megfelelően a lassabb, nyugodtabb játékokat a kevésbé intenzív vezető irányítja, míg a pörgősebbeket a lendületesebb, mozgékonyabb vezető viszi.

M. D. Liddle élménypedagógiai kézikönyvében nagyon jól összefoglalja, hogy hosszabb játék esetén négyféle módon tudjátok megosztani a vezetést egy-egy blokkon belül, vagy blokkonként váltva:

1. Váltott vezetés: ilyenkor mindenkinek megvan a saját ideje és játéka, a felek nem vesznek részt egymás játékában. Hasznos, amikor a két játékvezető nem ismeri jól egymást, vagy nincs elég idejük közösen készülni. Problémát okozhat, hogy a különböző vezetési stílusokkal a résztvevőknek meg kell barátkozniuk, illetve ha nem illeszkednek jól a játékblokkok.
2. Kétszintű vezetésről beszélünk, amikor különböző tudásszintű vezetők állnak össze, és az egyik csak támogatja a másik munkáját. Fontos, hogy megtaláljátok az összhangot, és ne zavarjátok meg egymást.
3. Egyenrangú vezetés esetén mindkét vezetőnek éreznie, tudnia kell, hogy mi történik, hol tartanak, merre mozdulnak, stb. A felkészüléshez hosszabb idő kell, és sok türelem, egymásra figyélés, elfogadás, de utána nagyon hatékony tud lenni ez a forma.
4. Ezek bármilyen kombinációja lehetséges, akár egy blokkon belül is.

JÁTÉKVEZETŐI KÉSZSÉGEK, KOMPETENCIÁK

A játékvezetés során a saját személyiségünkkel dolgozunk, ezért nagyon fontos, hogy kellő önismerettel rendelkezünk, és bármikor tudjuk mozgósítani alábbi képességeinket.

A játék alatt több impulzus érhet minket: egyeztetni kell a helyi segítővel, a gyerekek motivációját fenn kell tartani, közben az eszközöket kiosztani, találkozhatunk elevenebb gyermekkel is, akit kezelni kell. Ezekhez türelemre van szükség.

Koncentrációs készség, odafigyelés: a játék alatt mindenki minden rezdülésére figyelünk kell, koncentrálnunk az adott feladatokra, játékokra, a hangulatra, a figyelem fenntartására, egymásra, a gyerekekre, a felnőttekre, szülőkre. Emellett mindenkivel ugyanúgy kell bánnunk, empátikusan viszonyulni ahhoz, ha valaki más. Erre a toleranciára kell ösztönözni a csoportot is. Ahogy a gyerekeknek és a szülőknél, úgy nekünk is alkalmazkodnunk kell az adott helyzethez, állapotokhoz, és bizony nem árt, ha van tűrőképesség is, hiszen a sok utazás, a különböző helyszínek, a pakolás, az időjárás szélsőségei komoly megterhelést jelentenek, amit ráadásul a játékok alkalmával mindig félre kell tenni.

Rugalmasnak is kell lennünk, hiszen váratlan helyzetekbe csöppenhetünk, a motiváció fenntartása komoly feladatunk, e nélkül a gyerekek könnyen megunhatják a foglalkozást. Az alapos felkészülés után nem árt, ha a játékszabályok az eszünkbe jutnak, és előhívható a feladatok sorrendje is az emlékezetünkéből. Mindemellett fontos, hogy kreatívak legyünk, tudjunk rögtönözni, egy játékot többféle módon is eljátszani.

Humorral sok problémát meg lehet oldani, nagyrészt a serdülőknél válik be, csakúgy, mint a nyílt kommunikáció. Saját munkánkat könnyítjük meg, ha szót értünk a helyiekkel, ami egyúttal a hosszú távú jelenlét alapja.

Kifinomult problémaérzékenység mellett legyünk elfogadóak, hallgassuk meg a panaszokat, figyeljünk a hozzánk fordulókra, viszont mindig tartsuk be a kompetenciahatárokat.

Határozott fellépésre is szükség lehet, hiszen figyelni kell a rend fenntartása is a játék közben, illetve felelősek vagyunk az eszközök biztosításáért, az élményszerzés mellett. Képesnek kell lennünk az önálló feladatmegoldásra, melynek alapja a sikeres kapcsolatteremtés és sok eset-

ben az asszertív konfliktuskezelés.

Játékvezetőként különböző **vezetői stílusokat** alkalmazhatunk, az autoriter, a konzultáló, a demokratikus, a konszenzusos és a laissez-fair játékvezető minden csoportformációban hasonló hatást vált ki a csoport tagjaiból.

Autokratikus vezetés mellett magas a produktivitás, de csak a vezető jelenlétében; magas az agressziószint, és megjelenik a bűnbakképzés. A stílus előnye a hatékonyság, hátránya, hogy a játék közben elérhető információk száma minimális, a résztvevők bevonódása alacsony szintű, és könnyen kiszállnak a játékból. Megvan a veszélye, hogy a játékvezető egyoldalúan rossz döntést hoz, ezzel hosszabb távon gátolja a játék folyamatát.

Ugyanakkor hasznos lehet a csoportfejlődés korai szakaszában, továbbá veszélyhelyzetben, illetve, ha a hatékonyság létfontosságú.

Konzultatív vezetés során a játékvezető összegyűjti a résztvevők véleményeit, megvizsgálja, hogy melyik a legjobb, majd megfontolt döntést hoz. Előnye, hogy a csoport tagjai magukénak érzik a döntést, hiszen már áttételesen bevonták őket a döntéshozatalba, könnyű szövetségeseket találnia a játékvezetőnek. Azonban ez a veszélye is, hiszen akinek a véleménye mégsem érvényesül majd, azzal könnyen megromolhat a viszonyunk. Időigényes, de hasznos lehet, amíg a csapatnak még gondot okoz a döntéshozatal.

Demokratikus vezetéssel ugyan kisebb a produktivitás, ám a vezető jelenléte nélkül is működik a csoport, és alacsony az agressziós szint.

Ez egy időigényesebb módszer, hiszen időt kell biztosítani a játékvezetőnek az összes vélemény meghallgatására és a többségi döntés meghozatalára. Ugyanakkor figyelünk kell arra, hogy ebben az esetben óhatatlanul kialakul egy kisebbség is, illetve megjelenhet a befolyásolás, ami gyerekcsoportokban gyakori.

Leginkább olyan döntéseknél alkalmazzuk, amelyeknek nincs nagy súlya, fontos következménye.

Konszenzusos vezetési stílus esetében a csoport minden tagja részt vesz a döntéshozatalban, és a játékvezető csak egyike a résztvevőknek. Cél olyan döntés meghozatala, amivel a csapat minden tagja egyetért. Előnye, hogy bár nagyon időigényes, de a végén mindenki magáénak érzi a döntést, és közös erővel dolgoznak a megvalósítási szakaszban. Hátrá-

nya, hogy hosszú folyamat, ahol sokszor magyarázkodásra, kompromisszumokra és engedményekre van szükség.

Laissez-faire, ráhagyó játékvezetőnél alacsony produktivitás figyelhető meg, és magas a csoportban az agresszió szintje, hiszen egyre több résztvevő lesz elégedetlen a mind nagyobb összevisszaságban, és végül maga a játék megvalósulása is megkérdőjeleződhet.

Játékvezetőként törekednünk kell természetesen a demokratikus vezetési stílusra, de amennyiben a csoport érdeke azt kívánja, úgy mind az autoriter, mind a többi stílusjegy is alkalmazható, ha a feladathoz, a cél eléréséhez az szükséges.

A JÁTÉKVEZETÉS FELELŐSSÉGE

A játék közbeni kockázat mindig valós, akkor is, ha jól ismered már a közösséget, ahová játszani mentek, vagy ha jó minőségű és megfelelő eszközöket biztosítasz, elég körültekintő is vagy a helyszín kiválasztásánál, és a játékszabályok is elég nagy biztonságot adnak. Ugyanez a játék ugyanezekkel a feltételekkel egy másik csoportban mégis kockázatosabb. Természetesen fontos, hogy belátható legyen a tér, és ne legyenek csúszós részek, éles sarkok, gödörök stb., mégsem tudunk mindig minden veszélyforrást kiküszöbölni, ráadásul aktivitást igénylő, izgalmas játékok nélkül nem tudunk dolgozni. Feladatunk tehát a megelőzés, átgondolt tervezéssel és körültekintő megvalósítással a kockázat minimalizálása. Ennek ellenére mégis történhet baj, ilyenkor pedig legfontosabb a megfelelő elsősegély biztosítása. Ezért készüljete fel a balesetekre is. Szakember segítségével állítsatok össze elsősegélynyújtó csomagot, amit használni tudtok és mertek is, és ez legyen nálatok a játékalkalmakon.

Sérülés esetén részesítsétek elsősegélyben a sérültet, és igyekezzetek megakadályozni a további baleseteket. Szükség esetén hívjatok szakszerű segítséget, orvost, mentőt, és személyesen tájékoztassátok az érintetteket: szülőket, pedagógusokat stb.

Értékeljétek ki, hogy mivel lehetett volna csökkenteni a baleset kockázatát.

Az előkészítésnél kérjete meg helyismerettel rendelkező helyieket, hogy segítsenek, ha baj történne. Ha egyedül vagytok, akkor előre tájékoztodjatok arról, hogy milyen telefonszámon érhetek el orvost, mentőt. A telefonotok legyen mindvégig azonnal használható állapotban.

Felkészülés a játékra

JÁTÉKTERVEZÉS

A játékokra való felkészülés tervezést igényel. Erre időt kell szánni. Fontos, hogy a játékvezetők közösen kitalálják, átbeszéljék a következő időszak játékait. Ilyenkor előre ki lehet tervelni olyan játéksorokat, melyek alkalmasak különböző helyszíneken, különböző életkorú és összetételű csoportokkal való játékra. Figyeljete arra, hogy ezeket a sorozatokat frissítsétek annak megfelelően, hogyan fogadják a gyermekek, fiatalok. Emellett az is fontos, hogy a ti se unjátok meg a játékokat.

Lehet keresni interneten játékgyűjteményt, könyvtárban körülnézni, visszagondolni saját gyermekkori emlényeitekre. A játékok tervezését az is meghatározza, hogy az évkör melyik szakaszában járunk: máshogy készülünk egy farsangi, egy húsvéti, egy nyári vagy egy adventi játékra.

Az egyik legfontosabb tényező a játékalkalmak megtervezésénél, hogy mi a megvalósítandó célok, amihez eszközként játékokat keresete. Lényeges végiggondolnotok, hogy a kiválasztandó játékok milyen szempontoknak feleljenek meg. Például nem szerencsés, ha a játék olyan problémákat vet fel (együttműködés terén, vagy személyes ellentétek, sértődés, vita kapcsán stb.), amelyekkel később foglalkozni kellene, túlélve az eredeti program keretein, és esetleg nem tudjátok majd jól kezelni a konfliktushelyzetet.

Amikor játékot választasz, fontos, hogy a lehető legtöbb szempontot vedd figyelembe: gondold végig, hogy kikkel és milyen célból fogsz játszani. Gondold át a lehetőségeket: a helyszínt, a körülményeket, hogy hányszor jártatok már itt, milyen a kapcsolódások a közösséghez, mi a résztvevők igénye, milyen az állapotuk, a közösség szervezethegének szintje, az általános közhangulat. Vedd tekintetbe a potenciális résztvevők életkorát, az aktivitásuk szintjét, motivációs lehetőségeket stb. Mennyi időtök lesz játszani, és mennyi idő lesz az előkészületekre, majd az elpakolásra? Milyen eszközök állnak rendelkezésetekre? Ez utóbbi korlátozzon a legkevésbé, hiszen ha kell, hétköznapi használati tárgyakkal, berendezéssel, vagy akár eszközök nélkül is bátran merjete játszani.

Ezek alapján válassz, vagy találd ki új játékot. A már ismert, felhasznált játékokat sem kell elvetned, ha szükséges, változtass rajtuk, tedd színe-sebbé, hatásosabbá a céloknak megfelelően, pl.: cseréld ki a szabályt, módosítsd a szabályt, a kerettörténetet, stb.

Már a tervezésnél vegyék számba, milyen eszközökkel fogjátok elérni a foglalkozás elején, hogy elfogadjanak benneteket, kialakuljon egyfajta alapvető bizalom, gondoljátok végig, hogy a hangulat megalapozása, a kíváncsiság felkeltése milyen eszközökkel történik majd, és hogyan fogjátok szabályozni az aktivitást.

A foglalkozás végén hagyjatok időt a megfelelő energiaszint elérésére, a lezárásra, az élmények feldolgozására, visszajelzés kérésére.

A játéksor egyes elemeinek eltérő céljai lehetnek, mint az egész sornak, de ha szeretnél valamilyen célt, valamely területet kiemelni, (pl. ismerkedés, ellenállás csökkentése, együttműködés stb.), akkor megteheted, hogy egymásra építve több kisebb játékot tervezel ebben a témában.

Figyeld arra, hogy a játékok fokozatosan erősítsék a kiválasztott tematikát, és minden résztvevő számára követhetőek legyenek a játékok közötti váltások.

Egymásra épülő játéksorok tervezése

Tervezésnél igyekezzetek több játékot egymásra építve, játéksorokat illeszteni a programotokba, ezzel fokozhatjátok az élményt, és könnyebb a játékok csoportosítása, szükség esetén cseréje is. A kimenetel szempontjából lényeges a sorrend, még sincs egyetlen olyan szabály a sorrend összeállításához, ami minden csoportnál alkalmazható lenne.

A játékok összeállításakor induljatok ki abból, hogy milyen igényekkel és készségekkel érkeznek majd a résztvevők. Mindig ügyeljete a váltásnál a fokozatosságra és a tudatos választásra, a szükségletek, célok szem előtt tartása mellett. Persze az adott helyzetben nagyon fontos lesz a megérzések is.

Egy játéksor összeállításánál elsődleges még, hogy milyen célt szeretnétek elérni, ez meghatározza, hogy milyen játékokat, milyen sorrendben fogtok alkalmazni. A jó játéksor fokozatosan épít a résztvevők erősségeire, fejleszti készségeiket, és egyre nagyobb kihívást jelent számukra. Mint említettem, nincsen előírt sorrendiség, összességében fontos, hogy a játéksor egységes egészet képezzen, valami összefűzze a részeket. Ez lehet

az azonos eszköz használata, azonos cél, vagy egy kerettörténet, ami összekapcsolja a különböző játékegységeket. Például minden játék a viharos tengeren játszódik egy kalózhajón, ahol a kisegér matrózok utaznak, és a rejtélyes kincs megtalálása a cél. Vagy a tündérek és manók földjén barangolunk, és ennek a világnak az eszközeivel kell feladatokat megoldanunk, stb.

Egy hosszabb időtartamú program során érdemes több jégtörő, ismerkedős játékkal kezdeni, hogy legyen elég idő bemelegedni, összeszokni, és a csoport jellemzőire szabni a későbbi játékokat. A csoportépítés, az elvárások, a szabályok tisztázása, illetve a biztonságérzet kialakítása is fontos építőkövei a játéktervezésnek. A támogató, bizalomjátékok már mélyebb bevonódást igényelnek, és más területet fejlesztenek a kommunikációs, együttműködésre építő, vagy a stratégiai, problémamegoldó játékok. Fő játékként gyakran valamilyen expedíciós vagy kalandjáték kerülhet terítékre. Záráskor külön figyelmet kell szentelni az élmények feldolgozására és a visszajelzés lehetőségére.

A felhangolás, felpörgetés és a lenyugvás, lassítás eszközei is lehetnek a jól megválasztott játéksorok.

Sajnos, a legjobb játék is unalmassá válhat egy idő után. Mindig akkor hagyjatok abba egy játékot, amikor még élvezettel játsszátok, amikor még érzékelhető egyfajta pozitív várakozási feszültség – így más alkalommal majd újra elővehetitek. Ez természetesen rátok is vonatkozik, ha ti már nem élvezitek a játékot, akkor a résztvevők sem fogják teljesen élvezni.

Ilyenkor jöhet a frissítés, új játékok tanulása, a régiak átalakítása.

Frissítés, új játékok tanulása

Nemcsak a régóta játszott játékokat érdemes időnként újragondolni és frissíteni, hogy ne unjanak rá a résztvevők, hanem az új játékokat is olyanra kell alakítanod használat előtt, ami a céljaitoknak, célcsoportotoknak (korban, képességben, létszámban stb.) megfelelő, eléggé szórakoztató, örömforrás, de van benne elég kihívás is, tanulni tudunk belőle valamit, és megvannak a megfelelő eszközeitek, biztosíthatóak a szükséges körülmények a biztonságos lebonyolításához.

Mindemellett nagyon fontos, hogy a saját személyiségedhez is hozzáigazítsd, hiszen hitelesnek kell lenned a játékvezető szerepében. Vagyis, bárhol is találsz egy játékleírást, azt neked kell majd azokkal a részt-

vevőkkel játszanod, akik körében éppen ott leszel, ezért minden játékot kicsit a saját stílusodhoz kell alakítanod.

Tervezésnél a következő szempontokat kell végiggondolnotok.

Játékleírás készítése

- ▼ **Helyszín, helyigény:** ne csak a település nevét írtok ide, hanem hogy milyen környezetben valósul majd meg a játszás (rét, sport-pálya, tanterem, közösségi ház terme, óvodai csoportszoba stb.), és mekkora ennek a játékterületnek a mérete.
- ▼ **Résztevők száma; életkora**
- ▼ **A játék neve:** Valami jellemző nevet találjatok, amiről mindenkinek azonnal ez jut az eszébe.
- ▼ **Jellege:** mire használhatjátok? (bemelegítés, lassítás, koncentráció, ellenállás csökkentése, felpörgetés, együttműködés növelése stb.)
- ▼ **Eszközigény:** milyen alapanyagok, sablonok, játéktárgyak szükségesek
- ▼ **Játékidő:** a tiszta játékidők, szünetek, átállás idejének megtervezése
- ▼ **Előkészítés feladatai/idő:** a kezdés előtt, illetve a játékok közben mennyi idő szükséges
- ▼ **Baleseti kockázat nagysága:** mennyire biztonságos, kiszámítható a játék lefolyása
- ▼ **A játék megnyitása:** mi a játékvezető feladata, milyen szabályokat kell ismertetnie
- ▼ **Szabályok:** a játék kerete, menete, kivételek, rugalmasság
- ▼ **A játék lezárása:** mikor, hogyan van vége?
- ▼ **Tovább lépési irányok a játéksoron belül:** milyen folytatás képzelhető el?
- ▼ **Lehetséges variációk**

A JÁTSZÓBUSZ ELŐKÉSZÍTÉSE

Ahhoz, hogy Mozgó Játsszótérrel tudjatok dolgozni, szükségetek lesz egy olyan járműre, amellyel eljuthattok a helyszínekre. Olyan szállító eszköz

kell, ami alkalmas a kellékek, így a légvár és a dobozok, valamint több személy szállítására is.

A személygépjárműnek alkalmasnak kell lennie a közúti közlekedésre, minden évszaknak megfelelően. Ehhez folyamatosan ellenőrizzitek az állapotát (fék, izzók, abroncsok, ajtók, ablaktörlők, olajsint, ablakmosó folyadék).

Olyan járművel, amivel nem biztos, hogy hazaérünk, ne induljunk el!

Az autó alapfelszereltségét a légvár és a társasjátékok mellett különböző alapanyagok, játékeszközök képezik. Készítsetek saját **játékeszköz-gyűjteményt**, amit mindenhol magatokkal visztek, amikor játszani mentek. Ez egy doboznyi alapvető hasznos dolog, amiket szabadon felhasználhattok játék közben.

