

INTÉZMÉNYI INFORMÁLIS TÁRHÁZ

AZ INFORMÁLIS ÉS NEM FORMÁLIS TANULÁSI LEHETŐSÉGEK KIALAKÍTÁSÁHOZ

A DR. FEJÉRPATAKY LÁSZLÓ ÁLTALÁNOS ISKOLÁBAN

az *EFOP-3.3.7-17-2017-00007* azonosítószámú projekthez kapcsolódóan



TARTALOMJEGYZÉK

TARTALOMJEGYZÉK.....	2
I. Bevezető	3
II. Játékok	5
1. <i>Ruhacsipeszek</i>	5
2. <i>Kétszáz forint</i>	5
3. <i>Bűvös pénzermék</i>	6
4. <i>Tavaszi nagytakarítás</i>	7
5. <i>Hess, légy!</i>	7
6. <i>Kreativitást fejlesztő gyakorlatok</i>	8
III. Az intézmény pedagógusaival közösen kidolgozott tevékenységek, játékok 10	
a. <i>Legyél negyedikes!</i>	10
b. <i>"Ejtőernyős"</i>	13
c. <i>A biztos számfogalom kialakítása, műveletek gyakorlása a 20-as számkörben</i>	16
d. <i>„Csak rám” (MI-TI-ÉN)</i>	19
e. <i>Szociális kompetenciák fejlesztése a matematika órán</i>	22
f. <i>Kincskereső – Sendivogius alkímista rejtélyes receptjei</i>	25
g. <i>Híd</i>	28
h. <i>Sárkányos játék</i>	31
i. <i>Ez nem egy</i>	34
j. <i>Alliteráló szavak Manóéknál</i>	37
k. <i>Szociális kompetenciák fejlesztése az anyanyelvi tapasztalatszerzés során</i>	40
l. <i>CasinoMemo</i>	46
IV. Felhasznált irodalom:	49
V. Ábrajegyzék	50

I. Bevezető

A jó iskola és tanár fogalmát sokan, sokféle módon meghatározták már. Ez az a téma, amelyről mindenkinek vannak saját tapasztalatai. Van, aki a szigorú tanárokat becsüli, mert azok képesek voltak feszes munkára serkenteni. Mások pont a követelményeket minimálisra szorító pedagógusokat szeretik, akiknél a diák a számonkérés során nem izgul annyira, mint a szigorú tanárnál.

Korunk jó tanárának elő kell segítenie a kulcskompetenciák fejlesztését szem előtt tartó új tanítási, tanulási kultúra meghonosodását, a végzettség nélküli iskolaelhagyás megelőzését segítő elemek megerősítését, és a gyakorlatba történő beépítését.

Felelősségteljes munkáját a gyermekeket szerető, középpontba helyező módon végzi, foglalkozásait a szervezettség, a világos kommunikáció és az arányos, elfogadható mennyiségű terhelés jellemzi.

Az **EFOP-3.3.7-17-2017-00007** azonosítószámú, az „**Informális és nem formális tanulási lehetőségek kialakítása a köznevelési intézményekben**” című projekt keretében jelen tárház a fenti tanáreszmény gyakorlati munkáját igyekszik segíteni. Feladatot ajánl a tanítási-tanulási folyamat színésítése érdekében, hogy a gyermekek fejlesztése terén még sikeresebb és hatékonyabb munka folyhasson.

A tárház kapcsolódása a EFOP-3.3.7-17-2017-00007 azonosítószerű projekthez:

Pályázati felhívás pontja	TARTALMA
3.1.1. I.a 2	a problémamegoldó gondolkodás és a kreatív készségek fejlesztése, pl „szabadulószoza” logikai-, társas- és táblajáték tematikák elkészítése;
3.1.1. I.a 4	a lelki és fizikai egészség fejlesztése (mentálhigiénés és egészségmegőrző tematikák, művészetterápiás eszközök bevezetése konfliktuskezelés és személyiségfejlesztés támogatása céljából)

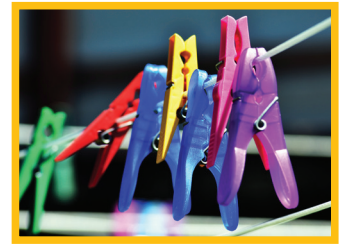
A tárház külön fejezetben tartalmazza az intézmény pedagógusai által kidolgozott, élménypedagógiai foglalkozások leírását, hogy a tantestület minden tagja támogatást, inspirációt kaphasson hivatása gyakorlásához, szakmai tevékenysége fejlesztéséhez.

II. Játékok

1. Ruhacsipeszek

Cél: Bemelegítés, szórakozás.

Leírás: Minden tanuló kap 3 ruhacsipeszt, amelyeket a ruhájára csíptet. A tréner rajtjele után mindenki megpróbál annyi csipeszt gyűjteni a többi résztvevőtől, amennyit csak lehet. A tréner erre 3 percet ad. Ezután megszámlálják, hogy ki szerezte a legtöbbet.



1. ábra Ruhacsipeszek

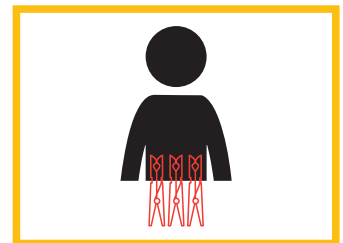
Ezt követően a gyakorlatot megismétlik, de ezúttal ellentétes céllal: a feladat az, hogy a résztvevők megszabaduljanak a ruhacsipeszekről, méghozzá úgy, hogy minél többet a többiekre csíptetni próbálnak. Ez a kör is 3 percig tart. Az győz, akinél a 3 perc elteltével a legkevesebb csipesz van.

Segédeszközök: résztvevőnként 3 ruhacsipesz.

Időigény: kb. 10 perc

Résztvevők száma: 8-20 fő

Veszélyforrás: ha túl gyorsan futnak, megsérülhetnek.



2. ábra 3 db csipesz résztvevőnként

2. Kétszáz forint

Cél: Problémamegoldás csapatmunkával, versenyhelyzetben.

Leírás: Több kis csoportot alkotnak a résztvevők (4-6 fős). Minden csoport kap egy 200 forintos érmét. A feladat az, hogy megállapítsák az érme súlyát. A termet nem hagyhatják el a gyakorlat alatt, mely 15 percig tart, ezután a csoportoknak be kell mutatniuk, milyen eredményre jutottak.



3. ábra Kétszáz forint

Segédeszközök: csoportonként egy-egy érme, levélmérleg a tréner számára, hogy az érme valódi súlyát le tudja mérni.

Időigény: 15-30 perc

Megoldás: A gyakorlat segítségével kidolgozhatóak a csapatban történő problémamegoldás alapjai.



4. ábra Levélmérleg

3. Bűvös pénzérmék

Cél: A kölcsönös együttműködés hasznosságának demonstrációja egy gyors problémamegoldó gyakorlat alatt.

Leírás: 3-4 fős csoportok alkotása. Mindegyik kapjon 1-1 ív papírt és egy pénzérmét. A feladatuk az lesz, hogy a pénzérmét átjuttassák a lyukon anélkül, hogy elszakítamák a papírt.

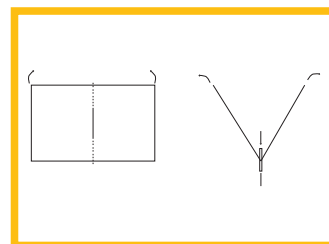


5. ábra Bűvös érmék

Segédeszközök: Egy előre elkészített lyukas papírlap minden csoport számára és egy pénzérme. A lyuknak a lap közepén kell elhelyezkednie, s kb. 25%-kal kisebb méretűnek kell lennie az érménél.

Időigény: kb. 5 perc

Megoldás: Ketté kell hajtani a papírlapot úgy, hogy a hajtás a lyuk közepén menjen át. Tartsa felfelé a papírt V alakban úgy, hogy a V betű lefelé mutasson. Helyezze el a pénzérmét a papírban úgy, hogy az beleilleszkedjen a lyukba. Finoman húzza a V külső végeit lefelé úgy hogy az kezdjen el kinyílni. A pénzérme keresztül fog hullani rajta anélkül, hogy eltépnének a papírt.



6. ábra A megoldás menete

Variáció: egyéni feladatként is adható.

4. Tavaszi nagytakarítás

Cél: A csapatban dolgozás fejlesztése a problémamegoldásban, valamint az időbeosztási technikák javítása.

Leírás: Alakítsanak 5-7 fős csoportokat. Mondja el a csapatoknak, hogy közeledik a tavasz, ideje felkészülniük a tavaszi nagytakarításra. Minden csapatnak össze kell állítania egy listát azokból a tevékenységekből, amelyekkel felkészülnek az otthoni tavaszi nagytakarításra. A listára minden tevékenységet fontossági sorrendbe kell állítaniuk, erre 10 percet kapnak. Ezután minden csoportból egy tag mutassa be a végleges listájukat.

Segédeszközök: csoportonként flipchart lap és tollak.

Időigény: 20-30 perc

Megvitatandó szempontok:

- Hogyan tudott megegyezni a csapat a megadott időkereten belül?
- Milyen kritériumok alapján állították fel a fontossági sorrendet?
- Hogyan oldották meg az esetleges nézeteltéréseket?

Variáció: a tavaszi nagytakarítás helyett más téma is lehet.



7. ábra Tavaszi nagytakarítás



8. ábra Flipchart lap

5. Hess, légy!

Cél: A csoport felpezsdítése egy egyszerű probléma felvetésével, mely gondolkodásra készlet.

Leírás: Alakítsanak 5-7 fős csoportokat. Mondja el a csapatoknak, hogy kapnak egy egyszerű problémát, amit meg kell oldaniuk. A probléma a következő: ha van egy lezárt befőttesüveg, mely egy mérlegen áll, benne 6 alvó légygel, s felrázzuk az üveget, hogy a legyek repüljenek, akkor a legyek súlya több vagy kevesebb lesz? Kisebb jutalom adható annak a csapatnak, amelyik elsőként adja meg a helyes választ.

Segédeszközök: csoportonként flipchart lap és tollak.

Időigény: 20-30 perc

Megoldás: Az üveg és a legyek súlya nem változik meg. Akár állnak, akár repülnek, ugyanolyan erővel nyomják lefelé a mérleget, mivel a repüléshez létrehozott leszálló légáramlatok ugyanolyan erőt képviselnek, mint a legyek súlya.



