

Játék-kaleidoszkóp: Kicsik és nagyok játékai

Horvátország-Rovinj
2023. július 16-22.

Az iskola bejárata





Egy időben több képzés tartottak az iskolában, voltak külföldi csoportok. A közös programokon (vacsora az első nap, hajókirándulás, városnézés) lehetett megismerkedni a másik képzésre érkezőkkel.

A mi képzésünk magyar nyelven folyt. Tanárunk Móricz Márk volt, aki általános iskolában tanít alsó tagozaton. Minden nap 8-tól kezdődtek az órák. Délben ebédelni lehetett a menzán. Délután már szabadon választott programokon vettünk részt.





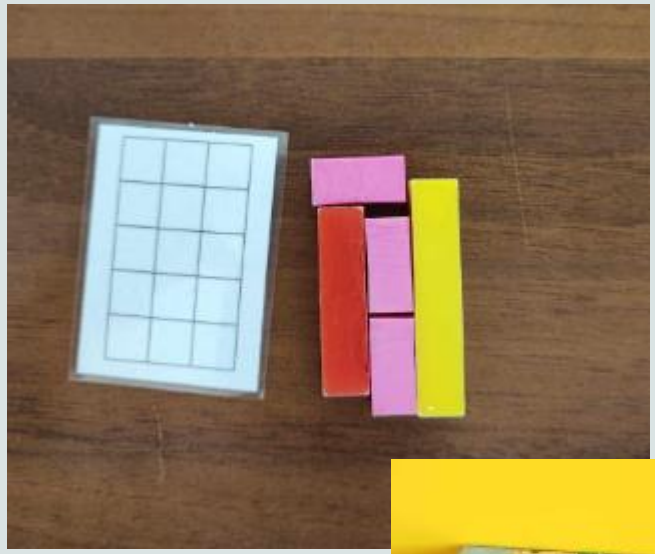


Egész délelőtt játszottunk és tanultunk, gyakorlatban hasznosítható ismereteket szereztünk.
Sokféle táblás társasjátékot kipróbálhattunk. Tetszett, hogy nem kellett böngésznünk a játékleírásokat, hanem rögtön kipróbálhattuk az oktatónk segítségével. Persze minden napnak megvolt a témája, ami szerint Márk rendszerezte a játékokat.