Játsszóbusz kelléklista:

- ▼ ugrálóvár
- ▼ ugrálókötél (min. 3 db)
- ▼ tollasütő (min. 3 pár)
- ▼ gumilabda (min. 4-5 db)
- ▼ focilabda
- ▼ taposó (legalább 3 készlet)
- ▼ gólyaláb (3 pár)
- ▼ bóják
- ▼ rajzoló doboz, legyen benne:
 - színes ceruzakészlet (12 db-os, min. 5-6 csomag)
 - zsírkréta (6 db-os, min. 5-6 csomag)
 - grafit ceruzák (HB, 2B)
 - famentes rajzlap (sok)
 - nyomtatópapír
 - színes papírok
 - kinyomtatott színezők (legyen fiús és lányos is)
 - olló (5-6 db)
 - ragasztó (többfajta)
 - kártyák, borítékok
- ▼ festős doboz, legyen benne:
 - vízfesték készlet (8-10 db)
 - 4-es, 6-os, 8-as, 10-es ecsetek (8-10 db/méret)
 - temperafesték (6 alapszín, 500ml kiszerelésben)

- festőpaletta (temperához, 6 db)
 - vizes pohár (6 db)
 - törölrüha (papírtörölő)
 - baba törölkendő
 - szappan, törölköző
 - rajzlap (sok)
 - ▼ kreatív kézműves doboz, legyen benne:
 - hurkapálca
 - fogó
 - kalapács
 - zsinórok, cérna, fonál, spárgaköteg, kendők
 - rajzszögek
 - gyöngyfűző kellékek
 - ragasztópisztoly, ragasztó
 - tűzőgép
 - lyukasztó
 - olló (min. 10 db)
 - ▼ különböző dobozok (rizsnek, téstának, fagolyóknak stb.)
 - ▼ aszfaltkréta (min.10 készlet – jó a 250 Ft-os Tescós is!)
 - ▼ gyurmatáblák (4-5)
 - ▼ gyurmák (5-6 doboz színes, és ugyanennyi fehér)
 - ▼ papírtányérok, csomagolópapír
 - ▼ hullahopp karikák
 - ▼ lufik, csipeszek
 - ▼ papírzsebkendő
 - ▼ szívószál
 - ▼ hurkapálca
 - ▼ takaró
 - ▼ bot
 - ▼ strandlabda
 - ▼ stopperóra
- Új játékok tervezésénél bővítsétek szükség szerint a csomagot is.

Ezek mellett vannak olyan kellékek, amik váratlan helyzet esetén szükségesek:

- ▼ elsősegélydoboz

- ▼ tisztítószer: kézmosáshoz, a légvár takarításához (heti egy alkalommal legalább)
- ▼ kisbalta, kalapács, spanifer: a légvár rögzítéséhez
- ▼ edények, több méretben, pl. víznek festéshez, sorversenyekhez
- ▼ szemeteszsák

ELŐKÉSZÜLETEK A TEREPEEN

Mielőtt játékra hívunk egy településnyi fiataalt, tisztában kell lennünk azal, hogy olyan szerepbe kerülünk majd, amely komoly felelősséggel is jár.

Első lépések

Kitelepülés előtt fel kell keresnünk a **település vezetőjét**, hogy személyesen mutassuk be a programunkat, s nem utolsósorban magunkat.

Ezen a beszélgetésen törekedni kell arra, hogy minél érthetőbben ismertessük a szervezetünket, a munkánkat, a konkrét céljainkat, világossá kell tenni, hogy miért vagyunk jelen, és mit szeretnénk – akár a távoli jövőre nézve is – elérni.

Egy játékkal nem csak „akkor tudunk” segíteni, ha a terv a hosszú távú együttműködés, a közösség megmozgatása, a problémák feltérképezése, lehetőség szerinti segítség, emberekkel való közös munka, kapcsolat a segítő szakmával.

A beszélgetés, ha jól alakul, lehetővé teszi, hogy apró lépésekben elfogadjanak minket egy adott településen, és szereplői lehessünk a helyi közösségnek.

Egyúttal célszerű felmérni, hogy milyenek a **település különböző mutatói**:

Hány lakos van a településen, azon belül mekkora létszámban vannak a gyerekek (ha településszintű játékot szeretnénk lebonyolítani), pontosan tudnunk kell a korosztályos megoszlást, nem árt megismernünk a lakosság összetételét.

Ez nekünk segítség, hogy a programokat személyre szabottan tudjuk összerakni.

Célszerű tájékozódni arról is, hogy adott településen van-e valamilyen kikapcsolódási lehetőség más civil szervezetekkel.

Minden esetre érdemes beleszólni a beszélgetésbe, hogy szeretnénk állandó szereplői lenni a település közösségének, hiszen ekkor érzük el mi is a valódi célunkat, azt, hogy maradandót alkossunk.

Helyszín, időjárás, helyigény, terepviszonyok

Szükséges egy **helyszín kiválasztása** is.

Itt mindig az aktuális időjárásnak megfelelően kell választanunk, mert rossz időben hiába van a településen egy szép foci pálya vagy tágas közösségi ház udvar, a játék ott nem megoldható ilyenkor. Játsszani pedig minden évszakban kell.

Természetesen rossz idő, eső, szél, vihar lehetősége miatt mindig legyen B, azaz beltéri tervetek évszaktól függetlenül.

A játék helyigénye a játék céljától, a csoport létszámától és a játékok térigényétől függ, nem mindegy, hogy fogócskát terveztek, vagy beszélgető-kört, netalán kézműves foglalkozást.

Sem a túl kicsi, sem a túl nagy hely nem ideális, úgyhogy e tekintetben ne kössetek kompromisszumot, mert a legjobban begyakorolt játékok is megbukhatnak ilyen körülmények között.

A terepviszonyok kapcsán fontos megjegyezni: amennyire segíthet, ha be tudod építeni a terep vagy terem adottságait a játékba, épp annyira veszélyes is lehet, ha nem megfelelőek a körülmények. A talaj egyenetlensége, gödrössége, lejtése, sárossága stb. ugyanolyan nehezítő körülmény, mint egy terem csúszós padlója, éles szélű bútorai stb. Legyetek nagyon körültekintőek kint is, bent is, mivel a balesetek elkerülése alapvető feladatunk!

Helyi segítők

A helyszín egyeztetése mellett meg kell találnunk azt a **kulcsszereplőt** is, aki segítségünkre lehet egy-egy program megvalósításában; ha kell, akkor szórólapozik, népszerűsít bennünket, ha kell, befűt, biztosítja a termet, annak szabad bejárását, s akár még részese is lesz a rendezvénynek.

Tapasztalataink alapján igen könnyű megtalálni őket, hiszen ismerik a környéket. Tudják, hogy ki hívja össze a gyerekeket farsangra, ki szervezi a szüreti bált, kinek jut eszébe egy nyári játszódélután megtartása, stb. Sokszor igazi kincsre bukkanhatunk a személyükben. Általában ők is nagyon örülnek, amikor rájuk találunk, hiszen a mi játéktudásunkkal és

tapasztalatunkkal erősítjük az ő szerepüket is a közösségben azzal, hogy közösen szervezünk színes programokat, így a helyi közösséget új élmények érik.

Az is gyakran megesik, hogy éppen egy játékkalkalom során találjuk meg azt a szülőt, aki a következő találkozáskor nagy segítségünkre tud majd lenni.

Helyzetértékelés

A résztvevők

A jó tervezés és tudatos programalakítás kulcsa a helyzetértékelés, vagyis a résztvevőkből létrejövő csoport állapotának több szempontú értékelése. E nélkül a játék csak szabadidős tevékenység marad.

A játék helyszíne és a segítők kiválasztása után tisztázni kell a program egyéb feltételeit is.

Tudnunk kell, hogy körülbelül mekkora **létszámra**, milyen korosztály fogadására készülünk, milyen céllal játszunk.

Vannak játékok, amelyek játszhatók egészen kicsi és nagy létszámmal is, ha nincs pontos információ a várható résztvevői számról, akkor ezek mellett még úgy is készülhetsz, hogy különböző játékaid legyenek többféle létszámra.

Ha esélyes, hogy nagy lesz a jövés-menés a játék ideje alatt, akkor olyan játékokra van szükséged, amibe és amiből ki-be lehet lépni bármikor; ilyen például a fogójátékok nagy része.

Nagy létszámnál szempont lehet a játék bonyolultsága is, sok embernek nehéz összetett szabályokat közvetíteni, míg nagyon kevés résztvevőnél sok játék elveszti a dinamikáját, és nem élvezhető.

Életkor szerint is át kell gondolnunk a lehetőségeinket. Fontos, hogy megtaláld a résztvevők életkorának megfelelő játékokat, amik leköti a figyelmüket, amiket értenek, amik érdeklik őket, és izgalmas is számukra. Vegyes korosztályú csapatnál a résztvevők átlagéletkorához érdemes igazodni.

Fontos még a résztvevők eddigi **játéktapasztalatainak**, gyakorlottságának megítélése is, hiszen ha sokat játszanak, akkor ismerik a játékok normáit, az együttjátszás szabályrendszerét, tehát nekik összetettebb játékokat is vihetsz, míg ha nem, akkor érdemes könnyebb, egyszerűbb játékokkal készülni. Ha a felkészülés során pedagógussal is találkozunk óvodai vagy iskolai játék szervezése előtt, mindig érdeklődjünk, hogy mivel foglalkoztak mostanában; a sokadik őszi táj megalkotását unhatják majd a gyerekek, de őszi termésekből szívesen készítenek kitalált képet.

Természetesen minden csoport egyedi, de ha sok csoporttal dolgozunk együtt a munkánk során, ügyesen kiismerhetjük magunkat a cso-

portok jellegzetes magatartási módjai terén. Amíg tanulunk, addig azonban nagy segítségünkre lehet a Project Adventure GRABBS modellje (Lazarus, 1981).

A játékok kiválasztásánál először is figyelembe kell vennünk a csoport létszámán, életkorán, nemi összetételén, tapasztalataikon, gyakorlottságukon túl a csoport viselkedési szokásait. Magatartásproblémákkal küzdő csoportnál inkább alacsony kockázattal járó gyakorlatokat válasszunk. Fontos továbbá, hogy a csoport céljainak megfelelő játékot kínáljunk. Ahogy láttuk, a csoportok az idő múlásával változnak; ha tudjuk, hogy melyik csoportfejlődési szakaszban járnak, az segít abban, hogy a viselkedésüket is jobban előre tudjuk jelezni különböző helyzetekben. A résztvevők fizikai állapota és testbeszéde szintén nagyon informatív. Érzelmi állapotuk pedig erősen kihathat arra, hogy el tudják-e végezni a feladatot, és tudnak-e tanulni belőle. Végül gondoljuk át az idői faktort, hogy alkalmas időpontban kínáljuk majd a játékot, kellő előkészítés után.

Az időt tekintve még egy fontos tényezőre figyelni kell, mégpedig **a játékokra szánt időre**. Fontos, hogy előkészítéssel, zárással együtt tervezetek. Így is gyakran előfordul, hogy csúszás van. Ilyenkor rövidítsetek, vagy egyáltalán ne is kezdjétek bele a következő játékba, esetleg váltsatok másik játékra, ami ugyanazt a célt szolgálja, csak rövidebb, de játék helyett beszélgethettek is. Ha rövidebb ideig tart egy játék, mint amivel számoltatok, akkor használjátok a bevethető tartalék játékaikat egyikét. Fontos, hogy mindig kalkuláljátok ki, hogy egy játék meddig tart majd, és tudjátok előre, hogy mit változtathattok, ha csúszik az időbeosztás.

Az első találkozáskor nem kell bemutatnunk a teljes eszköztárunkat, célszerű fokozatosan a folyamatos jelenlétre alapozni, tervezni.

Az alkalomhoz megfelelő játéksor átgondolása, majd összeállítása után érdemes sorra venni, hogy milyen **eszközök** állnak a rendelkezésünkre, mik azok a szükséges kellékek, amelyeket még be kell szerezni.

Ha kézműves foglalkozással is készülünk, célszerű előre gyártani néhány mintadarabot, és ha sablon alapján is dolgozunk, fontos, hogy abból is bőven legyen, amivel tudnak majd a résztvevők dolgozni.

Érdemes átgondolni még – azon túl, hogy mit fogunk játszani –, hogy a játékvezetők mellett hány segítő kell az alkalomra, és hogy melyik részfeladatot ki irányítja. Két játékvezető nagyjából harminc fő megmozgatására még elég, de hatvan fő aktivizálására már nem biztos.

Emiatt előfordulhat, hogy a játékra **önkéntes segítőt** is viszünk. Miatán tisztában vagyunk a képességeivel, a felkészülés őt is legalább annyira érinti, mint a játékvezetőket. Fel kell mérnünk, hogy mit várhatunk tőle, bevonható-e a játék minden elemébe, levezénylésébe, vagy csak részfeladatra kérjük meg majd. Mindkét esetben hasznos segítségünk, ne tegyünk különbséget!

Teremtsünk időt arra, hogy az önkéntesekkel való kapcsolatot ápoljuk, legyenek havi találkozók, csapatépítésre szánt alkalmak. Merjünk velük dolgozni, s merjünk feladatokat is rájuk bízni, hallgassuk meg az ötleteiket, bíztassuk őket kreatív feladatok kigondolására.

Ezek a közös időtöltések alkalmasak arra, hogy fejlesszük a tudásukat, s szívesen dolgozzanak velünk a jövőben is.

Helyiek bevonása

Ha lehetőségünk van rá, próbáljuk meg bevonni a résztvevő gyerekek szüleit, pedagógusait is a játék egy részébe. Maradhatnak megfigyelők is, de nagy élmény, amikor megtapasztalják a közös játékhelyzetben az együttességet, nekünk pedig hasznos segítőknek válhatnak.

A játék lebonyolítása

Érkezés

Kötelező komolyan felkészülni s minden eshetőséget figyelembe venni, hogy a program zavartalanul folyjon, és lehetőleg jól is sikerüljön, főleg, ha első alkalommal vagyunk jelen a településen.

Tisztában kell lennünk azzal, hogy vendégként érkezünk, tisztelnünk kell a település minden reagálását, el kell fogadnunk, ha kezdetben még nem is értik a jelenlétünket.

A játékot legalább két nappal megelőzőleg célszerű felfrissíteni az információkat a kapcsolattartónkkal, aki biztosít minket arról, hogy szabad lesz a helyszín, be lesz fűtve, érkeznek majd a családok, vagy csak a gyerekek, stb.

A játszás helyszínére minimum fél órával előbb szükséges megérkezni.

Az eszközök legyenek elérhető helyre készítve a játszóbuszban, és csak azokat vegyük elő, amelyekre feltétlenül szükség lesz. Így könnyebben tudunk felügyelni a kellékekre.

Ha időben érkezünk, akkor van még lehetőségünk arra, hogy felkészüljünk a játékra, kipakoljuk az eszközöket, berendezzük a termet vagy pályát, átbeszéljük, hogy mi is fog ma itt történni, ki hogy van.

Aztán lassan elkezdene szállogózni a gyerekek és akár a felnőtt érdeklődők is, nekünk pedig fogadnunk kell őket, a legnagyobb szeretettel.

Települési játéknál számolnunk kell azzal, hogy biztosan össze-vissza fognak jönni az emberek, nem fognak egyszerre, a hirdetett időpontban megérkezni.

Ezért is gondoljunk arra, hogy amíg nincs meg nagyjából a teljes létszám, valamivel le tudjuk kötni az érdeklődőket. Természetesen a fő játékokkal, közösségépítő feladatokkal várjuk meg a csapat nagyját.

A játék ideje alatt **a főszerep a miénk.**

Hiába vagyunk a településen vendégek – most mégis mi vagyunk a vendéglátók.

Törekednünk kell arra, hogy mindenki jól érezze magát, persze kirívó esetekkel mindig is fogunk találkozni, de nekünk ehhez is alkalmazkodnunk kell. Feladatunk, hogy biztosítsuk a jó hangulatot, élményeket, kedvességet, szeretetet, s azt kell elérnünk, hogy az emberek értsék,

hogy értük vagyunk itt.

A legprecízebb tervezés és előkészítés mellett is kreatívan kell hozzáállnunk egy-egy feladathoz, hiszen előfordulhat, hogy rögtönöznünk kell azért, hogy mindenkit meg tudjunk mozgatni. Ezzel minden alkalommal számolni lehet.

A JÁTÉK KEZDETE

Minden alkalommal, de különösen az első találkozáskor hangsúlyt kell fektetnünk a bemutatkozásra, a történetünkre, hogy honnan jöttünk, és miért.

Tudni kell úgy megfogalmazni a mondanivalónkat, hogy az mindenki számára érthető legyen, törekednünk kell a világos, egyszerű, s egyben játékos szóhasználatra.

Általában ilyenkor egy nagy körbe állva kezdjük el a bemutatkozást, ezzel is jelezzük, hogy itt mindenki egyformán fontos, és mindenkire figyelünk, közösen játszunk.

Bemelegítő játékok

A jó kezdés, az első öt perc nagyon fontos, hiszen sok minden itt dől el a csoportdinamikai folyamatban. Rá kell hangolnunk a résztvevőket a közös játékokra, mindenkit felkészíteni mind fizikailag, mind pszichésen az együttműködésre. Fontos, hogy megtapasztalják már az első percekben, hogy befogadó közegben vannak, ahol bátran megnyilvánulhatnak.

Néha egy egészen rövid, egyszerű mozgásos játék is elég a bemelegedéshez, máskor több lépésből áll a ráhangolódás. Mindenképp szánjatok rá annyi időt, amennyi szükséges, hiszen a nem megfelelően összehangolt csoport tagjai a főjátékban sem tudnak majd kellőképpen részt venni és együttműködni.

Ismerkedést elősegítő játékok

Az emberek nagy része nem szívesen lép ki a megszokott köreiből, a komfortzónájából. Szeretünk biztonságban lenni, és könnyen elzárkózunk, ha rosszul közelítenek hozzánk.

Ez igaz a játék mindenkorai résztvevőire is, ezért fontos, hogy ne sérül-

jön senki bemutatkozás közben. Az ismerkedés önmagában egyébként is egy soha véget nem érő folyamat, úgyhogy alapelvünk a fokozatosság legyen. Erről a témáról is sok hasznosat olvashattok Besnyi-Nagy: A Játék nem játék! című könyvében.

Egymást nem ismerő, vagy csak felszínesen kapcsolódó résztvevők esetében érdemes olyan játékkal indítanod a bemelegítő játékok után, ami mindenki számára egyszerűen érthető és teljesíthető. Segíthet a szorongások oldásában és a feszültség csökkentésében, ha mindannyian valamilyen humoros helyzetbe keveredtek a játék során, amin együtt lehet nevetni.

Ezután érdemes megtanulni, hogy hogyan szólíthatjátok egymást, ez tovább növelheti a biztonságérzetet és a közeledés mértékét. Az ismerkedési folyamat következő lépése lehet, amikor már egy-két dolgot megoszthatnak egymással a résztvevők. Ez számos különböző módon mehet végbe, a strukturálatlan szabad interakciótól a konkrét hívókérdésekkel dolgozó páros formáig. A beszélgetések során a résztvevők megtapasztalják, hogy nem veszélyes, ha megnyílnak a csoportban. Következő lépésként jöhetnek csak az első együttműködésre építő játékok, majd fokozatosan növelheted ennek mértékét a későbbi játékokkal.

Az ismerkedést elősegítő játékokat mindig az aktuális csoportra kell szabnod. Cél, hogy a folyamat végére a résztvevők bármikor oda merjenek menni egymáshoz, néven szólítsák egymást, tudjanak egymásról egy-két alapvető dolgot, és legyen pár közös élményük. Ezután építhetsz tovább.

Pár- és kiscsoport-alakítás

Az ismerkedés mélyítéséhez az együttműködés fokozása jó eszköz. Amikor fokozod a résztvevők közötti kommunikációt, az egymásra figyelmet, vagy ha döntéshelyzetekbe hozod a csoportot, olyankor egy ideig érdemes kisebb csoportokban vagy párokban dolgozni.

Ehhez több módszer is rendelkezésedre áll.

Választhatod a direkt utat, amikor játékevezetőként egyszerűen elosztod a résztvevőket. Ez szerencsés, hiszen a céljaidnak megfelelően alakíthatod a csoportokat, de mivel növelheti az ellenszenvet irányodban, így összességében a csoportellenállás növekedésével is számolnod kell.

Ennek ellentéte, amikor szabadon választhatnak a résztvevők, hogy

hova állnak, te csak a csoportok számát, vagy a létszámát szabad meg. Ilyenkor általában szimpátiaválasztások történnek, úgyhogy könnyen kialakulhat erőfölény a csoportok között, illetve a széli helyzetben lévő csoporttagok sérülhetnek, amikor őket nem szívesen, vagy egyáltalán nem választják a többiek.

Véletlenszerűen is létrehozatsz csoportokat, például sorsolással, de ilyenkor semmilyen ráhatásod nincs, hogy kik kerüljenek össze. Ezt a módot akkor érdemes választani, ha senki nem ismeri egymást, vagy ha már mindenki nagyon jól működik együtt a másikkal.

Természetesen szükség lehet irányított csoportosításra is, például amikor azonos kategóriájú fogalmakat osztasz szét irányítottan, majd meg kell keresniük egymást az összetartozóknak: mondjuk, madarak kategóriában sas, pinty, gólya, flamingó kártyákat adsz, ők lesznek egy négytagú csoport.

A módszereket keverhetitek is, szükség szerint.

Energetizálás

Ha túl aktív, vagy túl passzív a csoport, akkor lehetőség van játékokkal szabályozni a folyamatokat. Itt is fontos a fokozatosság, az intenzitást nem szabad hirtelen sem túlfokozni, sem hagyni radikálisan lecsökkenni, ez nagy ellenállást szülne. Nehezíti a helyzetedet, hogy a résztvevők egyéni viselkedéséből kell következtetned a csoport állapotára, és döntened, hogy milyen játékra van szükség.