9. ábra Hess, légy!

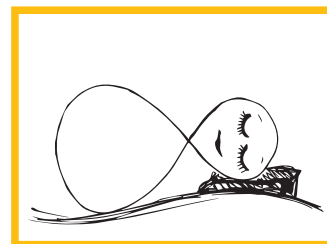


10. ábra Befőttesüveg legyekkel a mérlegen

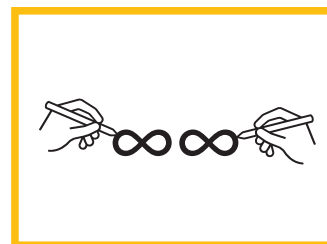
6. Kreativitást fejlesztő gyakorlatok

Fekvő nyolcas

Egy papírlapra rajzolj nagy, vízszintesen fekvő nyolcast, és lendületes, folyamatos mozdulatokkal írd át sokszor a vonalat. Folytasd ezt fél percig, majd vedd át a ceruzát a másik kezvedbe, és ugyanúgy folytasd a rajzolást a vonalon, ahogy eddig tetted. Újabb fél perc után mindkét kezvedbe vegyél egy-egy ceruzát, és egy lap két felén egyszerre kezdj rajzolni a két kezdeddel.



11. ábra Fekvő nyolcas



12. ábra Egyszerre rajzolás két kézzel

Mire jó?

Az alábbi kreativitásfejlesztő játékok szóban játszhatóak. Ezek azért különösen hasznosak, mert akár utazás közben is játszhatók, nem szükséges hozzájuk előkészület vagy kellék.

Találjátok ki, mire jó egy bizonyos tárgy az alapfunkcióján kívül. Például:

Mire jó a gemkapocs?

- horognak
- iránytűnek
- láncot lehet belőle készíteni
- fülbevalónak
- gyurmaszobor fülének
- apró szendvicsek összetűzésére
- gomb helyett

Az nyer, aki többet tud mondani. Néhány ötlet további tárgyakra: biciklilánc, fakanál, filctoll, téglá, ceruzafaragó, kulcs, bili.



13. ábra Mire jó?



14. ábra Gemkapocs, mint fülbevaló

Robinson

Képzeljük el, hogy egy lakatlan szigeten szenvedtünk hajótörést. Van egy feladatunk, de nincs hozzá megfelelő eszközünk. Hogyan lehet mégis megoldást találni?

Például van egy doboz konzervünk, de nincs konzervnyitók. Mit lehet tenni? Hogy lehetne kinyitni a dobozt?

Bármilyen megoldás jó lehet, aminek a segítségével hozzájutunk a doboz tartalmához. Kinyithatjuk késsel, fejszével, felvágthatjuk sarokcsiszolóval, tűzbe dobhatjuk, hogy a hő hatására nyíljon ki, kővel próbálkozhatunk.

Ha ez túl könnyű, akkor szigoríthatjuk úgy a feltételeket, hogy a körülmények megfeleljenek valóban a lakatlan szigeten találhatóknak: nincs áram, nem használhatsz gépet, egyedül vagy, stb.

Érdekes lehet kitalálni, hogyan lehet felszeletelni egy kenyeret kés nélkül, hogyan lehet tüzet gyújtani gyufa nélkül, hogyan merhetnénk tele egy hordót vízzel egy tóból edény nélkül, hogyan írhatnánk levelet papír és toll nélkül, vagy hogy hogyan készíthetnénk magunknak ruhát tű nélkül. Persze nyugodtan lehet további helyzeteket is kitalálni.



15. ábra Lakatlan sziget



16. ábra Konzerv konzervnyitó nélkül...

Közös mese

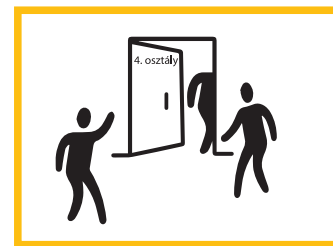
Valaki kitalálja egy mese első mondatát, majd a többi játékos folytatja felváltva egy-egy mondattal. Izgalmas, érdekes mese keletkezik így, soha nem lehet tudni, merre kanyarodik a történet.



17. ábra Közös mese

III. Az intézmény pedagógusaival közösen kidolgozott tevékenységek, játékok

a. Legyél negyedikes!



18. ábra Legyél negyedikes

1. Előkészítés

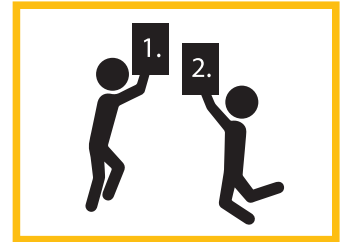
- 1.1. A célcsoport meghatározása
 - 1.1.1. Létszám: 18 fő
 - 1.1.2. Életkor: 9-11 év
 - 1.1.3. Mentális állapot: izgatott, nyugtalan osztály: 4 SNI és 7 BTM tanuló
 - 1.1.4. Fizikai állapot: mozgékonyak
 - 1.1.5. Szociális fejlettség szintje (E.T.I.K.E.T.T.): Nehezen tudnak együtt dolgozni, és a szabálykövetés is nehézkes
- 1.2. A facilitátor felkészülése
 - 1.2.1. A fejlesztendő szociális kompetencia: együttműködés, kitartás, szabálykövetés
 - 1.2.2. A facilitátor speciális célkitűzései: Együttműködés és szabálykövetés erősítése
- 1.3. Technikai előkészítés
 - 1.3.1. A teljes foglalkozás időtartama percben: 15 perc
 - 1.3.2. Helyszín kiválasztása és kialakítása: osztályterem
 - 1.3.3. Szükséges technikai eszközök: kártya
 - 1.3.4. A résztvevők előzetes bevonásának lehetőségei: -

2. Lebonyolítás

- 2.1. Bemelegítő játék
 - 2.1.1. Címe: Elmentem az állatkertbe és láttam.... (a kártya száma szerinti állatnév)
 - 2.1.2. Célja: A kártyák megismerése, beszédbátorság
- 2.2. Feladatmeghatározás (a fő tevékenység ismertetése)
 - 2.2.1. Keretmese: Már harmadik éve együtt az osztály és gondolom mindenki nagyon szeretne már negyedikes is lenni! Ebben a játékban mindenki lehet negyedikes, ha elég ügyes!
 - 2.2.2. Csoportalakítás módja: -
 - 2.2.3. Feladatmeghatározás, játékszabályok: Mindenki húz egy kártyát és sétál

a térben, majd elkezd mondogatni, hogy: „Elsős vagyok!” Akivel találkozik, avval egymás felé felmutatják a kártyájukon lévő számokat és aki elsőnek kimondja az összeadás eredményét az már második lesz. „Másodikos vagyok!”- kiáltja és csakis másik másodikossal kommunikálhat, egymásnak megmutatják a kártyán lévő számot és most, aki először bemondja a kivonás eredményét az már harmadikos lesz. „Harmadikos vagyok!” – mondogatja, és egy másik harmadikkal találkozáva a kártyákon lévő számokat megszorozzák egymással, a gyorsabb tanuló már kiáll a körből és elkiáltja magát: „Negyedikes vagyok!!!”

A játék addig folytatódik, míg mindenki negyedikes lesz remélhetőleg.



19. ábra A játék menete

2.2.4. Biztonsági szabályok: A tanteremben jól széthúzom a padokat, székeket.

2.3. Végrehajtás (tapasztalatszerzés)

2.3.1. A végrehajtás időkerete: 15 perc

2.4. Köztes feldolgozás (a szerzett tapasztalatok feldolgozása)

2.4.1. A köztes feldolgozás időkerete: 2 perc

2.4.2. A köztes feldolgozás szempontjai: A próbajáték után megbeszéljük, hogy értik-e a feladatot.

3. *A tapasztalati tanulás köre*

3.1. Újratervezés

3.1.1. A facilitátor beavatkozása, a kihívás növelése, szabályváltozás, nehezítés: Az első hat negyedikes már a pozitív (piros számok) – negatív (fekete számok) összeadását is megpróbálhatja.

3.1.2. Az újratervezés időkerete: 2 perc

3.2. Újbóli végrehajtás

3.2.1. Az újbóli végrehajtás időkerete: 3 perc

3.2.2. A facilitátor legfontosabb megfigyelési szempontjai az újbóli végrehajtás alatt:
Helyesen számolnak- e a gyerekek?

3.3. Záró feldolgozás (a tanulságok tudatosítása, elvonatkoztatás...)

3.3.1. A feldolgozás módszere, a használt eszközök: megbeszélés

3.3.2. A feldolgozás időkerete: 2 perc

3.3.3. A feldolgozás legfontosabb kérdései (összhangban a fejlesztendő területtel):

- » Megértették-e a feladatot?
- » Tudtak-e együttműködni?
- » Mennyire sikerült a szabályok betartása?

3.4. Feszültségoldás, levezetés, kilépés

A lassabb tanulóknak még van idejük gyakorolni az alpműveleteket ebben a tanévben is, mire negyedikesek leszünk mindenkinek gyorsabban fog menni a matematika!

b. "Ejtőernyős"



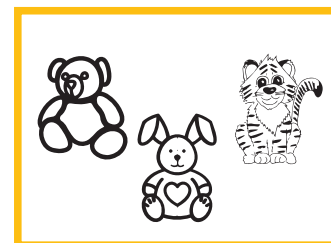
20. ábra Ejtőernyős

1. Előkészítés

- 1.1. A célcsoport meghatározása
 - 1.1.1. Létszám:15 fő
 - 1.1.2. Életkor: 2. évfolyam, 8 évesek
 - 1.1.3. Mentális állapot: Izgatott, nyüzsgő, érdeklődő csoport
 - 1.1.4. Fizikai állapot:Mozgékonyak
 - 1.1.5. Szociális fejlettség szintje (E.T.I.K.E.T.T.): Kevésbé együttműködők
- 1.2. A facilitátor felkészülése
 - 1.2.1. A fejlesztendő szociális kompetencia:együttműködés, kreativitás, konfliktuskezelés, tolerancia
 - 1.2.2. A facilitátor speciális célkitűzései: Legyenek képesek a feladat végrehajtása érdekében együttműködni.
- 1.3. Technikai előkészítés
 - 1.3.1. A teljes foglalkozás időtartama percben:3x5 perc
 - 1.3.2. Helyszín kiválasztása és kialakítása: Tanterem átrendezve, közepén üres térrel.
 - 1.3.3. Szükséges technikai eszközök: „Ejtőernyő” lyukakkal, különböző méretű labdák 9db
 - 1.3.4. A résztvevők előzetes bevonásának lehetőségei:

2. Lebonyolítás

- 2.1. Bemelegítő játék
 - 2.1.1. Címe:”Plüssdobálás” 3 plüssállattal (Nyuszi, maci, tigris)
 - 2.1.2. Célja: Egymásra figyelés, csoportalakítás
- 2.2. Feladatmeghatározás (a fő tevékenység ismertetése)



21. ábra Plüssállatok

- 2.2.1. Keretmese: A falut, ahol laksz, megszállta az a sárkány, amely már 1000 éve nem háborgatta őket. A falu bölcsei úgy döntöttek, hogy helikopterrel menekítik egy biztonságos faluba a lakosságot. De egyszerre csak 9 ember fér fel a helikopterre. Ezek lesznek a labdák. A nagy labda lesz a csoport vezetője.