Társasjátékok minden mennyiségben

régiek







ez ókori

és újak



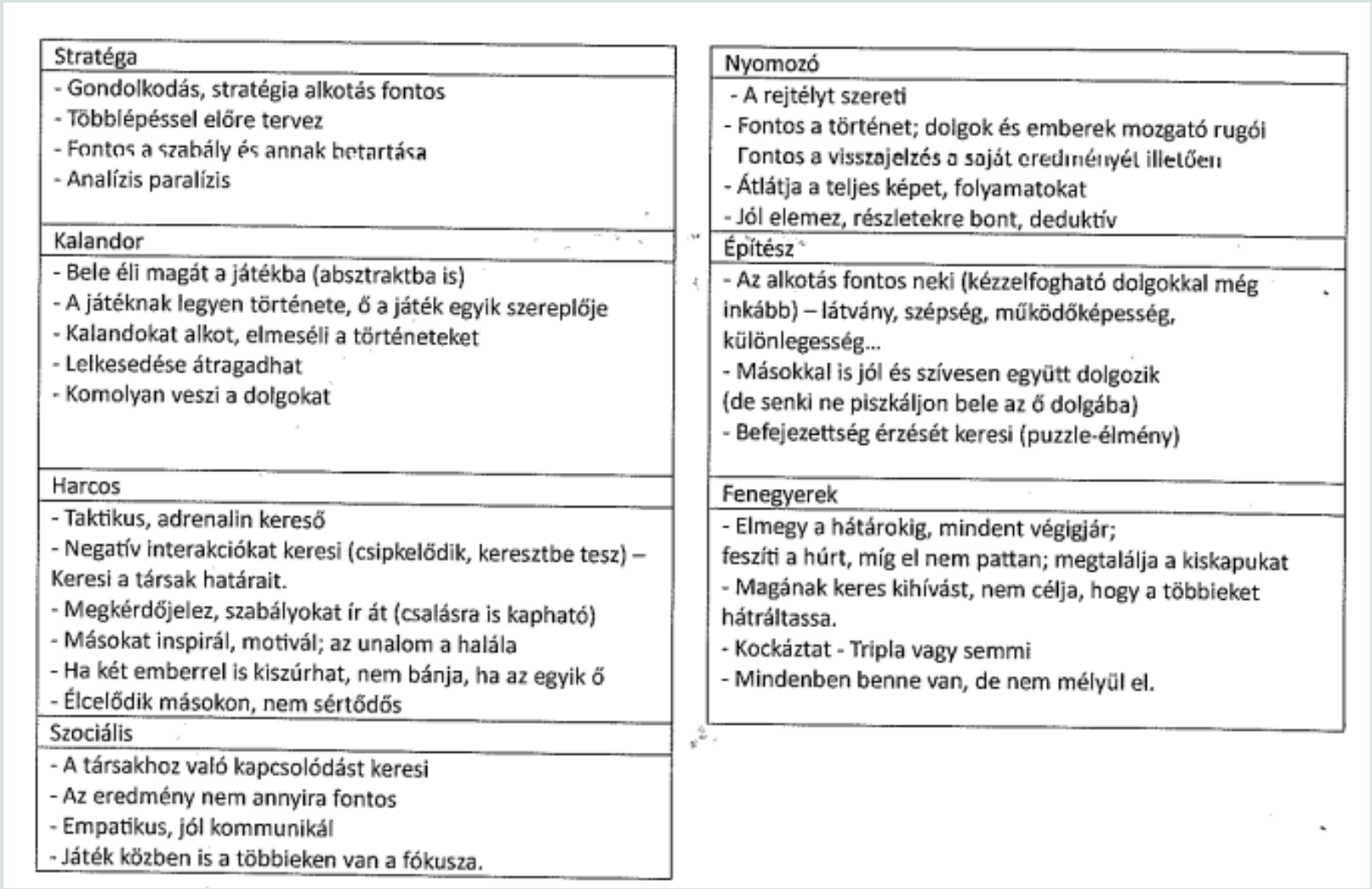

Sütsü!
QUORIDOR
DUOMIDOR
DOBBLE
VERFLIXXT
ÁRÉTS BARNSPEL 2009


LOVAGI UJJTORNA
JÓL JÁTSZANI
MANÓVÁROS
Leo
Magyar népmesék társasjáték
STONE AGE
LAMA EXPRESS
DRAGOMINO
TOP10 Spielzeug 2020





Játékos típusok



Stratéga

- Gondolkodás, stratégia alkotás fontos
- Többlépéssel előre tervez
- Fontos a szabály és annak betartása
- Analízis paralízis

Kalandor

- Bele éli magát a játékba (absztraktba is)
- A játéknak legyen története, ő a játék egyik szereplője
- Kalandokat alkot, elmeséli a történeteket
- Lelkesedése átragadhat
- Komolyan veszi a dolgokat

Harcos

- Taktikus, adrenalin kereső
- Negatív interakciókat keresi (csipkelődik, keresztbe tesz) – Keresi a társak határait.
- Megkérdőjelez, szabályokat ír át (csalásra is kapható)
- Másokat inspirál, motivál; az unalom a halála
- Ha két emberrel is kiszúrhat, nem bánja, ha az egyik ő
- Élcelődik másokon, nem sértődős

Szociális

- A társakhoz való kapcsolódást keresi
- Az eredmény nem annyira fontos
- Empatikus, jól kommunikál
- Játék közben is a többieken van a fókusza.

Nyomozó

- A rejtélyt szereti
- Fontos a történet; dolgok és emberek mozgató rugói
- Fontos a visszajelzés a saját eredményét illetően
- Átlátja a teljes képet, folyamatokat
- Jól elemez, részletekre bont, deduktív

Építész

- Az alkotás fontos neki (kézzelfogható dolgokkal még inkább) – látvány, szépség, működőképesség, különlegesség...
- Másokkal is jól és szívesen együtt dolgozik (de senki ne piszkáljon bele az ő dolgába)
- Befejezettség érzését keresi (puzzle-élmény)

Fenegyerek

- Elmegy a határokig, mindent végigjár; feszíti a húrt, míg el nem pattan; megtalálja a kiskapukat
- Magának keres kihívást, nem célja, hogy a többieket hátráltassa.
- Kockáztat - Tripla vagy semmi
- Mindenben benne van, de nem mélyül el.

Így jellemeztem magam a képzés kezdetén:



Összesen 60 pont adható.

Az eszközök nélkül játszató játékokat is megkedveltük. Ezek könnyebben játszhatók az iskolában a közösségi programokon, osztálykiránduláson, tanórákon is.