A másik szempont az legyen, hogy hogyan szeretnél továbblépni a következő játékra, milyen intenzitást igényel a folytatás. Ha komoly, odafigyelést igénylő, csendesebb játék jön, akkor érdemes egy felpörgetés utáni nyugodtabb, a koncentrációt jobban feltételező fázisban abbahagyni az energetizáló játékot. Ha azonban mozgásos, versenyzős játék következik, akkor azt nyugodtan megelőzheti egy kis energiaszint-növelés.

FŐ JÁTÉK

Mint azt a tervezéskor már említettük, a fő játék(ok) a céljaitoknak megfelelő legyen(ek). A játéktárakban általában tematikus felsorolásban találod

meg a játékokat, ezzel is könnyítve a választást. Mi is ezt a mintát követtük a könyv végén található játékgyűjtemény szerkesztésénél.

Megkülönböztetünk jégtörő és energetizáló gyakorlatokat, önmagunk és mások megismerését célzó játékokat. Speciális dinamikájúak a bizalomról és támogatásról szóló sajátélményre építő játékok, és az együttműködést, kommunikációt fejlesztő feladatok. A problémamegoldó játékok köre kifogyhatatlan, és soha ne felejts el záró gyakorlatot választani.

ZÁRÁS

A program végéhez közeledve ne siessünk el. Próbáljunk meg beszélni a jelenlévőkkel, érdeklődjünk, ki, hogyan érezte magát a foglalkozáson.

Fontos, hogy megtudjuk: a játékok milyen reakciót váltottak ki, melyek voltak azok a játékelemek, amelyek ismertek voltak, mikor érezték magukat legjobban a résztvevők.

A zárás után, miután elkészítettük és összepakoltuk a játékokat, fontos, hogy **mi, játszó**k is beszéljünk meg egymás között a tapasztaltakat. Lényeges tisztáznunk, hogy megfelelő volt-e játékvezetők közötti kommunikáció, mennyire tudtunk figyelni a másakra, eléggé támogattuk-e egymást, hogyan szerepeltünk a különböző feladatokban.

A játék alatt találkozhatunk olyan problémával egy gyermek vagy egy család kapcsán, amelynek jelzése elkerülhetetlen a területen dolgozó szakemberek felé.

Ez akkor is feladatunk, ha egy család segítséget kér problémája megoldásában.

VÁRATLAN HELYZETEK

Rögtönözni gyakran kell, hiszen hirtelen alakulhatnak úgy a különböző játékhelyzetek, hogy használnod kell a kreativitásodat, és improvizálni kell: hozni egy új szabályt, változtatni a felálláson, időzítésen, újra kell osztani a csapatokat, vagy akár teljesen új játékot kell bevetned, stb. Ilyenkor fontos, hogy az aktuális felkészülésen túl legyen egy alap játékkészlet a tar-

solyodban, amit fejből, átnézés nélkül is bármikor elő tudsz venni. Ennek egyik módja a tudatos játéktanulás, ami hasonló ahhoz, amikor idegen nyelvet tanulsz, és kell, hogy folyamatosan bővítsd a szókincsedet. A másik mód, hogy sokat és sokféle játékot játszol, és így egyre bővül azoknak a játékoknak a száma, amelyeket kapásból fel tudsz idézni.

Fontos lenne, hogy a csapatotoknak idővel kialakuljon a saját, kipróbált, átgyúrt, rátok szabott játékgyűjteménye.

Persze a biztonság kedvéért tarts magadnál egy-két játékleírást, gyűjteményt, amikor játszani készülsz, de tapasztalatunk szerint igazából nem lesz idő ezeket átfutni éles helyzetben.

Néha kell rögtönöznünk, de ez mindig kockázatosabb, mint előre tervezni.

PROBLÉMÁS HELYZETEK

Az unatkozók, félősök és a fegyelmezés kérdése szinte mindig előjön, minden játékhelyzetben. Játékvezetőként mi szabályozzuk, hogy mennyi szabadságot engedünk a csoportnak, és hogyan kezeljük a különböző problémás helyzeteket.

A csoportfolyamatok kibontakozásához, az információk megjelenéséhez mindenképp szüksége van szabadságra és mozgástérre a csoportnak, mivel a túlszabályozás lecsökkenti a szabad megnyilvánulásokat, a kreativitást.

Ha viszont túl nagy szabadságot hagysz, akkor felütheti a fejét az unalom a résztvevők között, és ez gyakran azzal jár, hogy megindul a játék a játékban, vagyis magukat és a többieket is elkezdik szórakoztatni az unatkozók.

Ezt érdemes megelőzni már a bevonásnál, jól előkészíteni a tartós motivációt, de ha mégis bekövetkezett, akkor mindenképp tennünk kell valamit, ellenkező esetben széteshet az egész játékhelyzet.

A fegyelmezésnek különböző eszközei közül választhatsz. Sajnos a rövid távú megoldások, a szigorítás, korlátozás – mint a kiküldés, csendre intés stb. – nem túl hatékonyak. Érdemes a bevonás módszereit segítségül hívni újra. Első lépésben változtass! Megváltoztathatod a játékot vagy a sorrendet, bővítheted a szerepeket, a lényeg, hogy az unatkozók és félősök is vonzónak találják a részvételt. Emlékezz vissza, hogy korábban mit

csináltak szívesen, aktivizáld őket, segíts, hogy sikerélményhez jussanak. Adj nekik pozitív visszajelzéseket, és folyamatosan lehetőségeket, hogy részesei maradhassanak a folyamatnak.

A játék értékelése

A játék helyzet mindig a változásról és a növekedésről szól számunkra is. A játékalkalmak elemzésének, kiértékelésének egyik módja, ha rögzítitek a játék során tapasztaltakat, ennek egyik lehetséges útja, ha játékleírást készítetek, egy jegyzetet, ami segíthet fejlődni, hiszen a visszajelzések-ből, önreflexióból kiindulva felfedezhetjük, hogy mihez kezdhetünk az-zal, amit megtanultunk. Ez egy aktív és nyitottságot feltételező folyamat, amikor átgondoljuk, hogy mit tanultunk ma, milyen haszna van ennek az élménynek, mit fogunk elkezdni, abbahagyni vagy folytatni a tervezett-hez képest.

Ez lehet pár soros jegyzet, fotóval, rajzokkal, de erre szerkesztett adatlap is, a következőkkel: Érdemes a mai tevékenységek sorrendjét leírni, és azt is, hogy miért pont ezeket választottuk. Kik voltak a résztve-vők? Vegyük végig, hogy mi sikerült jól a mai foglalkozáson, és mit csi-nálnánk másképp. A tapasztaltak alapján mi a terv és sorrend a követke-ző foglalkozásra és miért? Végül fogalmazzuk meg, hogy mit tanultunk a „szakmáról”.

Összefoglalásként beszéljenek helyettünk ismét az élményeink. Lás-suk, észreveszitek-e, hogy milyen készségek, s a tervezés mely fázisai búj-nak meg a sorok között. S ne felejtsetek a mottónkat a játékkal kapcsolat-ban: az ember már birtokában van a tudásnak, mielőtt még csak sejtene, hogy egyfajta módszertan alapján dolgozik.

Első játékunk a kistérségben

„Már az első alkalommal bebizonyosodott, hogy tervezés és kellő felké-szülés nélkül nem indulhatunk neki egy gyereksereg megmozgatásának.

Első játékunk kistérségünk egyik legnagyobb településén történt. Lelkesen szerveztük le a találkozást a helyi általános iskolával, és mohón több osztályt is bevállaltunk. Február volt, hóesés, közeledett a farsang. Előzőleg – még kollégáink meghívására – már vettünk részt intézményi játékon, és úgy gondoltuk, ez nem lehet olyan nagy feladat. Biztosítéknak egyiküket el is hívtuk magunkkal, mert úgy gondoltuk, hogy egy 100 fős játszást ketten nem tudunk megoldani. Csak a játék előtt nem sokkal de-rült ki, hogy segítőnk a hóhelyzet miatt nem tud velünk tartani, így mégis

csak kettőnknek kell megbirkózni a feladattal.

Lelkesen indultunk neki az iskola tornatermének, a tervezettek szerint kipakoltunk minden eszközt, amit azon a napon használni szerettünk vol-na. Berendezkedtünk, előre beosztottuk a helyszíneket, párhuzamosban folyt két foglalkozás.

Azt tudni kell, hogy a játék napja előtt már jó pár délutánunk azzal telt, hogy a foglalkozásokhoz az eszközök, a sablonok meglegyenek. 100 far-sangi álarcot vágtunk ki késsel papírdobozokból, ami nem egy vízhólya-got okozott a kezünkön. Dekoráltunk, mintákat gyártottunk, terveztünk, számoltunk, csomagoltunk, dobozoltunk. De ahogy a hólagok eltűntek, úgy a maszkok is, annyira élvezték a gyerekek a kreatívkodást.

Kézműves és sportfoglalkozásokkal egyaránt készültünk, mert válto-zatos programokkal kell dolgoznunk ahhoz, hogy a gyerekek 10 perc után ne unjanak meg bennünket. Szerencsénk volt, mint lelkes, első játékosok, jól szerepeltünk.

Sok múlt azon, hogy a játék közben mennyire kommunikáltunk egy-mással. Többször egymásra néztünk, hogy rendben vagyunk-e, hiszen 100 gyerek, az 100 gyerek, még ha nem is egyszerre érkeztek.”

Ovisok között

„Nagy kihívás volt számomra, hogy megtanuljak »óvodásul«.

Mivel nincs gyermekem, sem testvérem, a kisgyerekekkel való foglalkozás valahogy kimaradt az életemből. Ezért is okozott komoly fejtörést a munkánk elején az óvodai játékokra való felkészülés. Tudtam, hogy alapos felkészülés nélkül nem mehetünk be a gyerekek közé. Főleg, ha a játékokra az óvó néni is velünk tart, és azt tapasztalja, hogy nem tudok a gyerekekkel mit kezdeni. Az egyik kedvenc ovis játékemlésem egy már jól ismert településünkhöz kötődik.

Nem ez volt az első találkozás itt, viszont az első olyan, amikor két helyszínen működtünk a kollégámmal. Mivel a gyerekek 30-nál töb-ben voltak, kettészedtük a csoportot, és mivel jó idő volt, kint és bent is folytak a foglalkozások. A benti munkát én nyertem meg. Kézműves fog-lalkozással készültünk, és mozgásos játékokkal tettük élvezetessé a prog-ramot. Az első csapat nagyon ügyes volt, a ragasztást villámgyorsan meg-csinálták.

Elég gyakran pillantottam az óráimra: ez így nagyon nem lesz jó. Lega-lább is nekem biztosan nem. A gyerekek unatkozni fognak, én meg nem

tudok velük mit kezdeni. Nem számítottam erre a sebességre. Hát, rögtönözni kellett.

Láttam, hogy kollégám még csak most kezd izzadni a napon, bőven van idő arra, hogy bent is dolgozzunk még egy kicsit. Sikert. Annak köszönhetően, hogy folyamatosan készülünk a programokra, heti szinten önképzést tartunk, előjöttek az ötletek.

Bemelegítettünk, mesefigurákká váltunk, és tornásztunk a gyerekekkel, majd ami eszközünk volt, abból labirintusokat építettünk. Miután cserére került sor, már tudtam, hogyan fogom lekötöni a másik csapatot is. Hát nem lassabban készültek el a feladattal?! Nem tudtam még egyszer bedobni magam."

Volt egyszer egy játék egy faluban

„Szép nyári napra ébredtünk. Hétvége lévén, egyik kis falunkba mentünk játszani. Már legelső alkalommal, mikor átléptük a falu határát, a polgármester asszonnyal beszélgettünk a helyi viszonyokról, mutatókról. Így tudtuk, hogy nincs sok gyerek, körülbelül 30 fővel kell majd számolnunk, szülőkkel együtt.

Szabadtéri programot terveztünk és hirdettünk meg a falugondnokkal, akire rá lettünk bízva, hogy segítsen nekünk. Előzetes tapasztalataink szerint tudtuk, hogy nem kell izgulni a helyszín és a segítség miatt, viszont a gyerekeket még nem ismertük, ezért kicsit aggódtunk.

Fél órával a program előtt már a helyszínen voltunk, és szépen kipakoltunk annak rendje s módja szerint. Aztán lassan megérkeztek az első játsszósaink.

Döbbenet volt, mert körülbelül 5 perc után a gyerekek elkezdtek megvadulni. Nekünk nem volt semmi újdonság a mai napban, a helyieknek viszont igen: mi! Nem csoda, ha mindent egyszerre akartak birtokba venni. A szülők nem foglalkoztak a gyerekekkel, leragadtak a csillogó festékek-nél, s élvezték, hogy újra gyerekek lehetnek.

A vadulást meglepő módon tudtuk kezelni. Felelősséggel ruháztuk fel a gyerekeket, feladatot kaptak a légvár mellett. Mindenre megvan az eszköz. Csak tudnunk kell, hogy mikor teszünk jót. Akkor, ha a megvadult meztelbas gyermeket kizárjuk a játékból, vagy ha megízleltetjük vele a játék hatalmát, és az őrzőjévé tesszük."

Valahogy olyan más volt

„Felkérést kaptunk az egyik családgondozó kollégától, hogy vegyünk részt vele egy prevenciós foglalkozáson. Érkezett a hír, hogy az eddig csak átutazóban látogatott településünkön, ahol a világ vadságaitól elzárva élnek emberek, mégis beköszöntött valami. Valami új, amivel eddig az itt lakó fiatalok még nem találkoztak.

Az a valami az alkohol volt.

Fiatal fiúcskákkal történt, hogy megkortyintották a természet adta gyümölcsökből készített nedűt, kicsit bátrabban, mint kellett volna. Hát készülünk fel.

Hosszasan tanakodtunk, hogy mivel is tudnánk előrukkolni. A gyerekek, akikhez érkeztünk, mások, mint a nagy átlag. Bármivel tudnak játszani, közösségben élnek, s valóban jól is működnek. Társai egymásnak, támaszok, ha baj van.

Ezért is sikerült jól ez a nap.

Kezdesnek a kollégák megtartották prevenciós előadásukat drog és alkohol témában, majd teret adtak annak, hogy kérdéseket tegyen fel mindenki. A kérdések ideje alatt fogtunk bele a foglalkozásba. A társammal eszköz nélküli játékokat terveztünk. Ennél jobbat nem is tehettünk volna. Az itt élő gyerekek a természet gyermekei, s a régi időket idézve töltik mindennapjaikat.

Saját gyerekkorunk jött elő, amikor még nem volt számítógép, és együtt játszottunk az udvaron a szomszédokkal, s voltak hús-vér barátok.

Készültünk. És jól vizsgáztunk. És valamiért más érzés volt. Úgy gondolom, mi is tanultunk valamit – mint mindig."

A JÁTÉK ÉS A JELENLÉTÜNK HATÁSAI, KÖVETKEZMÉNYEI

Mindazt összefoglalni, hogy mennyi területen lehet hatással az a rugalmas jelenlét, melyet a mozgó játszóterek működése képviselt az érintett területeken, nem könnyű vállalkozás. Azért sem, mert ez a hatás nem zárul le a program végével. Azokat a visszajelzéseket villanthatjuk fel, melyek munkánkat eddig kísérték.

Számunkra fontos az az egyszerű visszajelzés, hogy a falvakat járva a játszóbuszainknak pár év után sokan integetnek: gyerekek, akiknek színesebb lett a délutánja sok-sok településen – már név szerint ismerjük sokukat, egészen kicsiktől a középiskolásokig. Megteltek új élménnyel azok a szünidők, amik máskor az elhagyatott helyeken kevés változatossággal kecsegtettek. Szülők, akik maguk is játszottak ugyanolyan belefeledkezéssel, mint gyerekeik, vagy elmondhatták a gondjaikat, mint egy valódi közösségben, és persze másként, mint az intézményekben és hivatalokban, ahol erre a kiszabott feladatok mellett nincs idő. Ugyanígy a nap mint nap a lehetetlennel dacoló helyi szakemberek mindannyian kaphattak kisebb-nagyobb jól célzott és személyre szabott támogatást a munkájukhoz. A napjaik részévé váltunk.

A telente hidegen álló művelődési házakat a játszóalkalmak idején volt miért befűteni, együttműködéssel és ezzel a befektetéssel (sok helyen nagyon is annak számít!) a települések olyan programot tudtak nyújtani lakóiknak, amibe bárki bekapcsolódhatott, közös élményekkel gazdagodtak azok, akik idejük nagy részét más falvakban, városokban töltik, ahová munkájuk, az iskola vagy az óvoda köti őket, így kevés idő marad arra, hogy az élet dolgairól beszélgethessenek. Változatosság és kapcsolódási lehetőség azoknak, akik munkahely hiányában töltik minden idejüket a falujukba zártan. Egy lehetséges formát szerettünk volna továbbadni, ami velünk, de nélkülünk is követhető. Mindebben lettünk egymás partnerei.

Abban, hogy hozzunk ki a helyzetből minden jót, amire csak együtt képesek vagyunk. Minden lehetőséget meg kell ragadnunk azokon a helyeken, ahol az egzisztenciális kiszolgáltatottság ilyen áthatóan van jelen. A bizalmat és reményt igyekszünk visszaépíteni. Lépésről-lépésre.

A Mozgó Játsszótér lett az az eszköz, ami mindenkire el tud jutni, a vezetőktől a legkisebbekig, a végektől a központokig.

A közösségekről

A települések változó képet mutattak, gyakran már az első benyomások alapján tükrözték az ott élő közösség állapotát. A rendben tartott udvarok vagy azok eltűnése, a napközben üres utcák, melyek itt-ott virágosítottak, látszik rajtuk a kitartó törődés. A kiüresedett, omladozó régi épületek mellett az üres „szocpolos” házak csontvázai adnak képet az itt élők hangulatáról. Máshol hivalkodó, felújított épületeket láttunk, melyeknek a kapuján ritkán lép be valaki, s ha belép, hideg fogadja, a belső tér nem mutatja funkcióját, program ritkán tölti meg, arra forrás nincs, de még telefon sincsen, ami segíthetné a szervezők munkáját. Csak a piacok fizetnek egy keveset a terembérléért. Mert tudjuk, ilyen is van.

Van, hogy egy kis település tornaszobát épít erőn felül, gyerekek is vannak. A másoknak óriási épülete van, de már csak egyetlen termék népesíti be maroknyi óvoda, a többi helyiség kong az ürességtől. Változások a túlélési lehetőségek!

A Mozgó Játsszóterek megjelenése azért is csalhatott mosolyt az arcokra, mert a helyi stabilakat is hiányolták az ott élők. Valahol volt valaha egyetlen kis kezdemény, annak nyomaival találkozhattunk, máshol csak régi vágy a játsszótér, ahol a kismamák különösebb szervezés nélkül megoszthatják élményeiket, ahol iskola után jó találkozni, ahol együtt lehet lógni a mászókan. Mert a papa traktorján is szép az élet, de nem lehet oda mindig feljutni, az összes szabadidőt ott tölteni. Az árokparton is jó gyíkokat figyelni, de néha jól jönne helyette a csellengőknek egy hely, ahol anyu vagy a nagypapa velük tölt egy kis időt. A játsszóterek errefelé nem olyan természetes részei az utcaképnek, mint gondolnánk. Jó esetben óvodák, iskolák udvarán fordulnak elő, viszont zárás után oda bemenni nem szabad. Így a játsszótéri találkák szabadidőben nem megoldhatók. Az idő elkoptatta őket. Kaptunk meghívást is ilyen játsszótérre egy helyi vezetőtől. A fejlesztési igények egybegyűjtése során hívta fel figyelmünket rá, hogy próbált már „vasakat” összegyűjteni, a gyerekeknek szeretett volna játsszótér kialakítani belőle, lehetne az a helyszínünk a játék során. Az előzetesen felvázolt kép, azaz a „vasak” szó szerint kerültek a szemünk elé, ott meredeztek a tarlón. Hiányzott még az apukák összefogása, hogy tényleg játsszótér alakosson az a néhány alapanyag. Ezt is fontos jelzés-

ként értékeltük, aminek a megfelelő fórumon, a helyi munkacsoportos megbeszélésünk alkalmával hangot is adhattunk. Minden találkozásban megkerestük a lehetőséget, hogy a helyi igények mentén tárjuk fel a valós szükségleteket, és keressük rá a legelérhetőbb, legkézenfekvőbb megoldást a résztvevőkkel karöltve. Sokféleképpen merült fel a játszóter igénye sok településen. A megvalósítást is változatos módokon képzeltek el. Az akadályok egyik változata volt, amikor a falu lehetőségeit meghaladó léptékű beruházásként létesült volna játszóter, ahogy az a nagykönyvben leírva áll. Ez esetben már a tervek elkészítése is a többszörösére rúgott a ráfordítható pénzügyi forrásnak. Ebből a nézőpontból is távolinak tűnt játszóter a létrejötte. Többek között ilyen előzmények mellett jelentek meg a Mozgó Játsszóterek.