A kicsik a gyerekek, a közepesek a felnőttek. Akik egy színűek, azok egy családba tartoznak. Akik az előző játékban ugyanazt a plüssállatot dobálták, azok tartoznak egy csoportba. Ti lesztek a helikopter vezetői, ti engeditek le az ejtőernyősöket.

2.2.2. Csoportalakítás módja: Az előző feladat tigrisei, macijai, nyuszijai lesznek 1-1 csoportban.

2.2.3. Feladat meghatározása, játékszabályok: Ti kaptok egy ejtőernyőt, s azon látod, vannak lyukak. A lyukak különböző nagyságúak. Minden labdának egyszer kell leesnie, de a legnagyobb labdának kell utoljára. A kisebbeket színek szerint kettesével ugyanazon a lyukon kell leengednetek. Egy lyukon csak egy alkalommal mehet le labda, többször nem.

2.2.4. Biztonsági szabályok: -

2.3. Tervezés (a résztvevők tervezési tevékenysége)

2.3.1. A tervezés időkerete: 3 perc

2.3.2. A tervezésre vonatkozó speciális szabályok: A csoport hármat kérdezhet a játékvezetőtől.

2.4. Végrehajtás (tapasztalatszerzés)

2.4.1. A végrehajtás időkerete: Csoportonként 5 perc

2.5. Köztes feldolgozás (a szerzett tapasztalatok feldolgozása)

2.5.1. A köztes feldolgozás időkerete: 2 perc

2.5.2. A köztes feldolgozás szempontjai: Mikor volt eredményes? Mit változtatnátok a szabályaitokon?

3. A tapasztalati tanulás köre

3.1. Újratervezés

3.1.1. A facilitátor beavatkozása, a kihívás növelése, szabályváltozás, nehezítés: Milyen feladattal nehezítenéd/könnyítenéd a következő csapatnak a feladatot?

3.1.2. Az újratervezés időkerete: 3 perc

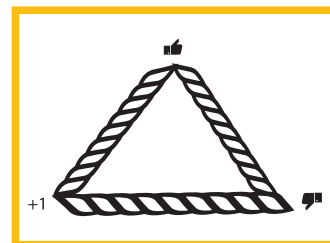
3.2. Újbóli végrehajtás

3.2.1. Az újbóli végrehajtás időkerete: 5 perc

3.2.2. A facilitátor legfontosabb megfigyelési szempontjai az újbóli végrehajtás alatt: Megbeszélés alatt szabálykövetően hajtották-e végre a feladatot?

3.3. Záró feldolgozás (a tanulságok tudatosítása, elvonatkoztatás...)

3.3.1. A feldolgozás módszere, a használt eszközök:Kötél háromszögbe rendezve a földön. A csúcsok jelentése: Jól éreztem magam, Rosszul éreztem magam, kipróbálnám még egyszer. Állj abba a sarokba, amelyik rád jellemző.



22. ábra Háromszög kötél

3.3.2. A feldolgozás időkerete: 5 perc

3.3.3. A feldolgozás legfontosabb kérdései (összhangban a fejlesztendő területtel):

- » Hogy érezted magad?
- » Mi volt jó neked ebben a játékban?
- » Mit tettél hozzá a csapat sikeréhez?

3.4. Feszültségoldás, levezetés, kilépés

Kártyadobálás játék: A kötél egy tó, amibe belepottyannak a kártyák. Te csak a feketéket veheted fel, s amelyek a körön belül lesznek felfelé. Most magadnak gyűjtesz pontokat. Hajrá!

Utána hátpaskolás egymásnak, majd magunknak, s taps.

c. A biztos számfogalom kialakítása, műveletek gyakorlása a 20-as számkörben

1. Előkészítés

1.1. A célcsoport meghatározása

1.1.1. Létszám: 12 fő

1.1.2. Életkor: 6-8 éves kor, 1. osztály

1.1.3. Mentális állapot: kiegyensúlyozott, nyitott, elfogadó

1.1.4. Fizikai állapot: nagy mozgásigényű

1.1.5. Szociális fejlettség szintje (E.T.I.K.E.T.T.): Szabálykövetés, érzelmek kezelése, problémamegoldás, kitartás, konfliktuskezelés fejlesztése a sikeres feladatmegoldás fontos feltétele. A játék során mindenki erejéhez, tudásához mérten vesz részt a tevékenységben. A cél az, hogy minél többen működjenek együtt a feladatmegoldásban, képesek legyenek egymáshoz alkalmazkodni és a játék során közösségi élményekhez juthassanak.

1.2. A facilitátor felkészülése

1.2.1. A fejlesztendő szociális kompetencia: együttműködés, szabálykövetés, sikerkezelés, kudarctűrés

1.2.2. A facilitátor speciális célkitűzései:

1.3. Technikai előkészítés

1.3.1. A teljes foglalkozás időtartama percben: 10 perc

1.3.2. Helyszín kiválasztása és kialakítása: A tanteremben egy akadálymentes területen babzsákokból kör alakítása.

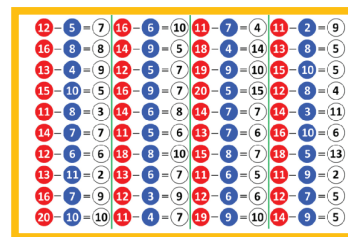
1.3.3. Szükséges technikai eszközök:

- babzsákok,

- kártyák, melyek mindkét oldalán számok vagy műveletek találhatóak

1.3.4. A résztvevők előzetes bevonásának lehetőségei: - kör kialakítása babzsákokból

- kártyák készítése



23. ábra Műveletek 20-as számkörben

2. **Lebonyolítás**

2.1. Bemelegítő játék

2.1.1. Címe: Séta a térben műveletekkel (Álljatok egy csoportba annyian, amennyi az általam mondott művelet eredménye.)

2.1.2. Célja: Ráhangolódás a számokkal való tevékenységre, együttműködés

2.2. Feladatmeghatározás (a fő tevékenység ismertetése)

2.2.1. Keretmese:

2.2.2. Csoportalakítás módja: A Séta a térben bemelegítő játék utolsó műveletének eredménye 6 legyen. Így két csoport alakul ki.

2.2.3. Feladatmeghatározás, játékszabályok:

Kártyákat dobálok a körbe. Az egyik csoport a páros, a másik a páratlan számokat gyűjtse össze. A már felvett kártyát visszadobni nem szabad. A játék végén ellenőrizzük, hogy a csoportok minden kártyája megfelel-e az előre megbeszélte tulajdonságnak.

2.2.4. Biztonsági szabályok: Fel kell hívni a figyelmet arra, hogy a hirtelen mozdulat vagy vetődés során nehogy sérülés történjen. (pl.: összefejelés)

2.3. Tervezés (a résztvevők tervezési tevékenysége)

2.3.1. A tervezés időkerete:

2.3.2. A tervezésre vonatkozó speciális szabályok:

2.4. Végrehajtás (tapasztalatszerzés)

2.4.1. A végrehajtás időkerete: 2-3 perc

2.5. Köztes feldolgozás (a szerzett tapasztalatok feldolgozása)

2.5.1. A köztes feldolgozás időkerete:

2.5.2. A köztes feldolgozás szempontjai:

3. *A tapasztalati tanulás köre*

3.1. Újratervezés

3.4.1. A facilitátor beavatkozása, a kihívás növelése, szabályváltozás, nehezítés:

- Nehezebb a feladat, ha a kártyákra műveletet írunk.

Ebben az esetben több lehetőség szerint lehet a gyűjtendő kártyák tulajdonságait meghatározni.

- » pontosan meghatározzuk a művelet eredményét
- » legyen az eredmény pl. 10-nél több, vagy kevesebb
- » legyen az eredmény páros – páratlan
- » legyen az eredmény egyjegyű szám – kétjegyű szám

3.4.2. Az újratervezés időkerete: 2 perc

3.2. Újbóli végrehajtás

3.4.3. Az újbóli végrehajtás időkerete: A feladat nehézségi fokától függ.

3.4.4. A facilitátor legfontosabb megfigyelési szempontjai az újbóli végrehajtás alatt:

- » feladatmegoldás pontossága
- » szabályok betartása

3.3. Záró feldolgozás (a tanulságok tudatosítása, elvonatkoztatás...)

3.4.5. A feldolgozás módszere, a használt eszközök:

A játék végén mindig ellenőrizni kell, hogy a kártyák a megfelelő csoportnál vannak-e. Ezzel a tevékenységgel a jól számolókat megerősítjük tudásukban, a gyengébben teljesítő tanulónak segítjük a bevésoedés folyamatát. Ezt közös megbeszéléssel végezzük.

3.4.6. A feldolgozás időkerete: 10 perc

3.4.7. A feldolgozás legfontosabb kérdései (összhangban a fejlesztendő területtel):

- » tantárgyi tudás megfigyelése
- » együttműködés
- » sikerélmény, kudarctűrés kezelése

3.4. Feszültségoldás, levezetés, kilépés

Jutalmak kiosztása.

Megbeszélés: - Hogyan érezted magad?