Puff!
Szolgás
Bombás
Cseréljen helyet az, aki…
Székfoglaló (Ez az én helyem…)

Puff!

Nagy kört alakítunk. Kiválasztunk egy sheriffet, ő a kör közepére áll. A sheriff egyszer csak rámutat (kezével pisztolyt formálva) valamelyik játékosra és azt mondja, hogy "puff". Akire rámutatott, annak le kell guggolnia. A leguggoló játékos bal és jobb oldalán álló játékosnak kell egymást lelőnie: kezükkel pisztolyt formálnak, a másikra irányítják, és egy "puff" hanggal lőnek. Aki lassabban lő, az kiesik, így a körben egyre kevesebb játékos lesz. Ha ugyanolyan gyorsan lőnek, akkor egyikük sem esik ki. Fontos szabály, hogy játék közben a kezek a test mellett lógjanak. Tilos előre rákészülni, pisztolyt formálni a kézből. Ha valaki nem lő, vagy akkor guggol le , amikor nem neki kellene, az is kiesik a játékból. Amikor már csak ketten maradnak, hátat fordítanak egymásnak, és tíz lépést tesznek bármerre csukott szemmel. Majd a tizedik lépésre megfordulnak és lőnek: aki "eltalálja" a másikat (jó irányba fordulva lő, illetve hamarabb lő a jó irányba, mert szabad többször is tüzelni), az nyer. (Fotel, szék nem véd a "golyóktól"!)

Forrás: Kollár Zsolt - Játékok könyve I-II.

Szolgás játék

A játékhoz szükséges egy játékvezető.

A játékosokat két egyenlő létszámú csapatra osztjuk. (Lehet mindenki-mindenki ellen is, ilyenkor nem kellenek a csapatok.)

Minden játékos kitalál egy szót (érdemes megadni egy "témakört" pl.: állatok, bútorok, iskolai szerek, mesealakok), majd sorban, egymás után odamennek a játékvezetőhöz, és megsúgják neki a kitalált szót. A játékvezető az összes szót feljegyzi, természetesen úgy, hogy a többi játékos ne lássa. A játékosok nem mondhatják meg egymásnak (még a társaiknak sem) az általuk kitalált szót. Miután a játékvezető az összes szót feljegyezte, felolvassa azokat; fontos, hogy ne abban a sorrendben, ahogyan a játékosok bediktálták. Első felolvasás után még egyszer felolvassa az összes "nevet" ismét össze-vissza. A játékosok próbálnak minél több szót megjegyezni.

A játékvezető kiválaszt egy játékost, ő kezdi a játékot. Tippelni kell a másik csapat játékosaira, hogy a felolvasott szavak közül melyik kié. Például: "Balázs, te vagy a krokodil?". A kérdezett válaszol: "Nem, nem én vagyok a krokodil" vagy "Igen, én vagyok a krokodil".
Ha Balázs valóban a krokodil, akkor a kérdező játékos szolgájává válik: odaül mögé, és a kérdező újra kérdezhet valaki mást. Ha nem Balázs a kalap, akkor Balázs próbálkozhat kitalálni valakit az ellenfél csapatából. Ha egy olyan játékos nevét találják ki, akinek van szolgája, akkor a szolga nevét is meg kell mondani. (Természetesen egy játékosnak akármennyi szolgája lehet. Ilyenkor az össze szolga nevét meg kell mondani. Könnyebb, ha össze-vissza is mondhatják, nehezebb, ha a szolgává válásuk sorrendjében kell felsorolni őket.)
Ha csak egy szolga nevét is elvéti, vagy nem emlékszik rá a kérdező, akkor sikertelen a próbálkozás, és a "gazda" következhet a találgatással. A játékosok egy próbálkozásnál csak egy szót mondhatnak (igaz ez a szolgák kitalálására is). Az is próbálkozásnak számít, ha valaki olyan szót mond, ami nem is szerepelt a listán. (Jó, ha sem a játékvezető, sem a játékostársak nem reagálnak erre. Megkavarja kicsit a játékot és érdekesebbé teszi.)
A szolga már nem találgathat, de ha a játék folyamán saját csapattársának szolgája lesz, akkor segíthet neki a találgatásban. (Egyéni játék esetén meg kell beszélni, hogy segíthet-e, és milyen keretek között a szolga.) Csapattársak nem segíthet egymásnak, csak ha az illető a csapattárs szolgája.