Volt úgy, hogy a térség legtávolabbi csücskében hirdettünk játékot. Plakátokat ragasztottunk ki a boltnál, a buszmegállóban a játék helyszínéről, időpontjáról, és vártuk, hogy kiderüljön, valaki olvasta-e. Ugyanis legtöbbször senkit nem láttunk az utcákon nap közben. Egy-egy idős ember sétált ki néha a kapu elé, a mozgó boltokat vagy a postást várva. Családjuk már rég máshol él. Rajtuk kívül mást nem láttunk az itt élők közül. A polgármester megszervezte az alkalmas hely fűtését, mi bepakoltuk kellékeinket, és vártunk. Nem hiába! Az érkezők eleinte csak az ajtófélfá takarásából kukkantottak be, mi az a szokatlan dolog, ami itt készül. Invitáltuk őket, megmutattuk, mit kínálunk. Fél óra múlva megtelt a terem gyerekekkel, szülőkkel, nagyszülőkkel, mert az első érdeklődők körbeszaladták a falut a hírrel, hogy ide bátran lehet jönni, „hozd a gyereket!”. A legközelebbi alkalmakkor már önkéntesek jelentkeztek közülük, akik besegítettek a készülődésnél vagy a foglalkozások során. Mutatták, milyen jó ötleteik vannak nekik is, elmondták, éppen mi jelent nehézséget az életükben, meséltek a faluról. Korosztálytól függetlenül. Feltárták egymás előtt is olyan oldalakat, ami ritkán mutatkozik meg, nincs rá más alkalom. Mikor láthatunk polgármestert gólyalábakon próbálkozni? Zárás után már nem volt néptelen az utca, lassan haladtunk a hazafelé bandukolók között.

Óvodákban is felajánlottuk programunkat. Bár eleinte szokatlan volt a hajlandóságunk, mégis bátran igent mondtak. Kerestünk egy napot, ami mindenkinek jó, a tízórai és az ebéd közti időt töltöttük meg játékkal. Mesés forgatókönyvet írtunk, ami beszippantotta a gyerekeket a történetbe,

szaladtak, ügyeskedtek, ámuldoztak. Miután több óvodát végigjártunk ezzel a forgatókönyvvel, már jól kirajzolódtak az állapotok, hol sikerül legjobban erősíteni a kicsik készségeit, hol vonhatók be legkönnyebben, hol kell több figyelmet fordítanunk a szabályok megértésére, mennyi gyerek jön lyukas zokniban, fésületlenül, melyik apró oviban főznek helyi alapanyagokból legjobb ebédet a konyhas nénik, hol érdeklődnek a szülők, hol nem, mennyi játék jutott felszerelésként az oviba, és így tovább. Jártunk intézményről intézményre, ahol kíváncsiak voltak ránk. Az óvoda mesélt az iskoláról és viszont, persze ahol még maradt ilyen. Ha nem, akkor arról meséltek mások, hogy mikor és miért szűnt meg. Így kaptunk képet arról, hogy hol érdemes és hol lehet hatékony a változtatás, amit aztán az érintettekkel tárgyaltunk meg.

Persze nem volt minden alkalom ilyen felhőtlen. Nem kellettünk mindenhová. Annak is megtaláltuk sokszor az okát. Szokatlan volt a módszerünk, elsöre érthetetlen, játszani mindenki tud. Nem látszottunk szakértőknek, akiről azt gondolhatják, hogy csálhatatlan megoldásokat hoznak – ez néha előny, máskor hátrány volt az első találkozásokkor. Az ott dolgozók kimerültek, apad a nyitottságuk, például azért, mert ők a sokadik tagintézmény egy láncolatban, évek óta hiába próbálják érvényesíteni érdekeiket. Az önkormányzat kicsi forrásokkal zsonglörködik, mindez pedig nem szívesen mutogatják idegeneknek. Csendben küzdenek.

Találkoztunk lenyűgöző küzdelmekkel is. A befektetett energiák sokféleképpen termelődtek újra. Volt, aki bejáróként hozott otthon megújuló lelkesedést egy faluba, volt, akit a helyhez fűződő saját fiataalkori élményei újítottak meg napról napra.

Előbbi iskolaigazgató volt olyan zsáktelepülésen, melynek hátrányos helyzetéről stábok forgattak, cikkek születtek, de tartósan senki nem tudott maradni, és támogatni őket a kilábalásban. Ő maradt idegenként is, mert jól érezte, hogy nem lehet magukra hagyni az ott élő gyerekeket, kézbe vette az iskolásokat, akik elfogadták az általa hozott szabályokat. Egymásra hangolódtak, verseket tanultak, versenyeket nyertek, együtt büszkélkedtek. Az iskola menedékké vált, ahol teljesíteni érdemes, a falukat a közös művek csinosítják, rend van. Külön kicsi világ az őket körbevevő falu közepén. Kint hangos volt az utca, bent együtt énekeltek. De nap végén kellett az eltávolodás, a más hely, ahonnan új mintát lehetett vinni a közösségbe nap mint nap.

Széles spektrumban kísérhettük végig gyerekek, családok és a velük foglalkozó szakemberek napjait, valós képet alkotva a látottak és hallottak alapján.

Kutattunk a lehetőségek után, szerencsés esetekben velük együtt, hogy megtaláljunk egy járható utat, ami később önállóvá válik, önálló közösségi építkezés indul, különböző korosztályok számára, ahol a gitározó apuka tart majd zeneórákat az érdeklődő gyerekeknek, és a település vezetése helyet, keretet tud biztosítani. Ezek olyan működtethető formák, melyek az építkezés alapjaként ott szunnyadnak már, csak fel kell ébreszteni, segítséget vagy mintát kell nyújtani az elinduláshoz, a gondolatok tettekké való formálásához ott, ahol a legnagyobb szükség van rá, mert a közösségteremtő alkalmak elfogynak, lemerevednek vagy kiüresednek. Eddigi működésünk végére érezhető a pozitív elmozdulás.

Kapcsolatok

Partnereket kerestünk, a közösségért aktívan dolgozó szereplőket, a döntéshozók mellett civileket, egyházak képviselőit, így feltérképezve a kezdeményezéseket vagy elakadásokat, melyekhez segítőként csatlakozni tudtunk. Az együttműködések közül ugyanis később olyan rendszert lehet kialakítani, ami a helyi erősségeken alapul, a közösségek igényeihez igazodik, olyan szervező erő, ami hatékonyra teszi az egyesével felmerülő ötleteket az élhető vidék fenntartásában. Ezeket a lehetőségeket szeretnénk volna alapul venni, nem pedig kívülről jövő sémákat erőltetni.

A településvezetők voltak az elsők, akiknél időpontot kértünk egy találkozóra, és tájékoztattunk őket ottlétünkéről, annak okáról. Természetesen változó volt a fogadtatás. Néha maximális támogatás mellett dolgoztunk, máskor közönyben. Teljes elutasításra szerencsére nem volt példa. A beszélgetések során kialakítottunk egy vázlatos képet a falvak, kisvárosok helyzetéről. Mindenkinek voltak fókuszai, mi jelenti számára a legnagyobb kihívást a leghátrányosabb helyzetű vidékek egyes közösségeiben. A kapott információk és elérhetőségek mentén tovább haladtunk az intézmények vezetőihez, szakemberekhez. Közben pedig a játékok alkalmával ismeretséget kötöttünk a helyben élőkkel. Gyerekektől, szülőktől kaptunk visszajelzéseket újabb nézőpontok alapján. A játsszós alkalmak pedig szakmaterületektől független kapcsolódási lehetőségek lettek, kötetlen beszélgetések során merülnek föl a megoldásra váró problémák. A játék idején, majd azon túl is. Törekedtünk arra, hogy minél árnyaltabb képet alkossunk, miközben a játék élményét nyújtjuk. Már közösen gondolkodtunk.

A munkacsoportjaink alkalmával olyan szereplőket sikerült egy asztalhoz ültetni kis időre, akik ilyen formában nem találkoznak, véleményt formálhattak azok, akik máskor csak végrehajthatnak. És ahogy dolgoztunk a kapott információkkal és nézőpontokkal, mi is megosztottuk a mieinket. Kihangosodott és más megvilágításba került egy-egy potenciális megoldási javaslat, ami addig szűk körben maradt. Fontos folyamatok kaptak így hangsúlyt, amikre addig csak kevesen figyeltek föl.

Egy védőnői találkozás elvezethetett egy másikhoz, ami a hivatalos utakon nem lett volna kézenfekvő. Viszont így akadtunk rá azokra a sze-

replőkre, akik nélkül nem haladhattunk volna a kellő ütemben. Ők voltak a legnehezebben elérhető közösségek oszlopai. Hosszú évek óta foglalkoztak már a szűkös körülmények között élő családokkal. A kritikus pontokon az ő közreműködésükkel jutottunk túl, miközben nekünk is egyértelművé vált, hogy az ő jelenlétüket, erőfeszítéseiket kell a miénkkel leginkább támogatni.

A játékok során feltűnhettek addig lappangó erősségek. Szülők ültek mellénk, akik az övéiken kívül a többi gyerek felé is gondoskodással fordultak, régen használt készségeiket mutathatták meg, majd megjelentek újra és önkéntes segítőink lettek. Óvodákban segítettek farsangkor jelmez készíteni azoknak a kicsiknek, akiknek otthonról nem jutott, változatos finomságokat sütöttek az alkalomra. Átléphetek valós vagy vélt gátakat.

A változatos formában kialakult együttműködések odáig is elvezettek, hogy a legelkötelezettebb helyi segítő szakemberekből szervezet alakult egy-egy térségben, akik közös tevékenységük részeként sportcsapatokat szerveztek, bajnokságot rendeztek a látókörükben lévő gyerekek számára. Túlléptek a munkaköri leírás keretein, túl a rubrikákon, a hivatalos találkozásokon. Előkészítették a serleget, önfeledten küzdöttek a csapatok a saját készítésű jutalmakért. Az iskolai szünetekben pedig a legmodernebb moziban nézhették meg az új filmet azok a gyerekek, akik falujukból csak a szomszéd településekig ingáztak rendszerint, azon túl csak nagyon ritkán. A világ dolgairól csak az általuk ismert keretek között gondolkodhatnak, amit egy kicsit minden találkozással sikerült tágítani.

Akár az iskolai lemorzsolódásról van szó, akár a szülői szerepben való megerősítésről, akár az elmagányosodásból fakadó gondokról, akár az egyedül küzdő önkormányzatokról, a kistérségi, majd járási rendszerbe való sikeres bekerülésről, kimaradásról, a megoldáshoz vezető utakat alapos feltárással lehet meghatározni.

Jelzőrendszer

Még a jól szervezett jelzőrendszeri hálózatok tagjaival is előfordul, hogy a megoldandó feladatok és a szakemberhiány miatt kevesebb lehetőségük van személyes találkozásokra, mint szeretnék, vagy mint szükséges lenne. A helyiek is törekedtek rá, a később induló projekt is feladatul adta a szakmaközi együttműködések szervezését, mi is hasonló formát követünk. Egyrészt az előkészítő interjúk miatt találkoztunk a településeken dolgozó szakemberekkel, másrészt a korábbi Jelenlét programokban dolgozó kollégáink nyomdokain haladva kerestük az együttműködőinket. Szakmaközi munkacsoportokon beszélgettünk, információt cseréltünk, majd közös akciókba kezdtünk védőnőkkel, családgondozókkal, iskolákkal, óvodákkal, és így tovább. Az interjúk helyzetek az idők során kötetlen együttműködéssé váltak. Részt vettek a játékaikon, az általuk szervezettekhez pedig mi csatlakoztunk. Hívtak óvodákba, iskolákba, falunapokra. Jó volt látni őket a sorversenyeken szurkolni, vagy beállni a gyerekek közé egy felszabadult közös játékra, ahogy együtt örültünk a gyerekek ügyességének, vagy épp ugrottunk segítségül, amikor nagy kihívás volt az olló és más eszközök használata.

Fény derült arra, hogy néhány településen milyen kiterjedt és leküzdhetetlen problémát jelent a fejtetvesség. A védőnővel való első találkozásunkkor átbeszéltük, milyen akadályai vannak a kezelésnek. Szükség van a családok és a védőnő mellett a családsegítő szakemberek, az oktatási intézmények közreműködésére, abban is, hogy tovább árnyaljuk a probléma nagyságáról kialakuló képünket.

Az iskolai hiányzások nagy számban ennek az oknak is betudhatók. Jól felkészült védőnők küzdöttek vele, de nem sikerült elérni olyan áttörést, amit áhítottak volna.

A Magyar Máltai Szeretetszolgálat kidolgozta fejtetvesség elleni programját, ami az érintett családok és az őket kísérő szakemberek együttműködésén alapul, mi pedig a feltárás után adományokkal segítjük a folyamatot. Ahol szükséges volt, ott tetűirtót és takarítószeret juttattunk a családoknak. Rég fennálló problémánál további lépések szükségesek, az otthonok higiéniájának megteremtéséhez egyéb segítségre is szükség van. Másik fontos szempont a családok együttműködővé tétele. Rend-

szeresen látogattuk őket, és gyakran ismerősként fogadtak már a korábbi játékok miatt. A védőnő családokkal fenntartott közvetlen kapcsolata kulcsfontosságú volt a helyzet sikeres visszafordításában.

Ahogy tapasztaltuk, a rendszeres kapcsolattartás elengedhetetlen a jelzőrendszer hatékony működéséhez. Valamint az is, hogy a segíteni akarás legyen az elsődleges, és ne a szankcionálás.

A nálunk jelentkező családokat összekötöttük az őket támogató szakemberekkel, máskor a támogatók jelezték, hol vannak olyan segítségre szorulóknak, akiknek közvetlen támaszt nyújthatunk.

Diagnózisok

A diagnosztizálás és a támogatás volt a kistérségi munkánk első feladata: térképezzük föl a települések, a gyerekek, a velük foglalkozó szakemberek helyzetét, lehetőségeit. Mindennap elindultunk mozgó munkahelyünkkel, újra feltártuk a feledésbe merült információs csatornákat. Nem kidolgozott forgatókönyveket használtunk, szerettük volna a lehető legtöbb embert bevonni annak megtárgyalásába, hogy milyen változtatásokra lenne szükség a tapasztaltak alapján, milyen a statisztikai számok és a valóság összefüggése, mi lenne az, amin leghatékonyabban tudunk változtatni, esetünkben a Gyerekesély program keretei között.

Kerestük azt a települést, ahol a legnagyobb segítséget jelenthetné egy közösségi ház a maga szolgáltatásaival. Fórumról fórumra jártunk. Egy ilyen találkozó alkalmával beszéltünk a településen élő családok fűtési módjairól, arról, hogy mit tapasztaltunk a velük való találkozások során: a gyerekek a fagyban kabát és meleg cipő nélkül fogadnak, a házakban nincs meleg. Vezetékes víz sokaknál nincs, meleg víz pedig csak ritkán. Minden megoldáshoz – fűtéshez, főzéshez, tisztálkodáshoz – kell a tűzifa, amiből nem tudnak beszerezni a szükséges mennyiségben. Mi van, amikor elfogy? Helyi kísérlőnk felajánlotta, hogy nézzük meg, mi zajlik ilyenkor. Mivel a többi forrás hamar elfogy sok családnál, így gyűjtögetni indultak, összefüggő oszlopot alkotva a havas tájban, babakocsikon, rossz biciklikon billegtetve tolták az uszadék fát, meg ami akadt, át a befagyott folyó jegén. Azt hiszem, hogy formabontó jelenlétünkkel kiérdemeltük a bizalmat, minek következtében szemünk elé tárult a valóságos helyzet, erre kellett megoldást javasolnunk. Egyértelművé vált, hogy a közösségi ház a mosási és tisztálkodási lehetőségeivel jó szolgálatot tesz majd ott.

Néhány helyzetre a GYEP programból és a saját kereteinkből is reagálni tudtunk. Ilyenek voltak például az egészségügyi szűrések. Bár ez a program részeként később kistérségi szinten valósult meg, annak elindulásáig a MMSZ Nemzetközi Missziós Orvoscsoportjával szerveztünk települési szintű szemészeti, fogászati, belgyógyászati és ortopédiai szűréseket. A szakorvosok munkáját támogattuk a Mozgó Játsszóter programmal. Egy-egy alkalom megszervezésébe már bevontuk a településeken megismert partnereinket. Azzal számoltunk, hogy széles körű érdeklődés

esetén készülnünk kell a zökkenőmentes lebonyolításra, a türelmetlenségből fakadó problémák kezelésére. Ezért a gyerekeket játékba hívtuk. Nem csupán a gyerekek, de a felnőttek nyugtalankodását is csökkentette a közös játék, helyi segítőink közreműködésével. Az orvosi sátrak körül nagy tumultus alakult ki az elején, mert tartós hiányt pótolunk, nehezen értették, hogy mindenki sorra kerül. Sok energiába került, míg a gyerekeket elvontuk a szűrősátrak közeléből, a szülőket megnyugtattuk. Sok szülőben a tény, hogy sorban állni és várakozni kell, nagy feszültséget keltett, bár helybe jött a szolgáltatás. Az orvosok hosszú órákon át megállás nélkül dolgoztak.

Az orvosi ellátáshoz jutás sok akadályára derült fény; elsősorban az utazás és az ellátás költségei voltak a gátló tényezők, de sokszor az is, hogy a szülőknek hiányosak voltak az ismeretei arról, milyen következménnyel jár a kezelés halogatása. A szemészeti szűrés után sok gyerek kapott szemüveget, amivel iskolai nehézségeket is sikerült orvosolni. A szűréseken kívül is lépten-nyomon találkoztunk az utazási nehézségekből adódó kezeletlen problémákkal, néhány konkrét eset tudomásunkra jutott, ezeket segíthettünk megoldani, eljutni a megyeszékhelyre a pedagógiai szakszolgálat központjába, anyagi forrást felkutatni fővárosi vagy külföldi gyógykezeléshez.

A ritka és sok család számára költséges tömegközlekedés máshol természetesen rendelkezésre álló szolgáltatásokat tesz nehezen elérhetővé, a banki ügyintézés is ilyen. A szűkös bevételek számlákra érkeznek, egy-egy személyesen intézendő művelethez 30-40 km távolságra kell utazni a legközelebbi bankfiókokhoz. Egy elmaradás rendezéséhez szabadságra kell menni, a gyerekek felügyeletéről gondoskodni kell. Minden sokkal körülményesebb azok számára, akik előtt a távolságok nélkül is állnak nehezen értelmezhető apró betűs akadályok.

A délelőtti játékaikról anyukák szaladtak a kis falusi boltba, mert az csak két órán át tartott nyitva. Ha nem készültek előre, az ebédhez valóból könnyen kimaradhatott egy-egy hozzávaló.

A nyári gyermekétkeztetésben is ott találtunk elakadásokat, ahol a megoldást szolgáló eszközök álltak szűkösen rendelkezésre, ebből fakadtak rossz élmények a korábbi évekből. Működésünk második nyarán sikerült sok helyen rátalálni a megfelelő módra. A meleg étkeztetésnek komoly előírásai, személyi feltételei vannak. Ha nincs szakképzett sze-

mélyzet (ez sok helyen hiányzik), ha nincs az előírásoknak megfelelő helyiség, akkor logikus lépés a hideg élelem osztása. De sikerült képbe hozni azokat a szolgáltatókat, akikkel áthidalható lett a probléma. Minden érintett hozzátett valamilyen információt vagy forrást, így a frissen készült ebéd csinos dobozokba zártan érkezett minden nap.

Tanúi lettünk iskolabezárásnak is. Az okokat is világosan követni tudtuk: mekkora szerepe volt a szülői elképzeléseknek, a településvezetésnek. Másutt arról is szereztünk közeli tapasztalatokat, hogyan zár össze a faluközösség, és próbálja megtartani iskoláját, mert más már nem maradt az ott élő fiataloknak, akik közül sokan a legközelebbi városokon túl még nem jártak. A naponta kiutazó pedagógusok tartották egyben őket, szabadidős programokat és különórákat szerveztek. Ott és akkor ők voltak az egyetlenek, akik világosan felismerték ennek fontosságát. Váratlanul a táncszakkör vált összekovácsoló erővé. Ebből már egyértelműen látszott, mekkora jelentősége lesz a tervezett közös programoknak, kirándulásoknak, úszásoktatásnak és a nyári napközinek.