- Mi volt jó?, Mi volt rossz?, Min kell változtatni?

d. „Csak rám” (MI-TI-ÉN)



24. ábra Mi-Ti-ÉN

1. Előkészítés

- 1.1. A célcsoport meghatározása
 - 1.1.1. Létszám:16 fő
 - 1.1.2. Életkor:10-11 éves gyerekek
 - 1.1.3. Mentális állapot: SNI, BTM, érdeklődő, fogékony
 - 1.1.4. Fizikai állapot: mozgékonyak
 - 1.1.5. Szociális fejlettség szintje (E.T.I.K.E.T.T.): nem szívesen működnek együtt társaikkal
- 1.2. A facilitátor felkészülése
 - 1.2.1. A fejlesztendő szociális kompetencia: együttműködés, problémamegoldás, nyitottság, kommunikáció
 - 1.2.2. A facilitátor speciális célkitűzései: Egymásra figyelve, kellő türelemmel hallgassák meg a társukat. Új ismeretek szerzése egymásról.
- 1.3. Technikai előkészítés
 - 1.3.1. A teljes foglalkozás időtartama percben:25-30 perc
 - 1.3.2. Helyszín kiválasztása és kialakítása: Tanteremben 4 hely kialakítása
 - 1.3.3. Szükséges technikai eszközök: 4 db A2-es lap, 16db filctoll
 - 1.3.4. A résztvevők előzetes bevonásának lehetőségei:

2. Lebonyolítás

- 2.1. Bemelegítő játék
 - 2.1.1. Címe:”Moszkitó”
 - 2.1.2. Célja:”Ébredés”, egymásra hangolódás.
- 2.2. Feladatmeghatározás (a fő tevékenység ismertetése)
 - 2.2.1. Keretmese: ”Magányosból”, „Együtt könnyebb” városába kell menekülnünk, mert teljesen bekebelezik a kóbor lelkek. Ez csak úgy lehetséges, ha válogatás nélkül mindenkivel megtalálod a közös hangot. Az egész osztálynak át kell jutni, senkit sem hagyhatunk egyedül!

2.2.2. Csoportalakítás módja: 4x4 különböző színű számolópálcikából véletlenszerűen húznak egyet.



25. ábra Számoló pálcikák

2.2.3. Feladatmeghatározás, játékszabályok:
A lap 4 sarkába rajzolnak egy rájuk jellemző szimbólumot és 4 olyan dolgot írnak magukról, ami csak rájuk jellemző és a másik 3 társukra nem. A lap középső részébe 4 olyan állítást írnak, ami a csoport összes tagját jellemzi.

2.2.4. Biztonsági szabályok: Ne hadonásszanak a tollakkal. Figyeljenek, hogy ne koppanjanak egymáshoz a fejek írás közben.

2.3. Tervezés (a résztvevők tervezési tevékenysége)

2.3.1. A tervezés időkerete: 3 perc

2.3.2. A tervezésre vonatkozó speciális szabályok: Elhelyezkedés (Lehetőség szerint ne zavarják egymást a csoportok túl hangos beszélgetéssel).

2.4. Végrehajtás (tapasztalatszerzés)

2.4.1. A végrehajtás időkerete: 20-25 perc

2.5. Köztes feldolgozás (a szerzett tapasztalatok feldolgozása)

2.5.1. A köztes feldolgozás időkerete: -

2.5.2. A köztes feldolgozás szempontjai: -

3. **A tapasztalati tanulás köre**

3.1. Újratervezés

3.1.1. A facilitátor beavatkozása, a kihívás növelése, szabályváltozás, nehezítés: -

3.1.2. Az újratervezés időkerete: -

3.2. Újbóli végrehajtás

3.2.1. Az újbóli végrehajtás időkerete: -

3.2.2. A facilitátor legfontosabb megfigyelési szempontjai az újbóli végrehajtás alatt: -

3.3. Záró feldolgozás (a tanulságok tudatosítása, elvonatkoztatás...)

3.3.1. A feldolgozás módszere, a használt eszközök: megbeszélés Szükséges egy tábla, vagy fal, amire jól láthatóan kitesszük a 4 lapot.

3.3.2. A feldolgozás időkerete: 12 perc, 3perc/csoport

3.3.3. A feldolgozás legfontosabb kérdései (összhangban a fejlesztendő területtel):

» Milyen új információt tudtak meg a másiktól? (nyitottság)

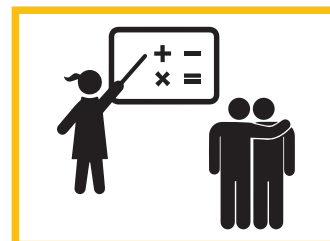
» Mindenkinél volt-e lehetőség elmondani a rá jellemző dolgokat? (kommunikáció)

» Hogy sikerült megoldani a feladatot? (együttműködés)

3.4. Feszültségoldás, levezetés, kilépés

Ki, hogy érezte magát a csoportban? Zárókör- aktuális hangulat

e. Szociális kompetenciák fejlesztése a matematika órán



26. ábra Szociális kompetencia fejlesztése matematika órán

1. Előkészítés

1.1. A célcsoport meghatározása

1.1.1. Létszám: 12 – 14 fő

1.1.2. Életkor: 12 évesek

1.1.3. Mentális állapot: iskolafáradtak, nehezen motiválhatóak

1.1.4. Fizikai állapot: mozgékonyak,

1.1.5. Szociális fejlettség szintje (E.T.I.K.E.T.T.): nem tudnak együttműködni, párban, csoportban sem

1.2. A facilitátor felkészülése

1.2.1. A fejlesztendő szociális kompetencia: együttműködés, kitartás, kommunikáció, segítségnyújtás, segítségkérés, önbizalom

1.2.2. A facilitátor speciális célkitűzései: A szabálykövetés megvalósulása. A tanulók aktuális tantárgyi tudásának feltérképezése, megerősítése. Közösségépítés. Mozgáskoordináció fejlesztése.

1.3. Technikai előkészítés

1.3.1. A teljes foglalkozás időtartama percben: 45 perc

1.3.2. Helyszín kiválasztása és kialakítása: Az osztály tanterme, padokkal, székekkel. A padok székek összerendezésével, a lehető legnagyobb akadálymentes tér kialakítása.

1.3.3. Szükséges technikai eszközök: négyszög ábrák A5-ös méretben, ragasztószalag, vagy biztosítótű, időmérő eszköz, BINGO-tábla, ugráló kötél

1.3.4. A résztvevők előzetes bevonásának lehetőségei: a terem berendezése, BINGO táblák kiosztása, kötél-kör kialakítása.

2. Lebonyolítás

2.1. Bemelegítő játék

2.1.1. Címe: Plüssdobálás játék, a sokszögekkel kapcsolatos fogalmak felelevenítésére.

2.1.2. Célja: A szabálytudat alakítása, az egymásra figyelés képességének fejlesztése, tolerancia az ügyetlenebbekkel szemben.

2.2. Feladatmeghatározás (a fő tevékenység ismertetése)

2.2.1. Keretmese: Sokszögbolygó lakói megtámadtak bennünket. Sőt egy-egy képviselőjük már a hátatokra kapaszkodva a tudásotokat akarják elvenni. Csak úgy tudjátok őket semlegesíteni, ha minden róluk szerzett információt összegyűjtötök, és felismerve a sokszöget a semlegesítő körbe állva hangosan kimondjátok a nevét. Nem látjátok a potenciális veszélyforrást, így a többiekre kell hagyatkoznotok, hogy minden olyan tulajdonságot begyűjtsetek, aminek segítségével meghatározhatjátok a rátok támadó sokszöget.

2.2.2. Csoportalakítás módja: -

2.2.3. Feladatmeghatározás, játékszabályok:

Mindenki kap egy speciális sokszögek tulajdonságait tartalmazó BINGO-táblát, illetve a hátára rögzítünk egy sokszög ábrát. Egy sokszög többször is előfordulhat. A teremben körbejárva a társaktól egy mezőn levő tulajdonságot megkérdezve össze kell gyűjteni a sokszögre vonatkozó minden olyan tulajdonságot, ami felismerhetővé teszi a hátán levőt. Ha a BINGO-tábla adott tulajdonsága igaz a sokszögre, akkor a megkérdezett beírja a monogramját a mezőbe. Mindenkitől egyszerre csak egyet lehet kérdezni.



27. ábra Sokszög ábrák hátra rögzítve

2.2.4. Biztonsági szabályok: Csak a terem akadálymentesített részén folyik a játék, a bútorok közé nem lehet bemenni, illetve a semlegesítő körbe nem szabad beugrani.

2.3. Tervezés (a résztvevők tervezési tevékenysége)

2.3.1. A tervezés időkerete: -

2.3.2. A tervezésre vonatkozó speciális szabályok: -

2.4. Végrehajtás (tapasztalatszerzés)

2.4.1. A végrehajtás időkerete: 10 perc

2.5. Köztes feldolgozás (a szerzett tapasztalatok feldolgozása)

2.5.1. A köztes feldolgozás időkerete: 5 perc

2.5.2. A köztes feldolgozás szempontjai: sikerült-e a szabályokat betartani, a kérdések sorrendjének van-e szerepe a játék sikerességében, mi okozott nehézséget, hogyan lehetne könnyebb a feladat

3. A tapasztalati tanulás köre

3.1. Újratervezés

3.1.1. A facilitátor beavatkozása, a kihívás növelése, szabályváltozás, nehezítés: A gyerekek hátán levő sokszögek megváltoztatása; csak öt gyerektől lehet kérdezni

- 3.1.2. Az újratervezés időkerete: 5 perc
- 3.2. Újbóli végrehajtás
- 3.2.1. Az újbóli végrehajtás időkerete: 10 perc
- 3.2.2. A facilitátor legfontosabb megfigyelési szempontjai az újbóli végrehajtás alatt: mindenki a szabályok szerint játszott-e, megfelelő volt-e a kommunikáció, tudtak-e együttműködni, kellően segítettek-e egymást, sikerül-e a jó kérdéseket kiválasztani
- 3.3. Záró feldolgozás (a tanulságok tudatosítása, elvonatkoztatás...)
- 3.3.1. A feldolgozás módszere, a használt eszközök: Plüssdobálós játékkal, mindenki elmondja a tapasztalatait, milyen volt számára a játék.
- 3.3.2. A feldolgozás időkerete: 10 perc
- 3.3.3. A feldolgozás legfontosabb kérdései (összhangban a fejlesztendő területtel):
- » Tudtunk-e együttműködni?
 - » Sikerült-e összegyűjteni a tulajdonságokat?
 - » A játék segítette-e sokszögekről tanultak rendezését?
- 3.4. Feszültségoldás, levezetés, kilépés BINGO-tábla tulajdonságainak közös áttekintése, az adott sokszögekhez kapcsolása, a monogramok ellenőrzése. Aki legalább öt alkalommal jól adta meg a sokszög tulajdonságait piros pontot kap.