A játékvezető csak akkor olvashatja fel újra a szavakat, ha ezt minden játékos, aki nem rabszolga, kéri. (Ha csak egy játékos is van, aki nem szeretné, akkor nem szabad felolvasni! Ha csak kevés játékos van, akinek nincs szolgája, mondjuk 2, 3 vagy 4, akkor a felolvasás után sorsot kell húzni, hogy ki következhessen.)

Az a csapat nyer, amelyiknek előbb sikerül az ellenfél összes játékosát a maga szolgájává tenni.
(Egyéni játék esetén az nyer, akié az összes szolga.)

Forrás: Kollár Zsolt - Játékok könyve I-II.

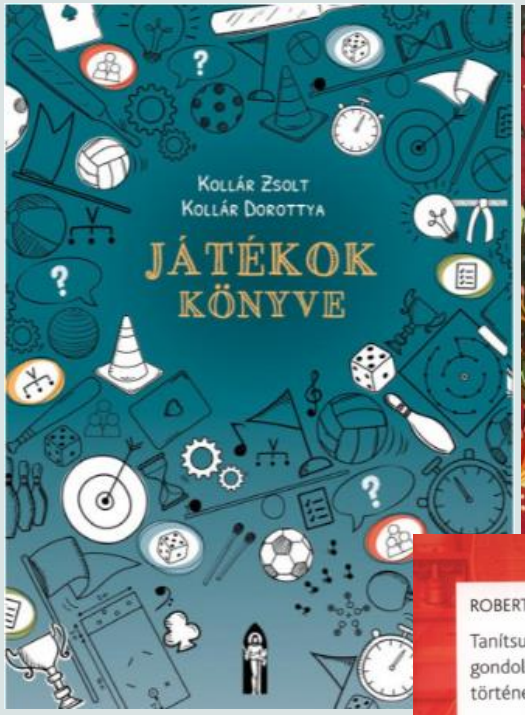


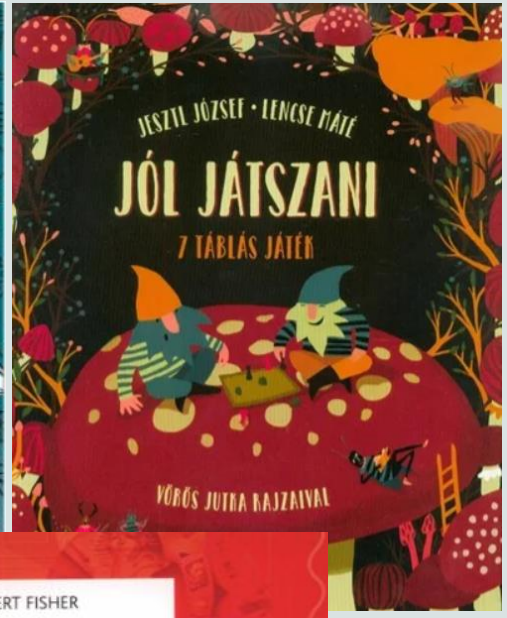
Móricz Márk játékgyűjteménye a játékleírásokkal megtalálható ezen a weboldalon:

https://kaleidoszkop84.webnode.hu/jatekleirasok/

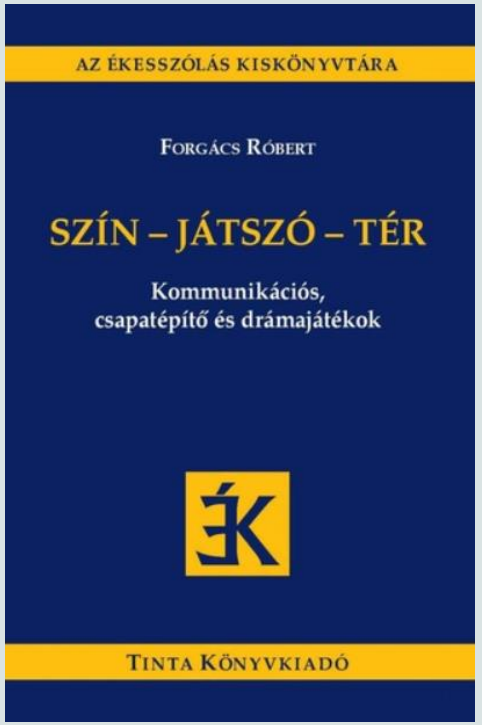


https://www.tanitonline.hu/?page=index











Ajánlott könyvek a témában









Készítette: Bernáth Réka