Minél több helyszínre jutottunk el, annál világosabban látszott a különbség és az okok. Egymáshoz közeli települések pedagógusainak is kevés találkozási lehetősége adódott, ha igen, akkor is kötött programok mellett. Szerveztünk olyan találkozót, ahol őszinte kíváncsisággal ismerkedtek egymás körülményeivel. Aki rendszeresen kimaradt a lehetőségekből, a kívánságait is már egészen alapszinten fogalmazta meg, színes ceruzára van-e leginkább szüksége, vagy baba-mama klubra. Előfordult, hogy a minden óvoda által igényelhető forrásról nem volt ismeret, nem volt internet és számítógép sem az óvodában, sem otthon. Így persze nehéz szinten tartani egy ilyen intézményt, akármekkora legyen is a mérete és a hozzá tartozó gyerekek száma. A szinten tartás sem megoldható, a fejlesztés pedig egy egészen távoli vággyá válik. És ez akkor sem hagyható szó nélkül, ha csak kevés gyereket érint.

A helyben gyűjtött tapasztalatainkból fakadó visszajelzések, diagnózisok lettek a fejlesztési források elosztásának alapjai (hangsúlyozottan alapok), melyekre a döntéshozók adták a választ programon belül, a közösségek pedig azon kívül is.

Néhány helyszínen a mobil szolgáltatásunk stabil formába váltott, megszülettek a közösségi házaink, a tanodák és a játszópontok. Ennek feltétele volt az a helyi szándék, mely felismeri, hogy milyen lehetőségek

mentén milyen problémára szeretne megoldást találni.

A Mozgó Játsszóterek működése tette lehetővé, hogy közvetlen jelenléttel vehessünk részt a nyolc kistérség életében, az ott élő gyermekek és családok esélyeinek növelésében.

A mozgó játsszótér jövője

Ami a jövőt illeti, köztudott, hogy az uniós forrásokból megvalósuló projektek fenntartása mindig kérdéses a támogatási időszak lejárta után. Márpedig, amennyiben a projektidőszak lezárulásával a kiépült szolgáltatások és plusz kapacitások megszűnnek, akkor gyakorlatilag hiábavaló volt a létrehozásuk, hiszen egy két-három éves projektidőszakon belül nem várható el – már csak a szolgáltatások természetéből fakadóan sem – jelentős javulás az érintettek helyzetében. Éppen ezért a Máltai Szeretetszolgálat, más programjaihoz hasonlóan, ez esetben is hosszú távú jelenlétet tervez, bízva abban, hogy az újabb pályázati kiírásoknak köszönhetően a kiemelt kísérő program és a kistérségi megvalósító szervezetek a jövőben is folytathatják munkájukat. Mivel a pályázati támogatás mellett a kezdetektől fogva szükség van külső forrásokra is a Mozgó Játsszóterek működésének finanszírozásához, további működtetésük is csak ilyen konstrukcióban képzelhető el. Erre a fajta jelenlétre mind a nyolc kistérségben nagy szükség lenne, a kiépült kapacitások továbbműködtetésével, illetve új szolgáltatások, programok bekapcsolásával – a Szeretetszolgálat saját elhatározása szerint addig folytatja a munkát, amíg az érintett kistérségek és települések működőképes térségi egységekké nem válnak a szegénység és a kirekesztés érdemi csökkentésének képessége szempontjából. A hosszú távú jelenlét alapját pedig a Mozgó Játsszóterek képezhetik, amik a lezáruló programok eredményeinek visszacsatolásával a megkezdett munka folytatására, újabb gyerekesély-pályázatok benyújtására, illetve más típusú finanszírozási lehetőségek felkutatására ösztönözhetik a kistérségeket. Stabil működtetésük ezen felül azért is fontos, mert mobilitásuknak és komplex szakmai eszköztáruknak köszönhetően hatékonyan támogatják a hátrányos helyzetű településeken folyó munkát, akár egész kistérségek szintjén. A következő időszakban új útjait is szívesen kipróbálnánk, segítenénk a játszásoknak, önkéntes programra épülve, valamint a segítő, fejlesztő intézményrendszer eszközkészletébe beépülve újabb lehetőségek nyílhatnak a módszer fejlesztésére, adaptálására. A Mozgó Játsszóterek bizonyították, hogy a helyi igényekre rugalmasan reagálva képesek működni, és ennek köszönhetően olyan fajta aktív segítségnyújtásra alapozott jelenlétet biztosítanak a kirekesztett közösségekben, amit azok elfogadnak, magukénak érznek.

JÁTÉKGYŰJTEMÉNY

Az alábbiakban a munkánk során bevált és alkalmazott játékaink közül a legnépszerűbbeket mutatjuk be. Viszonylag egyszerű, érthető, de mégis izgalmas, vicces játékok kerültek ide, melyek adott helyszínhez, életkori sajátosságokhoz és fejlettségi szinthez alakíthatók.

Először általánosságban gyűjtöttük össze a különböző életkorokban bevált játéktípusokat, majd a keretjátékra láthatok példákat, végül néhány kedvenc alapjáték leírásával szeretnénk segíteni a játéktanulásban. Nem katalogizáltuk túl mereven a felsorolást, fő elvünk a széles körű felhasználhatóság mellett a kultúren is, vagy csak zárt térben működő játék megkülönböztetés volt, mivel a többi részlet szabadon változtatható, egyszerűsíthető vagy bonyolítható, szükség szerint. Kezdődjön hát a játék!

Adaptálható játéklista, korcsoportokra, helyszínekre bontva

- ▼ mozgásos sorversenyek, amiket kint a szabadban lehet játszani, pl.:
 - labda pattogatása, bóják között szalalmozva
 - labda vezetése lábbal, bóják között szalalmozva
 - pingpongütőn labda vitele, bóják között szalalmozva
 - tollaslabda vitele ütőn, bóják között szalalmozva
 - közös futás (az ugrálókötelet fogja az egész csapat)
 - 2-es taposóval verseny
- ▼ kézműves foglalkozások, pl.:
 - rizskép készítése színesre festett rizsszemekből csiriz ragasztóval
 - krepp papírból kivágott szalagokkal boa készítése
 - manókészítés, angyalkészítés

- ropogós sajtos rudacska készítése (sütése)
- kifestők színezése
- rajzolás, gyurmázás, festés

▼ társasjátékok, pl.:

- kártyajátékok
- Fekete Péter
- magyar kártya
- számolás kártya
- autós kártya
- fűzős játékok
- autóverseny
- úrlények (2-3 fő versenyezve is, vagy időméréssel)
- egyszerű társasjátékok
- Ki nevet a végén? (élő társas is)
- Twister

▼ egyéb játékok, pl.:

- pingpong
- rajzolás aszfaltra, betonra
- vízbomba
- strandolás (a medencét felfújtuk – csak nyáron)
- vízpermetező slag (csak nyáron)
- kerékpáros akadálypálya
- gyöngyfűzés

Játékok kis gyerekeknek 6-7 éves korig

Benti játékok:

- ▼ kis autó, babák, plüss állatok, építőkocka, nagy gyöngyfűző
- ▼ zenélgetős játékok (gitár, harmonika kísérettel)
 - csücsülős (sétálunk-sétálunk, egy kis dombra...)
 - kígyó (tekeredik a kígyó, rétes akar lenni...)
 - furulyázó, doboló, csörgő (mindenféle hangkeltő eszköz)
- ▼ körjátékok (lehet zenélve is)
 - „Ha én cica volnék” – A kör közepén áll az egér, a körön kívül a cica. A dal végén a felemelt kezek alatt fogócskáznak.

- „Én kis kertem kerteltem” – A gyerekek körbe járnak, a „hu!”-ra leguggolnak.
- „Bújj-bújj zöld ág” – Két gyerek felemelt kézzel kaput tart, a többi sorban átbújik alatta. Akinél a dal végén lecsapják a kaput, az is kaputartó lesz.
- Az „Én elmentem a vásárba...” című dalt is sokszor énekeljük a különböző állathangok utánzása során elszabadul a gyerekek fantáziája és ügyesen próbálgatják a hangjukat még a legkisebbek is.
- A „Kicsi katicabogár” nevezetű dal, egy ujjal mutogató nótácska, aminek egy kissé egyházi beütése is van. De mivel énekelni és mutogatni is kell közben, nagyon szokták élvezni.

Amikor bentre szorulunk, jó, ha megtervezzük előre, hogy mit is csináljunk a kicsi gyerekekkel. Óriási élvezettel festegetik a tenyerüket vagy a talpacsájukat, és nyomják rá egy darab papírra. Ez a szülőknek is örök emlék: milyen picikék is voltak valamikor gyermekeik.

Kinti játékok:

- ▼ labdajátékok
 - párban dobálják egymásnak a labdát
 - gurítják egymásnak a labdát
 - labdás kidobó
- ▼ körjátékok (szabadban is játszhatóak)
- ▼ fogócskák
 - egyszerű fogócska (a fogó kergeti az áldozatot, ha valakit elkap, az lesz a fogó)
 - majomfogó (a fogónak utánoznia kell az üldözött valamennyi mozdulatát.)
 - árnyékfogó (csak napfényes időben lehet játszani. A lényege, hogy a fogónak a kergetett személy árnyékára kell rálépnie. Ha ez sikerül, akkor az elfogott lesz a fogó!)

Játékok iskolás gyerekeknek, 6–14 éves korosztály

Benti játékok

- ▼ KÁRTYAJÁTÉKOK (szorzókártya, osztókártya, Fekete Péter, magyar kártyával játékok – zsír, piroszás)

- ▼ SÜTÉS: pl.: pogácsasütés (egyszerű sajtos pogi, de mindent a gyerekek készítenek el, ők gyúrnák, nyújtják!)
- ▼ KÉZMŰVES FOGLALKOZÁSOK: pl. a gyöngyfüzés (minél kisebb a gyermek, annál nagyobb szemű gyönggyel! – lényeg az, hogy hazavihesse)
- ▼ SZÓJÁTÉKOK
 - az utolsó betűvel mondják a következő szót
 - hatökör (A játékban mindenki állatneveket mond. A második elismétli az első állatnevet, s egy másikat mond utána. A harmadik már az előző kettő megismétlése után mondja, és így tovább. Aki elhibázza, az után az ő neve helyett azt mondják, hogy: „egy ökör”. A következő körbe azonban bekapcsolódhat. A játék addig folyik, még el nem érjük a „hat ökör” felkiáltást.)
 - számolás játékok (különböző szorzótáblák, páros számok, páratlan számok, visszszámolás, prímszámok)
- ▼ Karmesterjáték (ki a kezdeményező?). Cél: a nonverbális kommunikáció gyakorlása. A csoport tagjai körben ülnek. Egy gyereket kiküldenek, és a benn maradók megegyeznek a karmester személyében. Az ő feladata elkezdni a mozdulatokat, melyeket a körben ülők lehetőleg azonnal utánoznak. A kint levő gyereket behívják, neki kell kitalálnia, ki a „karmester”. Érdekesebbé tehető a gyakorlat ének- vagy zeneszóval. Így a mozdulatok is ritmusosabbak lehetnek.
- ▼ Közös elkészített Twister-szőnyeg megalkotása, ami mozgásos és nevetető mozdulatokat kínál. Az alsó tagozatos gyerekeknél inkább helyén van, a nagyobbak gyakran kisiklanak az intimitás területére. Náluk jobban kell vigyázni ezzel a játékkal. Jó időben természetesen ezzel sem muszáj bentre szorulni, nyugodtan ki lehet menni a szabadba.
- ▼ Ennél a korosztálynál bevált a fekete emberes játék, amikor valaki hátat fordít a csapatnak, és azt kiabálja, hogy „Woher kommt der schwarze Mann?” Amikor ezt kimondta, gyorsan hátra kell néznie, és akit mozogni lát, az kiesett. Az nyer, aki leghamarabb meg tudja érinteni a vállát anélkül, hogy hátra nézett volna a kinn álló személy.

Kinti játékok:

▼ FOGÓCSKÁK

- A macska és az egér – A játékszabályok nagyon egyszerűek. Egy macskának meg kell fogni az egereket. Akkor izgalmas a játék, ha az egerek folyamatosan incselkednek a macskával, és az elfogásuk kihívást jelent számára. Ha az egerek veszélyhelyzetbe kerülnek, védetté válhatnak, ha egy egeret két vagy három egértársa átkarol.
- A róka és a nyúl – Egy játékost kiválasztunk, ő lesz a róka, egy másik a nyúl, a többiek pedig nyúlmenedékek őrei. Az őrök felosztják a területet. A róka megpróbálja elfogni a nyulat, aki veszély esetén egy menedéket nyújtó társa mellé állva megmenekülhet. Ekkor a szerepek felcserélődnek, az eddig nyúlként játszó gyerek menedékör lesz, a menedéket biztosító tanuló róka, az eddigi róka pedig nyúllá változik. Ez egy nagyon pörgős játék, ahol a szereplőknek mindig résen kell lenniük, hogy nyomon tudják követni, melyik gyerek éppen milyen szerepben játszik.
- Lómenekülés – A gyerekek 2 főként lovaspárokat alkotnak. Egy lovaspárt fogónak választunk, akiknek el kell fogniuk egy másik lovaspárt.
- Répahúzásos játék – Van egy gazda, ő kívül áll. A többiek körben lehasálnak a fűbe vagy a homokba, de ha tornaterem áll rendelkezésünkre, az is kiváló. Meg kell fognunk egymás karját, hogy a gazda ne tudja kihúzni a répát. Amennyiben sikerült kihúznia valakit, akkor gyorsan zárni kell a kört, mert ezután ketten húzzák a következő kiszemeltet. Az nyer, aki a legtovább bent tud maradni.
- Kidobós játék. Ezt is mindenki ismeri szerintem. El kell szóródni a kinti vagy benti területen Van egy „fogó”, akinél van egy kisebb puha labda, és ki kell ütnie minél több embert. Természetesen szaladni lehet. Annak, akit kiütnek, le kell ülnie a földre törökülésbe. Aki legutoljára marad bent, ő nyert.

- ▼ SORVERSENYEK (nagyon sokfélének lehet összeállítani, most csak néhányat sorolunk)

- labdavezetés
- labdagyűjtés
- célba dobás
- futás
- ugrálás
- tojásszállítás
- ▼ egyéb játékok
 - tollaslabda
 - foci
 - kerékpározás
 - kidobózás
 - strandolás

Játékok minden korosztálynak

- ▼ ugrálóvár
- ▼ kerékpáros ügyességi pálya
- ▼ barkácsolás
- ▼ mozgásos zenélés (pl.: ifjúsági énekek, amiket mutogatni kell)
 - Fejem, lábam, térdem, talpam... (amit énekelnek, azt meg kell fogni, a zene folyamatosan gyorsul!)
 - Pillangó, ha lehetnék...
 - Noé...
 - Kicsiny kis fényemmel...
 - Ég a gyertya ég...
 - Mondd, ki a dzsungel királya...

15–18 éves korosztály

Ez az a korcsoport, akikkel mindig nehezebb „megbirkózni”, de nem lehetetlen. Tapasztalataim szerint ők szívesebben segédkeznek felnőtt „társai”-nak, azaz nekünk a kisebbeket irányítani, koordinálni.

Benti játékok:

- ▼ Nézz a szemembe – Mivel ez a korosztály majdnem mindenben csak röhög, ezért ez a játék rendesen próbára teszi őket. Annyi a lényege, hogy ki állja tovább a másik pillantását. Párba kell állni, és komoly, érzéstelen tekintetet kell vágni. Az veszít, aki a leghamarabb félrenéz, vagy elneveti magát. Egy harmadik személy próbál-

hatja vicces grimaszokkal magára vonni a figyelmet.

- ▼ A következő egy „pletyka” játék. Le kell ülni sorba vagy körbe, mindegy. A legelső ember elindít egy mondatot, és úgy kell a következőnek a fülébe súgni, hogy a többiek ne hallják. A végén természetesen az utolsó ember hangosan elmondja, hogy mi jutott el hozzá, majd az is kimondja hangosan, aki indította a mondatot. Jó nagy nevetés szokott kikerekedni belőle, természetesen soha nem az lesz a végén, mint ami indult.
- ▼ Az Activity egy örök játék, ezzel a korcsoporttal már igazán jókat lehet vidulni, ha ilyet játszunk. Egyedi készítésű kártyákkal is kivitelezhető.

Kinti játékok:

- ▼ Japán foci – A játékosok terpeszállásban kört alkotnak úgy, hogy a cipőjük széle összeér. Így a kör teljesen zárt lesz. Az egyik játékosnál egy nagyobb labda van, azt előre hajolva elgurítja. A többieknek vigyázniuk kell, nehogy átgurítsa a lábuk között. A labdát kézzel kell gurítani, és védeni is csak kézzel szabad. Számoljuk hangosan, hogy az öt-tíz perces játékidő alatt kinek hányszor gurul át a labda a lába között. Az nyer, akinek a legkevesebbszer. Ha sok a résztvevő, kiesésre is mehet, vagy akár növelhetjük a labdaszámot is. Ha már nagyon jól megy a védekezés, akkor egyik kezünket tegyük hátra. Így a gurítás és a védekezés is nehezebb lesz. Vigyázni kell, hogy a labda mindig guruljon, és ne dobja senki se. Guggolni, hajítani, lábat összezárni tilos. Ha valaki mégis megteszi, akkor kiesik a játékból.
- ▼ Kötélhúzás – Azt hiszem, ez senkinek nem mond újat. Roppantul szökták élvezni, ha az erejüket fitogtathatják.
- ▼ Bújó-fogó – Egy elsőre könnyűnek tűnő játék (megértésben az is, csak kivitelezésben nehezedik!), ami alaposan megmozgatja, lefárasztja a játékosokat. Egyvalaki behunyt szemmel számol, kezdeként elég magasról, pl. 20-ról visszafelé. A többiek dolga, hogy elbújjanak, de elbújás előtt, induláskor meg kell érinteniük a számoló ruháját. Ha ez megvan, már rohanhatnak, amilyen messze csak tudnak, a számoló ugyanis, ha végére ért a számolásnak, csak három lépést tehet meg a kereséskor. Ha közben meglát valakit,

hangosan mondja a nevét és hogy hova bújt, így az kiesik, és ne aggódjunk: nagyon jót fog szórakozni a továbbiakon. Ha a számoló nem talál már több embert, akkor megint befogja a szemét, és hangosan számolni kezd, de most már eggyel kevesebből visszafelé (tehát 19-ről). Az elbújtaknak vissza kell rohanniuk a számolóhoz, mert csak azután bújhatnak el megint, ha megérintették a ruháját. Ez hatalmas kavalkádot okoz mindig, és sok kör kell ahhoz, hogy a gyerekek rájöjjenek: elsőből lesznek az utolsók, minél messzebb sikerül szaladnia egyik körben, annál keservesebben vergődik vissza és megint el a másikban. A számoló pedig minden körben eggyel kevesebből számol, egészen nulláig, de addig úgysem jutnak el: háromnál-négyenél már nincs elég idő az oda-szaladásra és elbújásra, tehát tényleg az győz, aki a legjobban lövi be a távolságokat és a legjobb „instant” búvóhelyet találja meg.

KERETJÁTÉK

A keretjáték egy adott történetre, mesére felépített játéksor mozgásos és kézműves elemekkel, melyben több különálló játékelem következik időben egymás után. A keret lehet egy mese vagy egy történet.

Módszertani kötetünkben először egy történeten keresztül mutatjuk meg a keretjáték elvét, majd Berg Judit Rumini regénye ihlette mesés forgatókönyvet ismertetünk.

Márton-nap

Első történetünk egy novemberi ünnephez kötődik, Márton napjához. A Márton-napi népszokások egyrészt az év végéhez, a mezőgazdasági munkák befejezéséhez, illetve az advent közeledtéhez kapcsolódnak, másrészt ahhoz a legendához, amely szerint Szent Márton egy libaóiban próbált elrejtőzni, amikor püspökké akarták megválasztani.

A játék elején egy kis beszélgetéssel melegítjük be a gyerekeket. Ha nem ismerik, az ünnep történetét rövid változatban, rendezett formációban hallhatják most tőlünk. A történet szálával és a játékokkal párhuzamosan haladunk. Két csapatra osztjuk a gyerekeket (esetünkben 18-20 gyerek, de lehet több csapat is, létszámtól függően).

Első játék: Libafutás

A történetben a libák kiszaladtak az ólból, ezzel elárulva Márton hollétét. Ez esetben a zsákban futás a megfelelője. A játék valójában váltóverseny: meghatározott pontból indulva meg kell kerülni egy akadályt, majd visszatérni a csapathoz, itt gyorsan átadni a zsákot a csapattársnak, és most ő következik. Amelyik csapatnál hamarabb befut az utolsó játékos is, az a nyerő.