28. ábra BINGO- tábla

f. Kincskereső – Sendivogius alkímista rejtélyes receptjei



29. ábra Rejtélyes- recept keresők

1. Előkészítés

1.1. A célcsoport meghatározása

1.1.1. Létszám: 16 fő

1.1.2. Életkor: 13 év

1.1.3. Mentális állapot: Átlagos és néhány kifejezetten jó képességű tanuló, meg két BTMN-es kislány alkotja az osztályt. Érdeklődésük felkelthető, szívesen dolgoznak csoportban, szeretik az önálló kutatómunkát is. Problémamegoldó képességük szorul fejlesztésre, az összefüggések felismerése nem az erősségük.

1.1.4. Fizikai állapot: megfelelő, nincs közöttük túlsúlyos, van viszont néhány hirtelen nőtt nyurga kamasz.

1.1.5. Szociális fejlettség szintje (E.T.I.K.E.T.T.): Két nagy csoport alakult az osztályon belül, köztük nem nagyon van átjárás. Az önálló gondolkodás, munka önbizalom hiányában háttérbe szorult. A csoporton belül szívesen segítik egymást. Kitartóan képesek egy feladattal foglalkozni.

1.2. A facilitátor felkészülése

1.2.1. A fejlesztendő szociális kompetencia: együttműködés, segítségnyújtás, felelősségvállalás, önálló gondolkodás, önbizalom, rugalmasság, konfliktuskezelés, önérvényesítés

1.2.2. A facilitátor speciális célkitűzései: A 7. osztályban tanult kémia tananyag hasznosítása, összefoglalása, ismétlése

1.3. Technikai előkészítés

1.3.1. A teljes foglalkozás időtartama percben: 45 perc

1.3.2. Helyszín kiválasztása és kialakítása: kémia szaktanterem, csoportmunkához berendezve

1.3.3. Szükséges eszközök: toll, írólap

1.3.4. A résztvevők előzetes bevonásának lehetőségei: előzetes kutatómunka Sendivogiusról és koráról

2. Lebonyolítás

2.1. Feladatmeghatározás (a fő tevékenység ismertetése)

2.1.1. Keretmese: Sendivogius alkímista, mielőtt elmenekült üldözői elől, elrejtette alkímista recipéit (receptjeit), amelyek alapján élenyagzt, tinktúrát, vitriolos keseragot és könenyagzt tudott előállítani.

2.1.2. Csoportalakítás módja: Mindenki húz egy kártyára írt vegyjelet, és az egy főcsoportba tartozók alkotnak egy csapatot (pl. F, Cl, Br, I – 7. főcsoport)

2.1.3. Feladatmeghatározás, játékszabályok: Minden csapat kap egy lombikot, benne a meghatározásokkal, melyek megfejtéséből egy-egy betű kerül a recept helyét jelölő mondatba. A meghatározás sorszáma a betű mondatban elfoglalt helyét jelenti. A jobb alsó sarokban lévő szám a megfejtésből felhasználható betű sorszáma.



30. ábra Lombik

A kettős betűk 2 betűnek számítanak.

2.1.4. Biztonsági szabályok:

2.2. Végrehajtás (tapasztalatszerzés)

2.2.1. A végrehajtás időkerete: 30 perc

Ha valamelyik csapatnak nem sikerült a teljes megfejtés, segítséget kérhet a könyvtárban (könyvtáros beavatva). Ha megtalálták a recepteket, 1 béka (piros pont helyett van nálam) jár, ha a leírás alapján megmondják, mi az anyagok mai neve.

3. *A tapasztalati tanulás köre*

3.1. Újratervezés

3.1.1. A facilitátor beavatkozása, a kihívás növelése, szabályváltozás, nehezítés: 15 perc után minden csapat kérdezhet egyet

3.1.2. Az újratervezés időkerete:

3.2. Újbóli végrehajtás

3.2.1. Az újbóli végrehajtás időkerete:

3.2.2. A facilitátor legfontosabb megfigyelési szempontjai az újbóli végrehajtás alatt:

3.3. Záró feldolgozás (a tanulságok tudatosítása, elvonatkoztatás...)

3.3.1. A feldolgozás módszere, a használt eszközök: A recepteket és a megoldásokat a csapatok kitűzik a faliújságra, felolvassák a leírást, ha tudják, megmondják, mit állított elő az alkímista. Ha ők nem tudják, a többiek is próbálkozhatnak (békáért)

3.3.2. A feldolgozás időkerete: 15 perc

3.3.3. A feldolgozás legfontosabb kérdései (összhangban a fejlesztendő területtel):

- » ki tudott a legtöbb kérdésre válaszolni a csapatban? (felelősség, önbizalom, önálló gondolkodás)
- » ki fejtett meg betűhiányos szót az utasításból? (rugalmasság, önálló gondolkodás, kreativitás)
- » mi okozta a legnagyobb nehézséget? (együttműködés, szerepvállalás, felelősség)
- » volt-e vita egy válaszon? Hogyan oldódott meg? (konfliktuskezelés, önérvényesítés, rugalmasság)

3.4. Feszültségoldás, levezetés, kilépés

A jól végzett munka jutalmául – a sikerélmény és a békák mellett – mindenki kap egy jutalom-kágyért (sárga cukorkát).

Eszközöket, papírokat összeszedjük, elköszönünk: servus humilissimus.

g. Híd



31. ábra Híd

1. Előkészítés

1.1. A célcsoport meghatározása

1.1.1. Létszám: 12 fő

1.1.2. Életkor: 14 év

1.1.3. Mentális állapot: Van köztük SNI, érdeklődők, fogékonyak

1.1.4. Fizikai állapot: mozgékonyak

1.1.5. Szociális fejlettség szintje (E.T.I.K.E.T.T.): Megfelelő

1.2. A facilitátor felkészülése

1.2.1. A fejlesztendő szociális kompetencia: együttműködés, rugalmasság, konfliktuskezelés

1.2.2. A facilitátor speciális célkitűzései: Problémamegoldásra legyenek képesek, összmunka.

1.3. Technikai előkészítés

1.3.1. A teljes foglalkozás időtartama percben:20 perc

1.3.2. Helyszín kiválasztása és kialakítása: Az iskola tanterme és folyosója.

1.3.3. Szükséges technikai eszközök: 2x10 db collstock, 1 db műanyagpohár félig tele vízzel, 1 db műanyagflakon tele vízzel, stopperóra, (esetleges felmosáshoz felmosó vödör, felmosó)

1.3.4. A résztvevők előzetes bevonásának lehetőségei:

2. Lebonyolítás

2.1. Bemelegítő játék

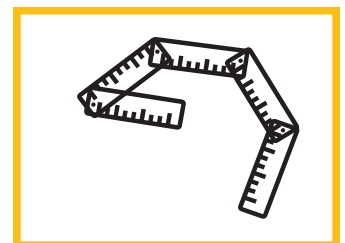
2.1.1. Címe: Torony

2.1.2. Célja:Collstock megismerése, kreativitás

2.2. Feladatmeghatározás (a fő tevékenység ismertetése)

2.2.1. Keretmese:Van két város, akik elhatározták, hogy hidat építenek az őket elválasztó folyó fölé.

2.2.2. Csoportalakítás módja: Ki milyen házszám alatt lakik. Pl aki 28 alatti szám alatt lakik, ők egy csoport, s akik felette, ők a másik csoport. (Ha nem egyforma a létszám, akkor kéztornyot építenek két csoportban. (Sétáljatok körbe, s tapsra



32. ábra Colstock

építetek kéztornyot. Egy ilyen toronyban 6 kézfej lehet. Mindenki csak az egyik kezét használhatja.)

2.2.3. Feladatmeghatározás, játékszabályok: Mindkét csoportnak hidat kell építenie úgy, hogy alatta átgurítható legyen a megmutatott műanyagpalack (fél literes), s egy vízzel teli műanyagpoharat elbírjon 5 mp-ig. A két város először külön külön építi a hidat. Majd össze kell építeni. Passzoljon a két város hídjának az építménye egymáshoz.

2.2.4. Biztonsági szabályok:-

2.3. Tervezés (a résztvevők tervezési tevékenysége)

2.3.1. A tervezés időkerete: 5 perc

2.3.2. A tervezésre vonatkozó speciális szabályok: Eszköz megléte, érthető és fontos szabályok megléte.

2.4. Végrehajtás (tapasztalatszerzés)

2.4.1. A végrehajtás időkerete: 10 perc (2x5 perc)

2.5. Köztes feldolgozás (a szerzett tapasztalatok feldolgozása)

2.5.1. A köztes feldolgozás időkerete: 2x5 perc

2.5.2. A köztes feldolgozás szempontjai: Kommunikáció megfelelő működése.

3. A tapasztalati tanulás köre

3.1. Újratervezés

3.1.1. A facilitátor beavatkozása, a kihívás növelése, szabályváltozás, nehezítés: Nehezebb pohár alkalmazása, kommunikáció kiiktatása

3.1.2. Az újratervezés időkerete: 5 perc

3.2. Újbóli végrehajtás

3.2.1. Az újbóli végrehajtás időkerete: 10 perc

3.2.2. A facilitátor legfontosabb megfigyelési szempontjai az újbóli végrehajtás alatt: Konfliktuskezelés, együttműködés

3.3. Záró feldolgozás (a tanulságok tudatosítása, elvonatkoztatás...)

3.3.1. A feldolgozás módszere, a használt eszközök: Megbeszélés

3.3.2. A feldolgozás időkerete: 5 perc.

3.3.3. A feldolgozás legfontosabb kérdései (összhangban a fejlesztendő területtel):

- » Új információk megbeszélése
- » Játék megbeszélése
- » Vélemény, hogy érezted magadat?

3.4. Feszültségoldás, levezetés, kilépés

Elpakolás, cukorka osztás

h. Sárkányos játék



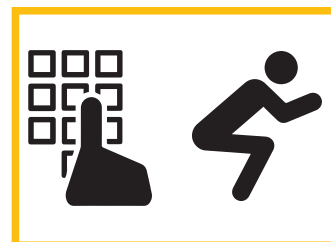
33. ábra Sárkány

1. Előkészítés

- 1.1. A célcsoport meghatározása
 - 1.1.1. Létszám:10-12 fő
 - 1.1.2. Életkor:7-8 év
 - 1.1.3. Mentális állapot: Nyüzsgő, érdeklődő csoport,SNI-s és BTM-es gyerekekkel
 - 1.1.4. Fizikai állapot: óriási mozgásigény
 - 1.1.5. Szociális fejlettség szintje (E.T.I.K.E.T.T.): empatikus, kevésbé együttműködő csoport
- 1.2. A facilitátor felkészülése
 - 1.2.1. A fejlesztendő szociális kompetencia: probléma megoldás, rugalmasság, segítségnyújtás, együttműködés, alkalmazkodás képessége
 - 1.2.2. A facilitátor speciális célkitűzései: Gyors helyzetfelismerés, együttműködés révén legyenek képesek minél több ideig állva tartani a sárkányt
- 1.3. Technikai előkészítés
 - 1.3.1. A teljes foglalkozás időtartama percben:15-20 perc
 - 1.3.2. Helyszín kiválasztása és kialakítása: tanterem, székek elrendezése-lehetőleg karfás székek
 - 1.3.3. Szükséges technikai eszközök: székek- gyerekek létszámával azonos darab
 - 1.3.4. A résztvevők előzetes bevonásának lehetőségei: Terem közös berendezése

2. Lebonyolítás

- 2.1. Bemelegítő játék
 - 2.1.1. Címe: Számolós – leguggolós játék
 - 2.1.2. Célja: Egymásra figyelés,-hangolódás, koncentráció
- 2.2. Feladatmeghatározás (a fő tevékenység ismertetése)



34. ábra Számolós- guggolás

- 2.2.1. Keretmese: Csukd be a szemed! Elutazunk egy csodálatos vidékre! A falu, ahol élünk egy gyönyörű tisztáson, az erdő közepén áll. Ez a csodás környék feltűnik a közelben élő sárkánynak, aki szeretné elfoglalni a mi kis falunkat. Tőle kell megvédenünk a házainkat!
- 2.2.2. Csoportalakítás módja: -

- 2.2.3. Feladatmeghatározás, játékszabályok: 1. A sárkányhoz nem lehet hozzá érni, arrébb lökni, bármilyen módon akadályozni! 2. Széket elmozdítani tilos! 3. Ha felálltál, felemelkedtél a székedről, rögtön ugyanoda nem ülhetsz vissza! 4. Sárkány sétál, nem rohanhat! Neki is vigyáznia kell a többiekre!



35. ábra A sárkányhoz tilos hozzáérni!

- 2.2.4. Biztonsági szabályok: Ne ülj a szék karfájára, az fájni fog!
- 2.3. Tervezés (a résztvevők tervezési tevékenysége)
- 2.3.1. A tervezés időkerete: 5 perc
- 2.3.2. A tervezésre vonatkozó speciális szabályok: Próbajáték
- Pedagógus a sárkány. A játék menetében felmerülő lehetőségek eljátszása, közös megbeszélése. Felmerülő kérdések megbeszélése.
- 2.4. Végrehajtás (tapasztalatszerzés)
- 2.4.1. A végrehajtás időkerete: 5 perc
- 2.5. Köztes feldolgozás (a szerzett tapasztalatok feldolgozása)
- 2.5.1. A köztes feldolgozás időkerete: 5 perc
- 2.5.2. A köztes feldolgozás szempontjai: Mi volt jó? Mire kell figyelnünk?

3. *A tapasztalati tanulás köre*

- 3.1. Újratervezés
- 3.1.1. A facilitátor beavatkozása, a kihívás növelése, szabályváltozás, nehezítés:-
- 3.1.2. Az újratervezés időkerete:-
- 3.2. Újbóli végrehajtás
- 3.2.1. Az újbóli végrehajtás időkerete:-
- 3.2.2. A facilitátor legfontosabb megfigyelési szempontjai az újbóli végrehajtás alatt:-
- 3.3. Záró feldolgozás (a tanulságok tudatosítása, elvonatkoztatás...)
- 3.3.1. A feldolgozás módszere, a használt eszközök: Beszélgetés
- 3.3.2. A feldolgozás időkerete: 5 perc
- 3.3.3. A feldolgozás legfontosabb kérdései (összhangban a fejlesztendő területtel):
- » Hogy érezted magad?
 - » Sikerült-e igazodnunk a szabályokhoz?
 - » Észrevételek. Mire figyeljünk jobban?

3.4. Feszültségoldás, levezetés, kilépés

Játék a nevekkal – Az a két gyerek, aki közé odarepül a sárkány, egymással szembe fordulna, lepacsiznak (ezzel megköszönik egymásnak a játékot),mondják egymás nevét.

Lehet bonyolítani is:1.Pacsi+név

2.Rácsap a térdére+ pacsi+ név

3.Térd+forgás+pacsi+név...



36. ábra A gyerekek lepacsiznak és mondják egymás nevét

i. Ez nem egy...

1. Előkészítés

- 1.1. A célcsoport meghatározása
 - 1.1.1. Létszám: 17 fő
 - 1.1.2. Életkor: 10-11
 - 1.1.3. Mentális állapot: izgatott, nyüzsgő
 - 1.1.4. Fizikai állapot: mozgékony
 - 1.1.5. Szociális fejlettség szintje (E.T.I.K.E.T.T.): kevéssé együttműködők
- 1.2. A facilitátor felkészülése
 - 1.2.1. A fejlesztendő szociális kompetencia: együttműködés, kreativitás, tolerancia
 - 1.2.2. A facilitátor speciális célkitűzései: Egymásra figyelés képességének fejlesztése a kölcsönösség gyakorlásával.
- 1.3. Technikai előkészítés
 - 1.3.1. A teljes foglalkozás időtartama percben: 10 p.
 - 1.3.2. Helyszín kiválasztása és kialakítása: terem, ahol körben ülve elférnek
 - 1.3.3. Szükséges technikai eszközök: 18 szék, 1 db collstock
 - 1.3.4. A résztvevők előzetes bevonásának lehetőségei: Terem átrendezése (padok félretolása, székek körberakása).



37. ábra Együttműködés

2. Lebonyolítás

- 2.1. Bemelegítő játék
 - 2.1.1. Címe: Lelkes László
 - 2.1.2. Célja: Koncentráció megalapozása.
- 2.2. Feladatmeghatározás (a fő tevékenység ismertetése)
 - 2.2.1. Keretmese: A csapat minden tagja szuper ötletekkel rendelkezik, ezért most kinyitjuk az ötletládát.
 - 2.2.2. Csoportalakítás módja: 1 csoport, körben ülnek
 - 2.2.3. Feladatmeghatározás, játékszabályok: Mindenki figyeljen a már elhangzott ötletre, azt nem szabad megismételni.



38. ábra Ötletláda

- 2.2.4. Biztonsági szabályok: úgy hajtogatjuk, adjuk tovább a colstokot, hogy azzal senkit se sértsünk meg.
- 2.3. Tervezés (a résztvevők tervezési tevékenysége)
 - 2.3.1. A tervezés időkerete: -
 - 2.3.2. A tervezésre vonatkozó speciális szabályok: -
- 2.4. Végrehajtás (tapasztalatszerzés)
 - 2.4.1. A végrehajtás időkerete: 10 p.
- 2.5. Köztes feldolgozás (a szerzett tapasztalatok feldolgozása)
 - 2.5.1. A köztes feldolgozás időkerete: 2 perc
 - 2.5.2. A köztes feldolgozás szempontjai: Szükség szerint ha meg kell állni, mert egymás szavába vágnak/véleményezik/leszólják egymást.

3. *A tapasztalati tanulás köre*

- 3.1. Újratervezés
 - 3.1.1. A facilitátor beavatkozása, a kihívás növelése, szabályváltozás, nehezítés: -
 - 3.1.2. Az újratervezés időkerete: -
- 3.2. Újbóli végrehajtás
 - 3.2.1. Az újbóli végrehajtás időkerete:-
 - 3.2.2. A facilitátor legfontosabb megfigyelési szempontjai az újbóli végrehajtás alatt: -
- 3.3. Záró feldolgozás (a tanulságok tudatosítása, elvonatkoztatás...)
 - 3.3.1. A feldolgozás módszere, a használt eszközök:

A válaszadó a jelentkezők közül egynek dobja a labdát
A feldolgozás időkerete: 4 perc
 - 3.3.2. A feldolgozás legfontosabb kérdései (összhangban a fejlesztendő területtel):



39. ábra A válaszadó a jelentkezők közül egynek dobja a labdát

Labdadobással körbe megy a lehetőség:

- » ... éreztem magam,
- » a feladat nehéz/könnyű volt,

A.) » a legérdekesebb szerintem ... ötlete volt.

3.4. Feszültségoldás, levezetés, kilépés

3 plüssállat repül jobbra kettőt, melyik ér előbb körbe?

j. Alliteráló szavak Manóéknál



40. ábra Alliteráló szavak Manóéknál

1. Előkészítés

1.1. A célcsoport meghatározása

1.1.1. Létszám: 15 fő

1.1.2. Életkor: 8-9 éves gyermekek

1.1.3. Mentális állapot: jó kedélyű, vidám, eleven, BTM, izgulós, maximalista, passzív

1.1.4. Fizikai állapot: BTM: 3 fő, normál képességű tanulók

1.1.5. Szociális fejlettség szintje (E.T.I.K.E.T.T.): életkoruknak megfelelő, mozgékonyak

1.2. A facilitátor felkészülése

1.2.1. A fejlesztendő szociális kompetencia: logikus gondolkodás, szabályalkotás, segítségnyújtás, kudarcátírás

1.2.2. A facilitátor speciális célkitűzései: szókincsfejlesztés, logikus gondolkodás fejlesztése, csapatszellem kialakítása

1.3. Technikai előkészítés

1.3.1. A teljes foglalkozás időtartama percben: 50 perc

1.3.2. Helyszín kiválasztása és kialakítása: tanterem, szőnyegen körben ülve

1.3.3. Szükséges technikai eszközök: 1 csomag francia kártya

1.3.4. A résztvevők előzetes bevonásának lehetőségei: kártya összekeverése, kiosztása

2. Lebonyolítás

2.1. Bemelegítő játék

2.1.1. Címe: Legyen 15!

2.1.2. Célja: együttműködés, gyorsaság, kitartás

2.2. Feladatmeghatározás (a fő tevékenység ismertetése)

2.2.1. Keretmese: Egyszer a tó partján üldögéltem. Egy idő után arra lettem figyelmes, hogy fura kis manócskák vannak körülöttem. Ezen annyira nem is lepődtem meg, hanem leginkább azt találtam furcsának, ahogy csevegtek. Ugyanis csak úgy tudtak beszélni, ha minden szó ugyanazzal a betűvel kezdődött. Kíváncsi voltam, hogy ezt hogy tudják megcsinálni, mennyire nehéz a számukra az ilyenfajta beszéd. Arra gondoltam, hogy egy kis játék keretében mi is kipróbálhatnánk.