Második játék: Libatojás-mentés

Itt egy kanálban lévő igazi vagy műanyag tojásokkal kell a csapat tagjainak egyensúlyozni, és bójákat kerülgetve visszajutni a kiindulási pontra, ahol át kell adni a csapattársnak. Az a csapat a nyerő, amelyiknél az utolsó csapattag hamarabb ér vissza a kiindulási helyére. Ha nincsenek bóják, akkor ezt a szerepet betölthetik a saját csapat tagjai is, viszont arra figyelni kell, hogy hagyjanak elég helyet egymás között a kerülgetésre. Az a játékos, aki elsőnek indul a „bója” sor elejéről, miután végigvitte a tojást és átadta a csapattársának, a sor végére áll, így nem fogynak el a bóják. A játéknak akkor van vége, amikor az eredeti sor legutolsó játékosa visszaér a tojással a kiinduló helyére. A gyorsabb csapat nyer.

Harmadik játék:

Mindkét csapat kitalál a másiknak egy jelenetet az aktuális ünnepkel kapcsolatban. A csapatok pár (max. 5) perc alatt leírják a jelenetsort, és kicserélik egymással. Önkéntesen vagy sorsolással kezdenek.

Negyedik játék: Libatojás-gyűjtés mennyiségre

Szintén váltóverseny megoldásban kell minél több „tojást” gyűjteni a játékosoknak. A csapatoktól messzebb egy meghatározott helyre (esetünkben hullahopp karikába) rakunk kb. 30-40 tojást. A csapattagok sorban állnak, és egy kis zsákkal a kezükben váltásban szaladnak a tojásokat begyűjteni. Minden csapattag egy tojást gyűjthet be a zsákba, majd visszaérve átadja a társának, aki szintén szalad a tojásért, és így tovább. Ha a tojások elfogytak, megszámoljuk a zsákmányokat. Az a csapat a nyerő, amelyik több tojást gyűjt be.

Ötödik játék: A „tojások” kimentése vízből

Itt a tojásokat almák helyettesítik. Megadott időre (pl. 1-2 perc) a két csapatnak minél több almát kell szájjal kivenni a tál vízből. Egy játékos egyet próbálhat, aztán jön a következő. Fel is lehet adni és átadni a lehetőséget a csapattársnak. Amelyik csapat az idő lejártáig többet gyűjt, az nyer.

Kellékek:

- ▼ Egy nagyobb terem (jó idő esetén udvar). Például osztályterem, tornaterem vagy művelődési ház terme
- ▼ Zsákok a zsákban ugráláshoz (Lehet kapni olyan játékfelszerelést is, amiben kifejezetten ilyen színes zsákok is vannak.)
- ▼ Egy doboz, vagy valamilyen tárgy, amiből a „tojásokat” ki lehet venni a begyűjtéskor (esetünkben egy hullahopp karika volt)
- ▼ Két vizesedény és almák (annyi edény kell, amennyi csapatot szeretnénk)
- ▼ Papír és íróeszközök a jelenetek leírásához
- ▼ Kanalak és tojások (célszerű műanyagtojás)

Bármilyen más mese vagy történet köré lehetséges ilyen keretbe foglalt játékokat felépíteni, szem előtt tartva, hogy a játék során szükséges kellékek egyszerűen beszerezhetőek legyenek.

A bátor egérkalózok meséje

A terem előre el kell rendeznünk. A játék és a képzelet beindításaként a játék táblájánál kezdünk a gyerekekkel. Bemutatjuk a Ragacs-tengert, az öblöt, ahonnan a hajó indul, zátonyokat, tengerszorost, szigetet és a Hódvárát, ahol a történet játszódik, a hajónk makettjét, amivel végigutazunk a kalandokon. Ezeket a lehetőségeink szerinti alapanyagokból készítsük el a mese alapján, egy példa látható az alábbi képen.

A Hódvárban található a játék végén elérhető kincs, ami egy papírteker-csre írt mese, melyet alvás előtt olvas majd fel az óvónő vagy más felnőtt.

Időtartam: 120 perc

A mese elhangzó szövege dőlt betűvel:

Indul a kaland! Hallottatok már Hódvárról? Egy távoli sziget fővárosa. Ott található a világ legnagyobb kikötője és a híres piac. Sehol máshol nem lehet tüsszentőport kapni; csak itt árulják a híres látóüveget, amivel a falon



is át lehet látni; de van még itt örökké világító gyertya, láthatatlanná tevő kalap, soha ki nem fogyó gyümölcskosár, a régi pajzsokról, kardokról, kincses ládákról és csodakenőcsökről nem is beszélve.

A Szélkirálynő nevű hajó éppen Hódvárba tart, fedélzetén Egérország legkiválóbb matrózaival, a szigorú fedélzetmesterrel, a hajószakáccsal, a nagytudású Cincogi doktorral és X (ahány gyerek van, annyi) mindenre elszánt potyautassal. Tudjátok, kik azok a potyautasok? – beszélgetés.

Első játék: Egérutasok készítése dióból/vagy kistojásból – kézműves Kézügyesség, kreativitás fejlesztésére

Kellékek:

- ▼ dió vagy hungarocell gömböcske az egér testeként
- ▼ zsenília drót kis farkincányira vágdosva
- ▼ filcdarabkák, amiből a fülek lesznek
- ▼ filctoll, amivel az egér arcát rajzoljuk, esetleg mintázni is lehet az egér testét
- ▼ ovis olló
- ▼ ragasztó stift

A hozzávalókból előállítjuk az egérkét ragasztó és olló segítségével.

vel. A filc nem könnyen vágható a kicsik számára, segítsünk nekik, vagy helyettesítsük a filcet könnyebben vágható anyaggal.

Ha mindenki elkészült, a tenger körül elhelyezkednek a kisegerek.

*Csukjátok be a szemete-
ket, és a csengettyű varázslatos hangjára mindannyian átalakulunk kisegér hajós-
nasokká. Az út hosszú és ka-
landos lesz. A viharos szél a*



*híres Ragacs-tengerre sodorja a Szélkirálynőt. Hogyan tudunk majd átkelni a rettegő Múzi-szoroson? Mit rejt a lakatlan sziget, ahol vízért szállunk part-
ra? Elsőként azonban még fel kell jutnunk a hajóra, csendben, észrevétlenül, az éj leple alatt.*

Második játék: Csak csendben, csak halkan...

A szőnyegen ülnek a gyerekek csukott szemmel, arra várva, hogy kisegerekké változva feljussanak a hajóra. Csengettyűre átváltoznak egerekké, vagyis akiknek megérintjük a vállát, átalakul, és kézfogással csatlakozik a hajóra settenkedőkhöz. A klasszikus mondókát mondjuk suttogva a gyerekekkel együtt: „Csak csendben, csak halkan, hogy senki meg ne hallja...” Kézen fogva, körbe járva, mondókázva jutunk fel a hajóra...

*Csukjátok be a szemete-
ket, és a csengettyű varázslatos hangjára mindannyian átalakulunk kisegér hajós-
nasokká. Az út hosszú és ka-
landos lesz. A viharos szél a*

Sikeresen átért mindenki a hajóra vezető pallón, most jelentkezzen minden kisegér, aki immár a Szélkirálynő potyautasa. (visszaülünk)

Helyezkedjétek el kényelmesen és biztonságosan a hajón, az egérlyukakban, a polcon, a rumoshordók között vagy a vitorlamester kabinjában.

De vigyázni kell, nehogy Mormóc Kapitány észrevegyen bennünket! A kapitány kicsit nagyot hall, de azért fürgén mozog. Ha észrevesz, bizony szaladnunk kell!

Harmadik játék: Csengettyű fogó

Kellékek:

- ▼ Mormóc kapitány csengettyűje – vagy egy befőttesüveg, benne mogyoró, vagy bármi, ami zörög
- ▼ egy szék
- ▼ elég tér a settenkedéshez, meneküléshez, futáshoz

Minden fordulóban kiválasztunk egy fogót/Mormóc kapitányt, és egy settenkedő gyereket/egérkét. A fogó a többieknek háttal leül a székre „aludni”. Háta mögött a széke alatt a csengettyű mint kincse (lehet pipája stb., képzeletünk szerint). A többi gyerek a lehető legtávolabb foglal helyet tőle egy csomóban a „bázison”, törökülésben.

A történetünk szerint a fogó Mormóc, aki vigyáz a kincsekre. Az „egérkék” meg akarják tréfálni a fogót. Nagyon csendben, hogy észre ne vegye őket, odasettenkednek a háta mögé, és megpróbálják elvinni a csengettyűt/kincset. Hogy izgalmas legyen a fogócska, mielőtt elmenekülnek, megvárják a csengettyűt, mire a fogó üldözőbe veszi őket, megpróbálja megakadályozni, hogy a kisegér visszaérjen vele a bázisra. Ha elkapja, mielőtt visszaérne, akkor cserélnek, az egér lesz a kapitány. Két-három próbálkozás után mindenképp cseréljünk fogót.

Hmm. Nagyon ügyesek vagytok, de bizony mindannyian igencsak meglehetünk itt a nagy rohángálásban. A fedélzetről valahogy le kell lopoznunk a hajó raktárába, ahol a finom élelmeket tárolják. Egyszerre két kisegér tud lelopózni a raktárba, hogy mogyorókat szedjen össze, de vigyáznunk kell, mert Sajtos Pedró a legélesebb szemű matróz. Leggyakrabban ő van őrszolgálatban, mert az árbockosárból ő veszi észre leghamarabb a közelgő szárazföldet, vihart vagy a kalózokat. (Kik azok a kalózok?)

Negyedik játék: Szedd össze!

Páratlan számú parafadugót, diót, esetleg építőkockát, gesztenyét stb. helyezünk el a földre, a gyermekek által alkotott kör közepére. Kettő különböző tárgyfelét válasszunk, ami beleillik a mesébe. A játékvezető két gyermeket nevez meg a játékosok közül, majd „Rajt!” indítószóra ezek felugranak, és minél több dugót vagy diót igyekeznek összeszedni. Aki hamarabb szedi fel, amit neki kell, az győzött. Ezután a győztes nevez meg két másik játékost, és rajthoz állítja őket.

A dugókat és diókat csak a földről, egyenként szabad felszedni. Ösz-

szesöpörni és megmarkolva felemelni nem lehet.

Kellék:

- ▶ páratlan számú parafa dugó, dió vagy hasonló tárgy.

Nagyszerű. Most már van elegendő élmünk. (Mutatjuk a papírhajóval a térképen, hogy merre járunk.) A Szélkirálynő sikeresen elindult az Ezüst-öbölből, megkerülte a Makaróni-zátonyt, és szerencsésen átért a rejtett Műzli-szoroson. Mivel azonban fogytán van az ivóvizünk, sajnos ki kellett kötnünk egy lakatlan szigeten. Amint kikötöttünk, Mormóc kapitány nagyon gyanúsán kezdett viselkedni, mintha keresne valamit. Egyszer csak eltűnt egy föld alatti barlangban, persze a kisegereknek sem kellett több, követték őt. Csodák csodájára egy gyönyörű, virágokkal borított labirintusban találtuk magunkat.

Ötödik játék: Varázsvirág színezés

Kellékek:

- ▶ néhány színezhető, tenyérynai virág – kinyomtatva, körbevágva
- ▶ színes ceruza
- ▶ egy csomagolópapírra rajzolt útvesztő
- ▶ ragasztó

A csomagolópapírt helyezzük el a játék előtt valahol a teremben, ahol a gyerekek is hozzáférnek. Egyszerű színezés, kis mesével... A labirintusban az út mellé varázsvirágokat rakunk, hogy könnyebben megtaláljuk a kivezető utat. A gyerekek az asztalnál színeznek, amikor készen vannak, együtt felragasztjuk elkészült művecskéiket.

Egy titkos kijáraton egyszer csak újra kijutottunk a napvilágra. És mivel Mormóc kapitánynak nyomát veszítettük, így fel kell másznunk a dombtetőre, hogy onnan jól lássuk, ha valamerre felbukkanna.

Amíg így várakozunk, óvatossá is kell lennünk, nehogy legfőbb ellenségeink a levegőben repülő madarak közül észrevegyenek. Így jól meg kell tudnunk különböztetni a repülni tudó dolgokat a veszélytelen, nem repülő dolgoktól.

Hatodik játék: Repül a, repül a....

Klasszikus játék. Dobpergés térden imitálva. Repül a, repül a... zokni, katica, csoki, helikopter stb. Ha repül, magasba lendítjük a kezünket, ha nem, akkor lent marad. Játshatjuk kiejtéses módszerrel, mi csak jót szoktunk

együtt nevetni a repülő csokin.

Feltámadt a szél közben, és arra lettünk figyelmesek, hogy valamilyen színes szalagok lobognak nem messze az égen. Ilyen gyönyörű színes zászlója pedig csak egyetlen várnak van, és az Hódvár maga. A Hódok arról híresek, hogy egyáltalán nem tudnak beszélni... (Az állatok tudnak beszélni? Mit mond a csacsi, a kutya, ...stb.)

Egy csodálatos fa állt a szikla közepén. Alatta furcsa színű gyümölcsök heverték... Mintha valaki üzeni akart volna velük valamit... Hmm. Ez bizony egy titkosírás. A Hódok ezen a titkos nyelven üzennek nekünk, amit meg kellene fejtenünk. De ehhez először le kell másolnunk a pontos üzenetet, hogy magunkkal vihessük és megérthessük. Lehet, hogy a kincssel kapcsolatos, amit Mormóc kapitány is keres?

Hetedik játék: Kódmásolás

A kódokat madzagra fűzött színes gyöngyök jelképezik. A gyöngyöket mi színezett téstával helyettesítettük, a téstát krepp papírból kiáztatott színnel festettük. Különböző színsorokat helyezünk eléjük, amit le kell másolniuk. Aki valamelyiket a helyes sorrendben megcsinálja, az megfejtette a kódot, eljuthat a kincsig. A madzagra fűzött gyöngyökből később karkötőt alakítunk, mindenkinek abból, amit ő csinált.

Kellékek:

- ▶ színes, kicsiknek fűzhető nagyobb gyöngy vagy festett tésta
- ▶ darabokra vágott madzag
- ▶ előre elkészített mintasorok, könnyebb és nehezebb
- ▶ csengettyű vagy valamilyen hangszer
- ▶ a térkép előkészítve a szőnyegen, ehhez szükséges: egy marék mûzli, kevés spagetti tésta, barlang, hódvár hurkapálcából, papírhajó, alufólia gyűrve az Ezüst-öbölnek, lakatlan sziget

Megérkeztünk Hódvárba.

A megfejtett üzenet a Hódoktól, akik, mint tudjuk, nagy kalandorok, a következő:

- *Itt a szigeten van a kincs amit kerestek stop*
- *Hódvártól jobbra/balra/előre stb. X lépésre stop (sorba állva, egymás mellett közösen lépkedjük le)*
- *Vigyázzatok a macskával stop Hamar nyávog stop*
- *Fordulj a vár felé és lépj négyet, itt kezdhetsz ásni!*

(közösen ásunk játszásiból)

Megvan a kincs.

Mielőtt megnéznénk, előtte pihennünk kell, hiszen nagyon elfáradtunk a kalandozásban, és bizony meg is éhezünk, úgyhogy jöhet egy kis ugrálás/finom ebéd, és elalvás előtt az óvó nénivel majd kibonthatjátok a kincset. Köszönjük, hogy együtt utaztunk ma és a segítségetekkel teljesítettük a küldetésünket! Jó szelet, matrózok!

(csengőszó) Mindenki visszavarázsolódik kislánnyá és kisiúvá.

JÁTÉK ABC

Végül összegyűjtöttük ötven, sokunknak bevált, kedvenccé vált játék leírását.

ADD TOVÁBB!

Koncentráció, figyelem fejlesztésére.

Kellékek:

- ▼ kislabda vagy babzsák,
- ▼ zene

A résztvevők körben állnak, és egy kisebb labdát, babzsákot vagy bármilyen kisebb eszközt – nagyobb létszámú csoportnál akár többet is – adnak kézről kézre, amíg a zene szól. Amikor a zene elhallgat, az a résztvevő, akinél a labda van, kiesik. Ha valaki továbbadja az eszközt, amikor a zene elhallgatott, és a következő résztvevő átveszi, akkor az utóbbi esik ki, mert nem figyelt.

AKADÁLYPÁLYA

Idő: 20 perc

Kellékek:

- ▼ berendezési tárgyak, bármi, ami elérhető

Alakítsunk ki két csapatot, majd együtt tervezzük meg az akadálypályát, s rendezzük is be az udvart (székek, padok, kötelek).

A feladat az, hogy a gyerekeknek át kell mászni a székek alatt, asztal alatt, át kell kúszni egy-egy hol magasabban, hol alacsonyabban kifeszített madzag alatt, párnákból épített alagúton, vagy át kell kelni a patakba dobott köveken (megfelelően elhelyezett papírdarabok szivacsdarabok vagy kendők). A játékot lehet nehezíteni, például a gyerekek tartson a ke-

zében valamit: labda, lufi, plüssállat, pohár víz a kertben), vagy viseljen a fején egy kalapot vagy egy álarcot, aminek nem szabad leesnie.

ALAGÚTÉPÍTÉS

Idő: 15 perc

Kellék:

▼ bója

A csoportot, létszámtól függően, csapatokra osztjuk, majd a bóják segítségével kijelöljük a pálya hosszát. A játék a játékvezető jelzésére indul.

A feladat, hogy a csapatok szorosan egymás mögött, terpeszállásban állnak. A sorban az utolsó játékosnak át kell másznia a játékos társak lába alatt, majd a sor elejére beállni, és így tovább, míg a csapat el nem éri a bóját.

ÁLLATOSDI (FEJBECSAPÓ)

Idő: 10-15 perc

Kellék:

▼ újságpapír

Körben ülünk le, majd mindenki kitalál egy állatnevet magának, majd sorban elmondjuk. Kiválasztunk egy gyereket, aki beáll a kör közepére, az ő feladata, hogy miközben valaki egy állatnevet mond, mielőtt a megnevezett egy másik állatnevet mondhatna fejbe csapja. Ha ez sikerül, helyet cserélnek. Ha valaki a kör közepén álló nevét mondja, akkor helyet cserélnek, illetve ha olyan állatnevet mond, ami nincs a körben.

ATOM

Idő: 5-10 perc

Kellék: –

A csoport a játékvezető utasításait követve mozog a teremben (pl. Kocogj!, Szökdelj!, stb.). Amikor a játékvezető egy számot kiált, mondjuk azt, hogy „kettes atom!” vagy „hármass atom!”, a többieknek minél gyorsabban ilyen létszámú csoportot kell alakítaniuk, és mozogniuk tovább a megadott módon. Az „egyes atom!” utasításra mindenkinek zárt, önmagát ölelő helyzetbe kell dermednie. A játékvezető bármilyen számot mondhat, s

ugyanazt a számot többször is. Azok, akik kimaradnak a meghatározott létszámú csoportokból, kiesnek.

BAGOLY

Idő: 5-10 perc

Kellék: –

Mindenki álljon csukott szemmel, a játékvezető titokban (pl. a vállat megérintve) kijelöl valakit, ő lesz a Bagoly. A kijelölt játékos nem szól egy szót sem, csak kinyitja a szemét. A játékvezető jelzésére induljatok el kinyújtott kézzel (óvatosan, vigyázva egymásra), természetesen továbbra is csukott szemmel. Ha valakihez hozzáérsz, ne nyisd ki a szemed, csak kérdezd meg tőle: Bagoly? Ha a másik játékos visszakérdezéssel (Bagoly?) válaszol, akkor nem találd meg az igazit, s tovább kell folytatnod a keresgélést. Ha a kijelölt játékost kérdezed meg (Bagoly?), nem kapsz választ. Ekkor kinyithatod a szemed, majd egymásba karolva mindketten Baglyok lesztek, de továbbra is némák maradtok. A játék akkor ér véget, amikor mindenki Bagollyá válik.

DOBOZFÚJÓ VERSENY

7–14 éves korig

Kellékek:

- ▼ 5 m hosszú zsineg
- ▼ tejfölös doboz

Osszátok a játékosokat egyenlő számú csapatokra. Feszítsetek ki öt méter hosszú zsineget. A zsinegre fűzzetek rá egy-egy kilyukasztott tejfölös dobozt. Sípszóra indul a verseny. A csapatok játékosainak fújva kell eljuttatnia a tejfölös dobozt a célíg, vagyis a madzag végéig. Visszafelé kézzel húzzátok a dobozokat.

EGYPERCES FOGÓ

Idő: 20 perc

Kellék:

- ▼ stopper vagy óra

Számolóval kiszámoljuk, hogy ki legyen az első fogó. A fogónak egy perc alatt kell minél több játékost megfognia. Akit megfognak, az kiesik. Az a játékos nyer, aki egy perc alatt a legtöbb játékost fogja meg.