- 2.2.2. Csoportalakítás módja: Kártyalapok húzásával (Ki húzott 2-t, 3-t,-4-t)
- 2.2.3. Feladatmeghatározás, játékszabályok: A különböző kártyalapok megismerése.
Olyan szavakat keresünk, ami azzal a betűvel kezdődik, mint amennyit a kártya ér.
Mindenki mondjon egy állatot. Pl.: nyolc nyúl, öt ölyv...
Elmentem a piacra és vettem...
Láttam a vonatállomáson...
Amelyik szó elhangzott, azt már nem használhatja.

- 2.2.4. Biztonsági szabályok: Nem vitázunk!!!

- 2.3. Tervezés (a résztvevők tervezési tevékenysége)

- 2.3.1. A tervezés időkerete: 3 perc

- 2.3.2. A tervezésre vonatkozó speciális szabályok: -----



41. ábra Nem vitázunk!

- 2.4. Végrehajtás (tapasztalatszerzés)

- 2.4.1. A végrehajtás időkerete: 22 perc

- 2.5. Köztes feldolgozás (a szerzett tapasztalatok feldolgozása)

- 2.5.1. A köztes feldolgozás időkerete: 5 perc

- 2.5.2. A köztes feldolgozás szempontjai: Hogy érezted magad a játék során?
Könnyen tudtál szavakat találni? Mi okozott számodra nehézséget?

3. A tapasztalati tanulás köre

- 3.1. Újratervezés

- 3.1.1. A facilitátor beavatkozása, a kihívás növelése, szabályváltozás, nehezítés:
Csoportalakítás. Állítsatok össze egy olyan mondatot, amelynek szavai a kártyán szereplő kezdőbetűvel kezdődik. A csapat a kezdőbetűkkel írjon egy mondatot a tavaszról.

- 3.1.2. Az újratervezés időkerete: 5 perc

- 3.2. Újbóli végrehajtás

- 3.2.1. Az újbóli végrehajtás időkerete: 10perc

- 3.2.2. A facilitátor legfontosabb megfigyelési szempontjai az újbóli végrehajtás alatt:

Mennyire tudnak együttműködni a csapatok

Mennyire segítenek egymásnak

Mindenkit bevonnak-e a feladatba

3.3. Záró feldolgozás (a tanulások tudatosítása, elvonatkoztatás...)

3.3.1. A feldolgozás módszere, a használt eszközök:

Tanulás levonása

Élmények meghallgatása

3.3.2. A feldolgozás időkerete: 5 perc

3.3.3. A feldolgozás legfontosabb kérdései (összhangban a fejlesztendő területtel):

» Az tetszett a játék során, hogy...

» Azért nem tetszett a játék, mert...

» Azon változtatnék, hogy...

3.4. Feszültségoldás, levezetés, kilépés

Nagyon ügyesen beszéltünk a manók nyelvén. Szívesen laknál közöttük?

k. Szociális kompetenciák fejlesztése az anyanyelvi tapasztalatszerzés során

1. Előkészítés

1.1. A célcsoport meghatározása

1.1.1. Létszám: 10 fő

1.1.2. Életkor: 7-19 éves gyermekek

1.1.3. Mentális állapot:

Enyhe értelmi fogyatékos 1.osztály 2 fő

Enyhe értelmi fogyatékos 3. osztály 2 fő

Enyhe értelmi fogyatékos 4. osztály 1 fő

Enyhe értelmi fogyatékos 6. osztály 3 fő

Középsúlyos értelmi fogyatékos 5 csoport 1 fő

Középsúlyos értelmi fogyatékos 10 csoport 1 fő

1.1.4. Fizikai állapot:

Mozgékonyak, többen gyenge szem-kéz koordinációval rendelkeznek.

1.1.5. Szociális fejlettség szintje (E.T.I.K.E.T.T.):

A nagyobbak szívesen dolgoznak homogén csoportban, illetve páros munkában. A kicsikkel szebben időnként türelmetlenek, bár ez a tanévkezdéshez képest a hozzáállásuk már sokat finomodott. A harmadik és negyedikesek közös munkája még erősen függ a gyermekek aktuális fizikai és mentális állapotától, ezért a közös munkavégzés mindig csak lehetséges alternatíva, s lehetőséget kell adni arra, hogy aki aktuálisan úgy érzi, egyedül tudjon dolgozni, vagy menet közben becsatlakozhasson a közös munkába.

1.2. A facilitátor felkészülése

1.2.1. A fejlesztendő szociális kompetencia:

- segítségnyújtás,
- együttműködés,
- tolerancia,
- önbizalom.

1.2.2. A facilitátor speciális célkitűzései:

- Az első osztályosok bevezetése a csoportmunkába, / a többi évfolyam rendszeresen alkalmazza az ismeretszerzés és feldolgozás terén/.
- Sikerélmény biztosítása, az önértékelés növelése a közepsúlyos értelmi fogyatékos gyermekek számára is.
- A különböző életkorú, értelmi szintű gyerekek tudjanak együttműködni a közös cél érdekében.
- Fogadják el a másik gyermeket azokkal az egyéni tulajdonságokkal, készségekkel amivel rendelkeznek.
- Segítsék egymást a munka során.
- Csoportépítés.
- A tanulók aktuális tantárgyi tudásának feltérképezése, megerősítése.

1.3. Technikai előkészítés

1.3.1. A teljes foglalkozás időtartama percben: 45 perc

1.3.2. Helyszín kiválasztása és kialakítása:

Tanterem mozgatható padokkal és székekkel. A lehető legnagyobb akadálymentes üres tér kialakítása.

1.3.3. Szükséges technikai eszközök:

- osztálykabala
- csoportalakító kártyák a gyermekekről szerzett ismeretek alapján / irányított csoportalakítás képességek szerint/
- kövek betű és szócsíkokkal
- Gondolatindító kártyák

1.3.4. A résztvevők előzetes bevonásának lehetőségei:

- lapos kövek gyűjtése közösen, vagy házi feladatként
- a terem berendezése
- Az előző órákon megadott szempontok szerint szógyűjtés akár egyénileg, akár csoportban, a szavak begépelése. A gyerekek által talált szavak felhasználása a játékkészítés során.

2. Lebonyolítás

2.1. Bemelegítő játék

2.1.1. Címe:

- Moszkító /a-ó-e hanggal kezdődő külső és belső tulajdonságokkal/
- „sima”
- taps
- taps és forgás

2.1.2. Célja:

- Társadalmi részvételre ráhangolódás
- Kitartás,
- Szabálykövetés

2.2. Feladatmeghatározás (a fő tevékenység ismertetése)

2.2.1. Keretmese:

Levelet kaptunk Betúrország királyától! A levél a következő:

Kedves Gyerekek!

Új kastélyt szeretnék építeni, mert a régit már kinőtte a család. Sajnos az országom kőművesei nem értik meg egymást, mindegyik mást szeretne, így nem tudnak együtt dolgozni, s a tartó oszlopok nem készülnek. Megkérlek benneteket, hogy közös munkával állítsátok fel a pilléreket, hogy a kastély biztonságosan megálljon. Mutassatok példát országom mesterembereinek a közös tervezéssel! Munkátokból okulva Ők is folytatni tudják az építkezést, s elkészül a kasztély. Nagyon bízom bennetek!



42. ábra Közös oszlopállítás

Üdvözlettel! Betúrország Királya

2.2.2. Csoportalakítás módja:

A Moszkító játékban kiosztott tulajdonságok kezdőbetűi szerint alakulnak a csoportok. Irányított csoportalakítással egyéni tudás és képességek alapján, négy csoport alakul.

1. csoport: 2 első+1 ötödikes közepsúlyos tanuló.
2. csoport: 2 harmadikos és 1 negyedikes tanuló
3. csoport: 2 hatodikos tanuló
4. csoport: 1 hatodikos és 1 tizedikes közepsúlyos tanuló.

2.2.3. Feladatmeghatározás, játékszabályok:

Tornyot kell építeni az előtettek álló kövekből, úgy hogy a kőhöz a csoport minden tagjának egyszerre kell hozzáérnie. Fontos hogy együtt, halkan dolgozzatok.

- 1. játék: Próbajáték, a kivitelezés szabályainak megértésének bizonyítására

2.2.4. Biztonsági szabályok:

A csoportok úgy helyezkedjenek el, hogy ne zavarják a másik munkáját. Legyen helye a kezeteknek, lábatoknak.

2.3. Tervezés (a résztvevők tervezési tevékenysége)

2.3.1. A tervezés időkerete: 3 perc

2.3.2. A tervezésre vonatkozó speciális szabályok:

Halkan beszélgetetek, hogy a másik csoportot ne zavarjátok meg. Mindenkit engedjete szóhoz jutni.