EZ A FÜLEM

Idő: 5-10 perc

Kellék: –

A játékosok keressenek maguknak egy társat. A játék abból áll, hogy valamelyik testrészedre mutatva egy másik testrészed nevét kiáltod el. Például miközben azt mondod: „Ez a szemem”, az orrodra mutatsz. A társad erre a saját fülére mutat, s azt mondja: Ez az orrom. Ekkor te a kezre mutatsz, s azt mondod: „Ez a fülem”. Mindig azt a testrészt kell megnevezned, amire a társad mutatott. Majd elváltak, hogy milyen sokáig bírjátok anélkül, hogy belezavarodnátok ebbe a különös kezem-lábam-fejem koordinációba.

ÉJJELIŐR

7–14 éves korig

Kellékek:

- ▼ kendő
- ▼ néhány darab tárgy

Az egyik játékosnak bekötik a szemét – ő az éjjeliőr. Az őrtől egy méternyire valamilyen tárgyat helyezünk el, a tárgy és az éjjeliőr körül pedig papírcsíkokat szórunk el.

Ezután a játékosok az éjjeliőr felé lopakodnak. Az őr a zaj irányába fülel, és ki-nyújtva a kezét „állj!”-t kiált. Ha abban az irányban tényleg mozog játékos, úgy annak öt lépést kell hátrálnia. Az a játékos győz, aki hibapont nélkül megközelíti és felveszi a tárgyat a földről, és a legtöbb papírcsíkot szedi fel. Jutalmul ő lesz az új éjjeliőr. Ha viszont az éjjeliőr három „állj!” kiáltásánál hamarabb megtalálja az elhelyezett tárgyat, akkor ő győz, és marad.

ÉLETMENTŐ TUTAJ

Idő: 10-15 perc

Kellékek: –

Ennek a játéknak az a célja, hogy minél több társatokat megmentésétek. Először is tegyetek újságlapokat a padlóra, ezek lesznek az életmentő tutajok, a padló pedig a víz. Döntsétek el, hogy ki legyen az őrszem! Az őrszem bármikor elkiálthatja magát: „Cápa!” A játék kezdetekor mindenki úgy tesz, mintha úszna, s egyfolytában mozog. Amikor az őrszem elkiáltja magát: „Cápa!”, akkor mindenkinek, segítve másokat is, fel kell jutnia egy tutajra, mielőtt az őrszem hangosan el nem számol ötig. Akinek ezután bármelyik testrésze hozzáér a padlóhoz, az a cápa zsákmánya lett. A tutajok számát minden egyes cápatámadás után csökkentsetek! Akit a cápa megevett, az segíthet annak eldöntésében, hogy a számolást követően hozzáér-e valaki a padlóhoz.

ELNÖK – TITKÁR

Idő: 20-30 perc

Kellék: –

A játékosok körben ülnek, az egyikük lesz az elnök, egy másik a titkár, harmadik a jegyző, majd egyes, kettes, stb. A játékot mindig az elnök kezdi. Felvesznek egy ritmust, ami alapján először a saját, majd az általa kiválasztott játékos nevét említi, pl.: elnök-titkár; mire a titkár ritmusban maradván folytatja: titkár-egyes, és így tovább. Aki eltéveszti, vagy kiesik a ritmusból, az kiesik, az ő számát már nem lehet mondani. Ha valaki eltéveszti, és olyat mond, aki már kiesett, az maga is kiesik a játékból. A csiki-csukit nem szoktuk engedni, illetve azt sem, hogy sorba menjenek.

ÉRINTŐ FOGÓ

Idő: 15 perc

Kellék: –

Első lépésként a játékvezető kijelöli a pályát, és kiválaszt egy fogót. A játék indulásakor a fogó kergeti a futókat. Akit megfogott, annak azon a helyen, ahol őt megérintették, saját magát meg kell fognia, azt a testrészét folyamatosan fogva kell tovább futnia, s így kell elfognia az egyik társát. Az újonnan elfogottnak szintén a megérintett testrészét fogva kell futnia. Ez természetesen nehezíti a mozgását.

FORRÓ A LABDA...

Idő: 20-30 perc

Kellék:

- ▼ labda

Főleg kisebbeknek való játék. Körbe állunk. A játékvezető a kör közepén áll, és ő dobja a labdát a körben állóknak, azok pedig vissza. A csavar vagy nehezítés a játékban, hogy a játékvezető a dobás közben vagy azt mondja, hogy: "Fogd meg a labdát!", vagy azt, hogy "Forró a labda!" A második esetben a labdát nem szabad elkapni. Ha valaki mégis elkapja, az kiesik, vagy pedig ő áll a kör közepére – ezt persze a játék elején közösen eldöntjük.

GUBANC

Idő: 10-15 perc

Kellék: –

A gyakorlat egy csoportos cél elérése érdekében közös munkára sarkallja a fiatalokat. Kérjük meg a csoportot, hogy álljanak körbe, s mielőtt megfognák egymás kezét, két főt kiválasztunk, hogy legyenek a főszereplői a játéknak. Ha ez megtörtént, nevezzük ki az egyiküket „bogoó mesternek”, s küldjük távolabb a csoporttól, valamint fordítson is hátat.

A körből kimaradt gyereket pedig kérjük meg, hogy a már kezét fogó láncot kezdje el mozgatni, mint egy fonalat, amit megkötünk. Ha sikerült jól összebogozni a csapatot, szólhatunk a „mesternek”, hogy jöjjon, s mentse meg a társait.

GUGGOLÓS

Idő: 10 perc

Kellék:

- ▼ bója

A játékvezető kijelöli a pályát, majd a csoport tagjai először nyitott szemmel elkezdnek össze-vissza sétálni (körülbelül 1 percig).

Majd a játékosok behunyt szemmel járnak körbe-körbe. Úgy kell ezt tenniük, hogy ne érjenek hozzá a többiekhez. Akihez hozzáért egy másik társa, leguggol és a játék végéig úgy is marad. Eztán már a guggolók

is akadályt jelentenek. A játéknak akkor van vége, ha elfogytak az álló emberek.

IDŐJÁRÁS-JELENTÉS

Idő: 10 perc

Kellék: –

Hangulatfelmérés a játék elején.

A gyerekeknek úgy kell elmondaniuk, hogy vannak jelen, mintha ők meteorológusok lennének. Ebből a pár mondatból nagyon sok minden lesűrhető a gyerekekről. Érdemes a játékvezetőnek kezdenie a kört, mert nem biztos, hogy elsőre értik. „Nálam borúsan indult a reggel, viszont, most már szerencsére kiderült az idő.”

INDÍTSD A LABDÁT – TE VAGY A KAPUS!

6–14 éves korig

Kellékek:

- ▼ labda
- ▼ bármi, amivel a kaput ki tudjuk jelölni

Folyosón, udvaron, nagy teremben lehet játszani. A fal és a gurító célvonal közé egy kis kaput helyeztetek el. Ezt jelölheti két labda is.

Feladat: úgy kell gurítani, hogy a labda átmenjen a kapun. Ha gurított a játékos, fusson a labda elé, és mielőtt a falhoz érne, fogja meg, védje ki a saját lövését. Ezt egy kicsit gyakoroljátok, azután jöhet a versenygúrítás.

JÉGFOGÓ

Idő: 15 perc

Kellék: –

A csoportból ki kell választanunk egy fogót. A fogó feladata elkapni a csapat minden tagját.

Amikor egy játékos elkapásra kerül, jéggé kell dermednie, abban a testhelyzetben kell megállnia, ahogy a fogó megcsípte.

Miután minden játékos „megfagyott”, a fogónak a felolvasztás lesz a feladata. Egyesével oda kell sétálnia a játékos társakhoz, s egy jó szoros

öleléssel fel kell őket oldania.

A gyerekek számára ez egy kedves játék, segíti az elfogadást, s csökkenti a gátlásokat.

HAMUPIPŐKE JÁTÉK

Idő: 15 perc

Kellék:

- ▼ termények

A csoportot a létszám függvényében csapatokra osztjuk. Minden csapat kap egy összekevert, terményekkel teli tányért. Feladat, hogy a játékosok minél hamarabb válogassák szét a különböző terményeket (kukorica, rizs, tarhonya).

HÁROMLÉPÉSES KIDOBÓ

Idő: 15 perc

Kellék:

- ▼ labda
- ▼ bója

Első lépésként a játékvezető kijelöli a játékteret. Majd a labda bedobásával megkezdődik a játék. Aki elkapja a labdát, lesz a kidobó. A labdával a kezében csak hármát léphet (persze, ha szükséges), s el kell dobnia. Aki megfogja a labdát, az lesz a következő kidobó. Akit eltalálnak, a pályán kívülre sétál.

KARMESTER

Idő: 10-15 perc

Kellék: –

Egy embert kiküldünk a teremből, és ezután kiválasztunk magunk közül egy karmestert. Miután társunkat visszahívtuk, a karmester irányításával mindenki egyforma mozdulatokat tesz, lehetőleg úgy, hogy ne lehessen észrevenni, ki vezényel bennünket. A kiküldött játékos feladata kitalálni, hogy ki közülünk a karmester.

KI AZ, AKI ELBÚJT?

Idő: 15 perc

Kellék:

- ▼ lepedő vagy pléd
- ▼ zenelejátszó

A gyerekek körben helyezkednek el a teremben. Feladat, hogy jó erősen csukják be a szemüket, és sétálgassanak, vagy táncoljanak addig, amíg szól a zene.

A játékvezető feladata, hogy kopogtassa meg az egyik gyerek vállát. A kiválasztott gyermeknek gyorsan le kell guggolnia, a játékvezetőnek pedig le kell takarnia a lepedővel vagy pléddel.

Amint elhallgat a zene, a gyerekek kinyithatják a szemüket.

A játékvezető ekkor elkiáltja magát: „Valaki hiányzik! Ki lapul a takaró alatt?” A gyerekeknek ki kell találniuk, hogy ki az.

KI ESZI MEG A CSOKIT?

7–14 éves korig

Kellék:

- ▼ szék
- ▼ egy kis édesség

Két gyerek megfogja egymás kezét. Tőlük jobbra és balra egy-egy székre egy-egy sapkát helyezünk el, alatta egy kis becsomagolt csokival. A cél: anélkül, hogy a társ kezét elengednék, rakják fejükre a sapkát, bontsák ki és egyék meg a csokit. Nagyon jó nevetünk ezen a párviadalon, hiszen mindegyik a saját oldalára húzza a társat, ezért nem könnyű feladat ilyen körülmények között kibontani és bekapni a csokit.

KI VAGYOK ÉN?

6–99 éves korig

Kellék:

- ▼ papír
- ▼ toll
- ▼ cellux

Minden gyermek hátára ragasztunk celluxszal egy előre megírt papírla-

pot. A lapokon bibliai személyek, fontosabb tárgyak, mesehősök, történelmi alakok nevei szerepelnek (a találgatók tudáskörének megfelelően). A vezetők egymástól kellő távolságra elhelyezkednek, és a gyerekek körbeszaladgálva és a hátukat megmutatva minden felnőttnek barkochba-szerű kérdéseket tehetnek fel, hogy a nevüket eltalálják. A segítők csak igennel és nemmel válaszolhatnak. Kisebb kérdezőknek néha segítő szavakat adhatnak, ha nagyon nem boldogulnak, a nagyobb gyermekeknek pedig természetesen nehezebb neveket adjunk a játék elején, így teremtw meg az esélyegyenlőséget. Fontos az elején hangsúlyozni, hogy megnézhetik egymás neveit, de ne árulják el egymásnak.

KROKODIL FOGÓ

Idő: 15 perc

Kellék:

- ▼ a folyó kijelöléséhez bója vagy ugráló kötél

A csoportból kiválasztunk két fogót. Velük együtt csináljuk meg a folyót-folyó medrét (kb. 3x2 m), ahol ők lesznek a krokodilok. A csoport többi tagja a folyó parton sorakozik fel, s várnak a játékvezető jelzésére. A start után a feladat, hogy a csoport minden tagja átkeljen a folyón úgy, hogy a krokodilok nem kapják el őket. Ha valakit mégis elcsípnék, az kiesik a játékból.

KULCSJÁTÉK

Idő: 20-25 perc

Kellék:

- ▼ kulcscsomó

A játékosok körben ülnek, egyikük közepén áll, becsukott szemmel. A többiek nesztelenül egy kulcscsomót adogatnak egymás közt körbe. Ha a kör közepén álló játékos meghallja a kulcsok zörgését, akkor abba az irányba mutat, ahonnan a zörgést hallani vélte, és ezzel egyidejűleg mond egy betűt. Ha eltalálta az irányt, akkor a rajtakapott játékosnak annyi idő alatt, amíg a kulcs még egyszer körbeér, öt tárgyat kell felsorolni a megadott kezdőbetűvel. (Nehezítésképpen egyszerű tárgyak felsorolása helyett másban is megállapodhatunk, pl. könyvcím, filmcím, állatnév stb.)

Ha a rendelkezésére álló idő alatt nem tud ötöt megnevezni, akkor ő kerül a kör közepére.

LABDAFÚVÓ

Idő: 30-50 perc

Feltételek, kellékek:

- ▼ egy hosszabb asztal (vagy két rövidebb hosszában egymáshoz tolva)
- ▼ akadályelemek (lehetőleg minimálisan az asztalhoz rögzítve celluxszal, vagy valamilyen ragasztó szalaggal)
- ▼ kartonpapír csíkok (kb. 3-5cm széles), minél több van, annál gazdagabb pályát lehet kirakni belőle (celluxszal rögzítve).
- ▼ szívószálak (esetünkben 20-30db, de ez létszám függő)
- ▼ labda (pingpong labda, vagy ahhoz hasonló méretű és tömegű)
- ▼ 1-2 db cellux ragasztó (célszerű adagolóházzal együtt beszerezni a gyorsabb ragasztás érdekében)

A labdafúvó játék egy egyszerű mozgásos-ügyességi játék, amit egy előre kijelölt pályán lehet játszani egy levegő meghajtású pingpong méretű labdácska segítségével. A meghajtást a szájba vett szívószálon keresztül kifújt levegő adja, amihez a gyerekek tüdeje is szükséges. A labda ez által indul el az akadálypályán a kezdő ponttól a célíg. A játék lényege, hogy minél rövidebb idő alatt célba juttassuk a labdát. Lehet egy- vagy többpályás megoldásban is játszani. Célszerű asztalokon létrehozni az akadálypályát a könnyebb elérhetőség miatt. A képen látható asztal kb. 30-40 perc alatt készült el a kartonok felcsíkozásával együtt.

LABDA TÁNC

Idő 20 perc

Eszköz:

- ▼ labda
- ▼ lepedő
- ▼ zenelejátszó

A csoport körbe áll, egyikük kezében egy labdával. Zenére a labda kézzől kézre jár, a gyorsaság számít.

Amikor a zene elhalkul, a labda megáll. Akinek a kezében maradt, az kiesik. Minden kiesés után szűkül a kör.

Nehezítés:

A játékosok körbe állnak, és a játékvezető segítségével, a kezükkel kifeszítenek egy lepedőt.

Erre a lepedőre a játékvezető rátesz egy labdát. Feladat, hogy a játékosoknak ugráltatni kell a labdát úgy, hogy közben ne guruljon, vagy ne essen le. Egyszerre több labdával is ki lehet próbálni.

(LÁTENS) AKADÁLYPÁLYA

Idő: 30 perc

Kellékek:

- ▼ szék, pad
- ▼ madzag
- ▼ ugráló kötél
- ▼ labda
- ▼ poharak
- ▼ udvari eszközök
- ▼ sál a szembekötéshez (ahány vállalkozó szellemű gyerek lesz)

A csoport létszámától függően csapatokat alkotunk.

Majd minden csapatból kiválasztunk legalább 2-2 főt, akik vállalják, hogy csukott szemmel eljutnak a célig.

Az akadálypályát közösen építjük fel, és azt a vállalkozó játékosok jól áttanulmányozhatják.

Ezután bekötjük a szemüket, s minden csapatból kijelölünk melléjük egy irányítót, aki utasítással fogja ellátni őket.

DE! A játék megkezdése előtt megkérjük a versenyzőket, hogy fülüket és szemüket is fogják be, mert a pályán egy kis változtatást hajt végre a csapat. Meggyőzzük őket arról, hogy nehezítésként plusz elemek fognak felkerülni a pályára, de az irányító mindenben segíteni fog.

Megtörténik a változtatás: mindent le kell pakolni a pályáról!

Ez után indulhat a játék!

Az irányítóknak úgy kell kalauzolni a társait, mintha valójában akadályokon keresztül kellene eljutni a célig.

Miután mindenki teljesítette a feladatot, a szemkötő lekerül, s megnéz-

hetik az üres pályát.

Nevettető, csapatformáló, kreatív gondolkodást igénylő játék!

LÖVÉS A KIRÁLYRA (KIÜTŐS LABDAJÁTÉK KÉT CSAPATTAL)

Idő: 30 perc

Kellékek:

- ▼ jelzőeszköz a körök kialakításához (lehet kréta aszfaltos pályán vagy betonon, de volt rá példa, hogy két 2x2 m-es szőnyeg volt a körök helyett)
- ▼ gumilabda
- ▼ játékra alkalmas terület

A játékot egy viszonylag nagyobb szabad területen lehet játszani attól függően, hogy mennyi résztvevője van. Esetünkben 10-12 főről van szó, ehhez egy körülbelül 10x20 m-es területre van szükség (például füves udvar, kispálya egy része, tornaterem stb.).

A lényege, hogy két csapatot alakítunk. Egymástól távol mindkét csapat húz egy-egy kört, és három-három játékost állít bele, ők lesznek a királyok. A körből nem szabad kilépniük. A többiek középre mennek, és feldobnak egy labdát. Amelyik csapat elkapja, fut vele az ellenfél királyaihoz, s igyekszik valamelyiket megdobni közülük. Ha sikerül egy királyt eltalálni, akkor annak ki kell állni, így már csak két király marad a csapatnak. Az ellenfélnek azonban lehetősége van a királyát védeni, vagyis körbeállni őt, és elvenni a másik csapattól a labdát. Ha sikerül megszerezni, akkor ők rohannak a másik csapata királyaihoz löni, azaz megdobni őket. Minden királylövés után a játéktér közepén fel kell dobni a labdát. Az a csapat győz, amelyik hamarabb kilövi az ellenfél királyait. (A királyok elmozdulhatnak, lehajolhatnak, de nem léphetnek ki a körből.) Sikertelen lövés után azé a labda, aki megszerzi. A királyok nem nyúlhatnak a labdához, mert akkor kiesnek! Az új játékhoz új királyokat állítsunk a körbe.

A csapatok létszámától függ, hogy mennyi király lesz a körben, például egy 5-6 fős csapatnál elég egy király csapatonként. A kör nagysága is a királyok számától függ.

MI VÁLTOZOTT?

7–14 éves korig

Típus: benti

Kellékek:

- ▼ néhány tárgy a szobából

Egy gyerek kimegy a teremből, a többiek ez alatt 4-5 tárgyat más helyre tesznek (felcserélnek). A terembe visszatérő gyereknek meg kell mondania, milyen változásokat vesz észre. Minden jó válasz egy pont. Mindenki-re sor kerülhet, és az nyeri a játékot, aki a legtöbb pontot szerezte.

MOCSÁRJÁRÁS

Idő: 15 perc

Kellékek:

- ▼ papírtányér vagy újságpapír lapok,
- ▼ bója

A gyerekeket létszámtól függően csoportokra osztjuk.

Minden csoport elé papírtányérokat, vagy újságpapír lapokat teszünk le, darab szám szerint kettő, majd bóják segítségével kijelöljük a pálya hosszát.

A feladat a játékvezető jelzésére indul. Ekkor a sorban első helyen álló gyermek felveszi a két lapot, és maga elé teszi, hogy azon tudjon járni.

Csak a papírokra lehet lépni, így minden lépés előtt az éppen üresen álló lapot fel kell venni, s mindig maga elé kell helyeznie a játékosnak. A játéknak akkor van vége, ha a bóját minden gyermek egyszer megkerülte, és visszaértek a sorba.

NEHEZÍTETT FUTÓVERSENY

7–18 éves korig

Típus: szabadtéri

Kellék:

- ▼ Valamilyen kötöző eszköz, például fonal – nem olyan, ami esetleg sérülést tud okozni!

A gyerekeket állítsd rajtvonalhoz és húzz egy célvonalat. Lábukat kösd össze a bokájuknál. A feladat összekötött lábbal eljutni a célig, az nyeri, aki

elsőként ér oda. Ezt célszerű füves, homokos terepen játszani, a sérülések elkerülése érdekében.

NÉGYZETES-KÖRÖS FOGÓ

6–14 éves korig

Kellékek:

- ▼ papír
- ▼ toll
- ▼ cellux

Rajzoljunk/alakítsunk ki egy nagy négyzetet, majd ebbe egy nagy kört rajzolunk. A körbe beáll egy gyerek, a négyzetbe a többiek. A körben álló játékos megpróbálja megérinteni a körön átfutkosó társait. Ha sikerül, a bent álló kilép, a megérintett lesz a fogó. Ügyeljünk rá, hogy csak addig játsszuk, amíg a gyerekek meg nem unják!

NINDZSA-LOPAKODÁS

6–14 éves korig

Kellékek: –

Nevezd ki a kert, park, vagy bármilyen szabadtéri helyen egy rajtvonalat, ahová felállíthatod a gyerekeket. Néhány méterrel eléjük állíts háttal egy gyereket. A feladat, hogy a többiek észrevétlenül, halkan, mint egy nindzsa, lopakodjanak a háttal álló gyerekhez. Amikor ő hirtelen megfordul, a többieknek rögvést mozdulatlaná kell merevedniük. Akinek ez nem sikerül, az leül. A végső cél megérinteni a háttal álló gyerek vállát, akinek ez sikerül, helyet cserélhet vele.

POSTÁS

Idő: 15-20 perc

Kellékek:

- ▼ székek

Izgalmas csoportjáték. Minél többen játsszák, annál jobb!

Egyel kevesebb szék kell, mint ahány játékos játszik. A székeket egy körbe kell elhelyezni, és ki kell választani a játékvezetőt, majd minden játé-

kos választ magának egy várost vagy települést. Ezt nagyobb gyerekekkel játszhatjuk így, kisebbeknél állatnevekkel, mesefigurákkal is játszhatjuk, és köztük fog járni a postás. A játékvezetőnek fel kell jegyeznie a városokat, településeket.

A játékvezető kiválasztja az első postást, aki a kör közepére áll, és az ő szemét bekötik. A többi játékos körben leül a székekre, majd a postást jól körbeforgatják, és kezdődhet a játék!

A játékvezető feladata, hogy bejelentsen, mely városból, mely városba és milyen formában küldtek levelet. Pl.: „Levelet küldtek Vizsolyból Göncre, a levél rákjárásban ment!”

Ekkor Vizsoly és Gönc képviselői felpattannak székekről, és rákjárásban megpróbálnak helyet cserélni, eközben a semmit nem látó postás megpróbál leülni az ideiglenesen üresen maradt két szék egyikére.

Ha a szemfüles postásnak sikerült leülni egy székre, akkor a szék nélkül maradt játékos lesz az új postás.

Többféleképpen, több levelet is lehet küldeni egyszerre, ez nehezíti a játékot.

SAPKAKERGETŐ

5–14 éves korig

Kellékek:

- ▼ szék
- ▼ két sapka

A játékosok körben ülnek. A két szemben lévő fején sapka van, egyiket jelöljétek meg valamivel (pl. szalaggal). A játékvezető jelére a játékosok egyszerre áteszik a sapkát a tőlük jobbra ülő fejére. Melyik sapka éri utol a másikat?

SÁRKÁNYFAROK-VADÁSZAT

7–14 éves korig

Kellékek:

- ▼ néhány darab kendő

3-4 csoportot alakítunk a gyerekekből, a csapatok lehetőleg 8-10 gyerekből álljanak. Minden csoport álljon magasság szerinti csökkenő sorrend-

be, és fogják meg egymás vállát két kézzel. Egy-egy ilyen lánc alkot egy sárkányt. Minden csapat legutolsó gyerekének a derekára teszünk (nem túl erősen rögzítve) egy sálát, akár begyűrjük kissé a nadrágja alá a csücskét. Adott jelre minden sárkány elindul, cél a másik sárkány farkának megszerzése.

A sárkányok nem szakadhatnak szét (nem engedhetik el egymás vállát a gyerekek), ha mégis megtörténik, kiesnek a játékból. Mindig csak a sárkány feje szerezheti meg a másik sárkány farkát, de ügyesen kell lavírozni, mert közben a saját farka is veszélyben van. Több fordulót érdemes tartani, különböző helyekről indítva a sárkányokat. Külön öröm, ha a felnőttek is részt vesznek a játékban. Az a csapat a győztes, amelyik a legtöbb kendőt gyűjti be.

SÓBÁLVÁNY-FOGÓ

Idő: 20 perc

Kellék: –

Akit a fogó megfogott vagy megérintett, annak sóbálvánnyá meredve ott kell maradnia, ahol elfogták. Így egyre kevesebb lesz a futók száma, és egyre több a sóbálványoké, akik nehezítik társaik futását. A játék addig tart, amíg mindenkit meg nem fogtak. Az utolsónak megfogott játékos győz, ő lesz a következő fordulóban a kezdő fogó.

Variálható a játék oly módon, hogy a sóbálványok terpeszállásban állnak meg, és akiket még nem fogott meg a fogó, azokat fel lehet szabadítani úgy, hogy átbújnak a lábuk között. Ebben az esetben érdemes hamarabb lecserélni a fogót, megkérdezni, hogy ki nem volt sóbálvány, azok a nyertesek.

SZALAGSZERZŐ

7–14 éves korig

Kellékek:

- ▼ kb. 30 cm hosszúságú szalagok

Tűzzön minden játékos a vállára egy széles szalagot úgy, hogy az futás közben ne essen le, de könnyen le lehessen venni onnan. A játék közben a gyerekeknek úgy kell elvenni valakitől a szalagját, hogy közben a sajátjuk

megmaradjon. A szalagot kézzel nem szabad védeni. A szerzett szalagot ki kell tűzni a játékosnak a sajátja mellé. Akinek elvették a szalagját, az kiáll a játékból. Az a győztes, aki több szalagot szerez magának.

SZÁMOS FOGÓ

6–14 éves korig

Kellék: –

A játékosok kört alkotnak. Mindenki kap egy számot. A fogó a kör közepére áll bekötött szemmel. Mond két számot, és azok gazdáinak helyet kell cserélni úgy, hogy a fogó ne tudja elkapni őket. A fogó nehezíti a játékot azzal, hogy megmondja, hogyan kell – törpejárással, nyúlügetéssel, indiánszökdeléssel stb. – helyet cserélni. Akit megfog, az lesz a fogó.

SZÉKFOGLALÓ

Idő: 20 perc

Kellékek:

- ▼ székek
- ▼ zene

A székeket vagy körbe helyezzük el, úgy, hogy az ülőrésze kifelé van a körből, vagy a térben össze-vissza. Eggyel kevesebb székkal játszunk, mint ahány játékos van. A zene elindul, a játékosok elkezdenek sétálni vagy a térben, vagy a székek körül, ha leáll a zene, gyorsan el kell foglalni egy széket. Akinek nem jut szék, az kiesik. Egy széket kiveszünk, és folytatjuk a játékot.

SZINKRONIZÁLÁS

Idő: 5 perc/jelenet

Kellék: –

A játékosok fele a játék során némajátékot játszik, a maradék szinkronizál. (Minden pantomimszerű játékot bemutató résztvevőnek megvan a „magyar hangja”, vagyis az a játékos, aki a némajátékához a szöveget, hangot szolgáltatja.)

A csoport a játékvezető által megadott szituációt dolgozza fel rögtönzés-

sel. A játék előtti instrukcióban hívjuk fel a figyelmet, hogy a mozgó és beszélő párok együttműködése a fontos, nincs eleve kijelölt irányító szerepe egyiknek sem!

SZÖKIK A NÓTA

Idő: 10 perc

Kellék: –

Egy jól ismert dalt éneklünk közösen. A játékvezető jelzésére (ez lehet intés, dobantás, bármi más) elnémulunk, és magunkban folytatjuk tovább a dalt. (Esetleg tátoghatjuk tovább.) A következő jelre újból hangosan éneklünk. Aki elvétí, leül.

TALÁLJ BELE AZ OROSLÁN SZÁJÁBA!

4–14 éves korig

Kellékek:

- ▼ papírtányér
- ▼ csomagolópapír
- ▼ ragasztó
- ▼ olló
- ▼ fekete filc
- ▼ kötél

Fogj egy papírtányért, és ragaszd rá egy nagy darab csomagolópapír közepére, majd vágj egy nagy lyukat a tányér közepén, ez lesz az oroslán szája. Fogj egy íróalkatomosságot, mondjuk egy fekete filctollat, és rajzolj az oroslánnak sörényt, szemet, orrot. Ha kész, csíptesd fel valahová (pl. egy kifeszített kötélre). Minden gyerkőc kezébe adj 5 db kis kerek csomagolt csokit, de helyette kitalálhatsz mást is. A feladat beletalálni az oroslán szájába, az nyer, aki minél több – jelen esetben csokit – dob át a száján.

TANULJUNK NEVEKET

Idő: 10–15 perc

Kellékek:

- ▼ labda (labda helyett lehet plüss állat, újságpapír-golyó, cukor)

Létszám: 10-30 fő (de lehet több is)

A játékosok egy kört alkotnak. Ha ez megtörtént, a játékvezető elmondja a szabályokat:

A labda körbe jár, s akinek a kezében van, bemutatkozik. Törekedni kell arra, hogy mindenkihez eljusson a labda. Ha a bemelegítő körnek vége, újra indul a játék, ezúttal azt kell elmondani, hogy mi a kedvenc állata, vagy a kedvenc étele, mi az óvodai jele, stb. Rendkívül sokatmondó játék.

TETSZENEK-E A SZOMSZÉDAID?

Idő: 10 perc

Kellék: –

Létszám: 10-15 fő

Kört alkotunk. A nevek körbemondása után a játékvezető felteszi valakinek a „Hogy tetszik a szomszédod?” kérdést. Az adekvát válasz: „Nekem tetszik a szomszédom A és B, de jobban tetszik C és D”. Ezután C és D helyet cserél a két korábbi szomszédal, A-val és B-vel. A játékvezető ezután másnak teszi föl a kérdést.

Játékvezető nélkül is játszható. A fenti kérdésre a válasz ekkor: „Nekem tetszik a szomszédom A és B, de jobban tetszik C. És neked, C, hogy tetszik a szomszédod?” Erre C válaszol ugyanilyen módon, miközben A és B helyet cserélnek.

ÜLTETŐ

7–14 éves korig

Kellék:

▼ szék

Kiszámolással megválasztják az egyik játékost ültetőnek. Ő elindul valamelyik játszótársához, aki azonnal leül. Ekkor az ültető ráhelyezi kezét a fejére, és őrzi, a másik kezével igyekszik a többieket távol tartani az ültőtől. Akit az ültető megérint, az kiáll a játékból. Akinek viszont sikerül az ültőt megérinteni, az veszi át az ültető szerepét.

XY MONDJA...

Játékosok száma: minimum 3 fő és egy játékvezető, de minél többen játsszák, annál jobb!

Kellék: –

Tréfás, becsapós csoportjáték. Fejleszti a koncentrációképeséget.

A játék elején minden játékos a játékvezetővel szemben helyezkedik el. A játékvezető különböző parancsokat ad a játékosoknak: pl. ugráljanak fél lábon, fussanak a szoba sarkába, fogják be a fülüket, stb.

Csakhogy nem szabad mindig engedelmeskedni a játékvezetőnek!

A mondottakat csak akkor kell végrehajtani, ha a játékvezető így kezdi: „XY mondja, hogy...” Amennyiben nem így kezdődik a mondat, akkor az utasításoknak nem kell eleget tenni. Aki hibázik, az kiesik a játékból. Az nyer, aki utoljára marad, ő lehet a következő XY.

Tipp: még szórakoztatóbb, ha a játékvezető gyorsan mondja egymás után, amit a játékosoknak csinálniuk kell, esetleg ő maga is csinálja, amit mond, hisz ha ő pl. elindul, de nem mondja, hogy „XY mondja”, akkor nagy eséllyel a játékosok is elindulnak.

ZÁRSZÓ HELYETT

*„Hacsak lehet, játszik a gyermek. Mert végül a játék
komolyodik munkává. Boldog ember, ki a munkájában
megtalálja a valamikori játék hangulatát.”
(Sütő András)*

Ebből a szempontból mi mindannyian boldog emberek vagyunk, hiszen a munkánkban a játék révén nap mint nap lehetőségünk van megtalálni, megélni ezt a gyerekkorunkba ringató érzést.

Éppen ezért e módszertani kötet befejezetlen, és az is marad, hiszen minden nap újabb és újabb lapokat írhatnánk hozzá – és tesszük is ezt. Soha nem lehet kész, hiszen minden alakul, idomul az „itt és most”-hoz, hozzánk, hozzád, hozzájuk, akikkel játszol. Soha nem lehet kőbe vésni, hogy mit, mikor, hogyan kell játszani, csak egyet lehet biztosan leírni, azt, hogy játszani kell, bárhol, bármikor.

Hiszen ahogy Huizinga írja, a játék köt és old. Leköt, és elbűvöl, elvarázsol. Tele van azzal a két legnemesebb vonással, amit az ember a dolgokban érzékelni és kifejezni képes: ritmussal és harmóniával.

A varázsló Te vagy. Lehet, hogy akikkel játszol, elfelejtik, mit mondtál nekik, de soha nem fogják elfelejteni, hogy hogyan érezték magukat a szavaidtól. Ebben áll a felelősség.

Mi most ezzel az érzéssel és szavakkal búcsúzunk, de az üres oldalak Rád várnak, a te tapasztalataidra, a te játékaidra. Játsszunk együtt tovább!

FELHASZNÁLT IRODALOM

- ▶ A Magyar Máltai Szeretetszolgálat „Játszva megelőzni” Játszótér – Játszóház programjának módszertani útmutatója, 2007. Budapest, Magyar Máltai Szeretetszolgálat.
- ▶ Bakacsi Gyula (1996): Szervezeti magatartás és vezetés. Budapest, Közgazdasági és Jogi Könyvkiadó.
- ▶ Besnyi Szabolcs – Nagy Gábor Mápó (2014): A Játék nem játék! Budapest és Bácskossuthfalva, Optimus Tréning és Katalizátor Pedagógusképzési Központ.
- ▶ Gálig Zoltán – Gyulai Edit – Vályi Réka (2002): A Máltai játszótér – szociológiai tanulmányok. Budapest, MMSZ Módszertani csoport.
- ▶ Domokos Veronika – Kocsis Attila – Németh Nándor (2014): A Mozgó Játszótér szerepe a kistérségi gyerekesély programokban. Esély 6, 20–38.
- ▶ Fehér Angéla – Marozsán Csilla – Pattermann Kinga (szerk.) (2011): Jelenlét – módszertanmesék a telepi munkáról. Budapest, Magyar Máltai Szeretetszolgálat.
- ▶ Liddle, Matthew D. (2008): Tanítani a taníthatatlant – élménypedagógiai kézikönyv. Pressley Ridge Magyarország Alapítvány.

AJÁNLOTT IRODALOM

- ▶ Aronson, Elliot (1987): A társas lény. Budapest, Közgazdasági és Jogi Könyvkiadó.
- ▶ Barcy Magdolna (1997): A csoportok hatékonysága és a személyes változás. Animula.
- ▶ Belbin, Meredith (1998): A team avagy az együttműködő csoport, SHL Hungary Kft., Budapest.
- ▶ Bölöni Kelemen Éva (2002): Csoportfejlődés. Tanulmány. Miskolci Egyetem.
- ▶ Buda Béla, Dr. (1993): Empátia... a beleélés lélektana. Budapest, Ego School Bt.
- ▶ Callery, Sean: (2007): Játékos multságok. Panemex.
- ▶ Deutsch, Morton (1980): A csoport kialakulása. In: Csoportlélektan. Budapest, Gondolat Könyvkiadó, 103–126.
- ▶ Dykes, John – Szakály Dezső (1993): Hot line-Hot seat – Az outdoor tréning. Vezetéstudomány, 3-4. szám.
- ▶ Esztergályos Jenő (1997): Ezer játék. Celldömölk, szerzői kiadás.
- ▶ Fisher, Robert: (2007): Tanítsuk gyermekeinket gondolkodni játékokkal. Budapest, Műszaki Könyvkiadó.

- ▶ Fluri, Hans (2002): 1012 szabadidős játék és gyakorlat. Dialóg campus.
- ▶ Forgács József (1997): A társas érintkezés pszichológiája. Kairosz.
- ▶ Friedl Johanna (2003): Az iskolai siker titka – a játék: az iskolára és a sikeres tanulásra felkészítő játékok. Deák Kiadó.
- ▶ Hare, Paul A. (1980): A csoportfejlődés elméletei és az interakciók kategóriái. Budapest, Gondolat Könyvkiadó.
- ▶ Hegyesi Gábor – Kozma Judit – Szilvási Léna – Talyigás Katalin (szerk.) (1997): A szociális munka elmélete és gyakorlata 4. kötet: Szociális munka csoportokkal. Budapest, Bárczi Gusztáv Gyógypedagógiai Tanárképző Főiskola.
- ▶ Horváth Zoltán (1999): Játék és szabadidő. Szombathely, BDTF.
- ▶ Horváth Zoltán és mtsai. (2010): Sport és játékmix. Szombathely, NYME SEK.
- ▶ Huizinga (1990) : Homo Ludens. Szeged, Universum.
- ▶ Keményné dr. Pálffy Katalin (1989): Bevezetés a pszichológiába. Budapest, Nemzeti Tankönyvkiadó.
- ▶ Kovács György – Bakosi Éva (2005): Játék az óvodában (4. javított kiadás). Debrecen, Didakt Kiadó.
- ▶ Lüssi, P. (1997): A rendszerszemléletű szociális munka gyakorlati tankönyve. Budapest, Magyar Testnevelési Egyetem, Párbeszéd (Dialógus) Alapítvány, HÍD Alapítvány.
- ▶ MacGregor, Cynthia (2002): Mindenki nyer! 150 gyermekjáték, ahol nincsenek vesztesek. Alexandra kiadó.

- ▶ Magyar Gy. (2002): Kárpát-medence magyar játékai. Komárom Print Kom 2000 Kft.
- ▶ Marcinkó Ágnes (2002): Csoportfejlődés és outdoor tréning. Tanulmány. Miskolci Egyetem.
- ▶ Maszler Irén: (1996): Játékpédagógia. Pécs, Comenius Bt.
- ▶ Mérei Ferenc – Binét Ágnes (1994): Gyermeklélektan. Budapest, Gondolat Kiadó, 122–137.
- ▶
- ▶ Mészáros Aranka – Németh Erzsébet (1999): Szociálpszichológia. Gödöllő.
- ▶ Mozgásos tanulás (2002): 735 játék és gyakorlat [Kézikönyv óvónőknek, tanítóknak, tanároknak]. Dialóg Campus Kiadó.
- ▶ Németh László: A szociális csoportmunka elmélete és szociális csoportok vezetésére felkészítés.
<http://equal.nfu.hu/download.php?docID=332>
- ▶ Pataki Ferenc (1980): Csoportlélektan. Budapest, Gondolat Könyvkiadó.
- ▶ Pásztory Attila – Rákos Etelka (1998): Sportjátékok I. Budapest, Nemzeti Tankönyvkiadó.
- ▶ Rudas János (2004): Delfi örökösei. Önismereti csoportok – elmélet, módszer, gyakorlatok. Budapest, Dico Kiadó, Új Mandátum Könyvkiadó.
- ▶ Sherif, Muzafer (1980): A vonatkoztatási csoport fogalma. In: Csoportlélektan. Budapest, Gondolat Könyvkiadó, 185–199.
- ▶ Személyiségfejlesztés III. – Irányzatok, csoportmódszerek. (1990): Tatabánya, A Közművelődés Háza.

- ▶ <http://www.kettealapitvany.hu/>
- ▶ <http://www.kalandokesalmok.hu/>
- ▶ www.abcaademia.hu
- ▶ www.nepijatektar.hu
- ▶ www.retter.hu/gyujtemeny.html
- ▶ kopevarovoda.hu/files/Jatekgyujtemeny.doc

Játék. Végigkísér egész életünkön. Az ember az első perctől fogva játszik. Játszik már az édesanya pocakjában, azután babaként, gyermekként, felnőttként, és végül játszik akkor is, ha megöregszik. A Mozgó Játsszótér mindenhova eljut, mindenkihez szól, megmutatja, hogy nincs lehetetlen, s közben szinte minden eszközből, de még az eszköztelenségből is játékot fabrikál. A játék mindenkinek élmény, de ezek a pillanatok a nyomorban élő gyerekek számára persze többe jelentenek, egy pozitív óra közben elfelejtik a korgó gyomrot, a nélkülözést. A könyv betekintést ad a játszás elméletébe, módszertanába, emellett praktikus tennivaló-listát a játékok tervezéséhez, szervezéséhez, majd személyes élményeket oszt meg a játszások hatásairól. Végül egy bőséges játéktárat nyújt át az Olvasónak, hogy bárki bátran nekiláthasson, és egyre többen játsszunk!

ISBN 978-615-80372-6-6