2.4. Végrehajtás (tapasztalatszerzés)

2.4.1. A végrehajtás időkerete: 5 perc

2.5. Köztes feldolgozás (a szerzett tapasztalatok feldolgozása)

2.5.1. A köztes feldolgozás időkerete: 5 perc

2.5.2. A köztes feldolgozás szempontjai:

- sikerült el felállítani a tornyokat
- sikerült-e a szabályok betartásával együtt dolgozni
- mi volt a legnehezebb a közös munka folyamán
- mi volt a legkönnyebb a közös munka során

3. *A tapasztalati tanulás köre*

3.1. Újratervezés

3.1.1. A facilitátor beavatkozása, a kihívás növelése, szabályváltozás, nehezítés:

2. Játék:

1. csoport: Írott és nyomtatott a-ó-e betűket differenciálnak. Építsetek három tornyot úgy, hogy az egyik toronyban csak a betűk, a másik toronyban csak ó betűk, a harmadik toronyban csak e betűk legyenek. Figyeljete, mert mindenkinek egyszerre kell a követ fognia. /Lehetnek a már tanult szavak is a köveken./

2. csoport: Válasszátok ki azt a három követ, amelyiken kérdést találtok! Ez lesz a három tornyotok alapja. A többi szót tartalmazó követ, csak a megfelelő kérdésre tehetitek, úgy lesz biztonságos a pilléretek. Ne feledkezzetek meg arról, hogy mindenkinek együtt kell a követ feltenni a toronyra. /Ki? Mi?, Milyen? Mit csinál?.../

3-4 csoport: Petőfi Sándor, János vitéz című művéből három szereplőnek a nevét keressétek meg. Ők lesznek a tornyotok alapjai. A maradék köveken, a szereplőkhöz tartozó külső és belső tulajdonságokat olvashatjátok. Miden szereplőre a rá jellemző tulajdonságú követ tehetitek csak, a már megismert szabály alapján./Iluska, Jancsi, Mostoha, Gazda.../

3.1.2. Az újratervezés időkerete: 5 perc

3.2. Újbóli végrehajtás

3.2.1. Az újbóli végrehajtás időkerete: 10 perc

3.2.2. A facilitátor legfontosabb megfigyelési szempontjai az újbóli végrehajtás alatt:

- mindenki dolgozik -e a csoportban
- hogyan kommunikálnak egymással
- mennyire tartják be a megbeszélte szabályt
- az együttműködés mellett, a feladatmegoldás a tantárgyi tartalomnak megfelelő e

3.3. Záró feldolgozás (a tanulságok tudatosítása, elvonatkoztatás...)

3.3.1. A feldolgozás módszere, a használt eszközök:

- Gondolatindító kártyával, mindenki elmondja a tapasztalatait.
- Tanulság levonása.

3.3.2. A feldolgozás időkerete: 10 perc

3.3.3. A feldolgozás legfontosabb kérdései (összhangban a fejlesztendő területtel):

- » Nekem az tetszett, ...
- » Nekem az nem tetszett...
- » Nekem az volt a könnyű a közös munkában...
- » Nekem az volt a nehéz a közös munkában...
- » Nekem sokat segített...
- » Én sokat segítettem azzal...
- » Én azon változtatnék...

3.4. Feszültségoldás, levezetés, kilépés

- Keretmese befejezése: Betűkirálytól újabb levelet kaptunk, mely így szól:

Kedves gyerekek!

Az általatok készített pillérek kiállták a próbát, a kastélyom így biztos alapokon áll. A közös munkátokból tanulva az építőmestereim is együtt tervezve dolgoznak, így hamarosan elkészül az új kastélyom! Köszönöm a munkátokat! Mindenkinek 1 aranypénz a jutalma!

További jó együttműködést kívánok!

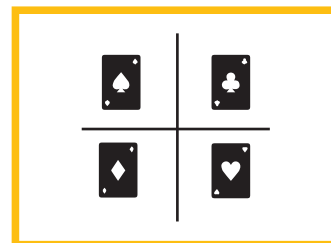
Betűország Királya!

- A királyi jutalom kiosztása.



43. ábra Biztos alapokra épült kastély

I. CasinoMemo



44. ábra Memória casino

1. Előkészítés

1.1. A célcsoport meghatározása

1.1.1. Létszám: 20 fő

1.1.2. Életkor: 8. osztály (14-16 évesek)

1.1.3. Mentális állapot: 2 fő SNI, 3 fő BTM, mindannyian izgatottan várják a játékot

1.1.4. Fizikai állapot: 1 fő nagyothall, a többiek fizikai állapota életkornak megfelelő

1.1.5. Szociális fejlettség szintje (E.T.I.K.E.T.T.): életkornak megfelelő

1.2. A facilitátor felkészülése

1.2.1. A fejlesztendő szociális kompetencia: együttműködés, problémamegoldás, szolidaritás, konfliktuskezelés, kreativitás, szabályalkotás, szabálykövetés

1.2.2. A facilitátor speciális célkitűzései: az osztályközösség minőségének javítása

1.3. Technikai előkészítés

1.3.1. A teljes foglalkozás időtartama percben: 45

1.3.2. Helyszín kiválasztása és kialakítása: tanterem átrendezése közös erővel

1.3.3. Szükséges technikai eszközök: két kötél, 1 pakli óriás franciakártya, 1 pakli normál méretű franciakártya

1.3.4. A résztvevők előzetes bevonásának lehetőségei:

2. Lebonyolítás

2.1. Bemelegítő játék

2.1.1. Címe: A francia kártya lapjainak ismertetése, pirosra vetődés

2.1.2. Célja: energetizálás

2.2. Feladatmeghatározás (a fő tevékenység ismertetése)

2.2.1. Keretmese: két kötelet egymásra merőlegesen elhelyezünk a földön, 4 térrész alakul ki, ez lesz a játékmező. Az óriáspakliból kiválogatjuk a játékhoz szükséges lapokat: 2-től 5-ig minden fajtából. Ezeket a lapokat megkeverjük, majd lefelé fordítva négyesével az egyes térrészekbe helyezzzük őket. Négy csoportot alakítunk a lapok fajtái alapján. Az a csapat győz, amelyik elsőként végez a feladattal.

2.2.2. Csoportalakítás módja: kártyahúzás a normál pakliból, fajták szerint 4 csoport

2.2.3. Feladatmeghatározás, játékszabályok: memóriajátékot játszunk a kártyákkal.

Minden csapatnak a saját típusába tartozó lapokat kell felfordítania növekvő sorrendben 2-től 5-ig egyesével. Indítás előtt mindenki a kijelölt téren kívül tartózkodik. Egy csapatból egyszerre egy ember léphet be a kártyák közé, és fordíthat fel lapot. Ha nem a megfelelő lapot fordítja fel, visszafordítja, ellenkező esetben felfordítva hagyja azt. Ezt követően a játékos visszamegy a csapatához váltani. A váltás a következő játékos karjának megérintésével történik. A leggyorsabb csapat kézfelemeléssel jelzi, ha végzett.

2.2.4. Biztonsági szabályok: a kártyamezőn tartózkodó játékosok nem érhetnek egymáshoz

2.3. Tervezés (a résztvevők tervezési tevékenysége)

2.3.1. A tervezés időkerete: 10 perc bemelegítéssel

2.3.2. A tervezésre vonatkozó speciális szabályok:

2.4. Végrehajtás (tapasztalatszerzés)

2.4.1. A végrehajtás időkerete: 5 perc

2.5. Köztes feldolgozás (a szerzett tapasztalatok feldolgozása)

2.5.1. A köztes feldolgozás időkerete: 5 perc

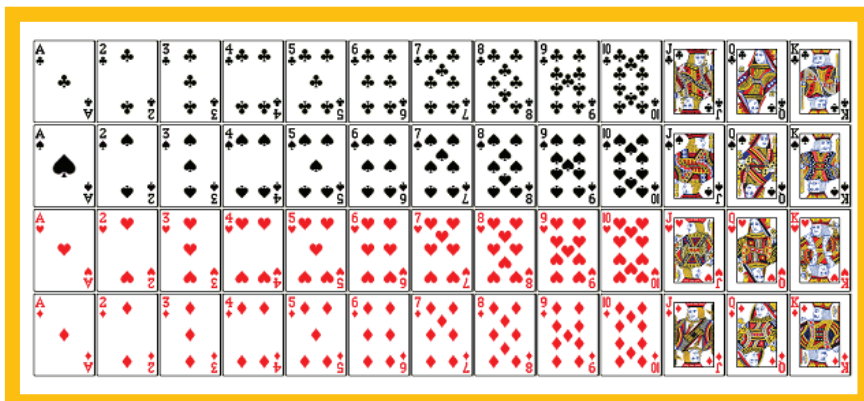
2.5.2. A köztes feldolgozás szempontjai: a csapat stratégiájának minősítése, változtatási javaslatok

3. A tapasztalati tanulás köre

3.1. Újratervezés

3.1.1. A facilitátor beavatkozása, a kihívás növelése, szabályváltozás, nehezítés:

Megnöveljük a játékmezőn elhelyezett lapok számát, minden fajtából 2-től 10-ig lesznek lapok, térrészenként 9 darab. Továbbra is a saját laptípusba tartozó kártyákat kell növekvő sorrendben felfordítani, de most akkor van vége a játéknak, ha minden csapat végzett. Kaptok 5 percet a közös stratégia kialakítására.



45. ábra A francia kártya lapjai növekvő sorrendben

- 3.1.2. Az újratervezés időkerete: 5 perc
- 3.2. Újbóli végrehajtás
 - 3.2.1. Az újbóli végrehajtás időkerete: 10 perc
 - 3.2.2. A facilitátor legfontosabb megfigyelési szempontjai az újbóli végrehajtás alatt:

A játékosok szabályokhoz és egymáshoz való hozzáállása, lelki állapota, a stratégia megfigyelése
- 3.3. Záró feldolgozás (a tanulságok tudatosítása, elvonatkoztatás...)
 - 3.3.1. A feldolgozás módszere, a használt eszközök: a játékot követően közösen megbeszéljük a tapasztalatokat a táblára írva azokat.
 - 3.3.2. A feldolgozás időkerete: 5 perc
 - 3.3.3. A feldolgozás legfontosabb kérdései (összhangban a fejlesztendő területtel):
 - » Tetszett a feladat?
 - » Hogy éreztétek magatokat játék közben?
 - » Mit tanultatok a megvalósítás során?
 - » Mit csinálhatnátok másképp, ha új stratégiát alakíthatnátok ki?
- 3.4. Feszültségoldás, levezetés, kilépés
 - Ajándékajátogatás egymásnak. 5 perc

IV. FELHASZNÁLT IRODALOM:

Gary Kroehnert: 103 játékos tréninggyakorlat Z-Press Kiadó Kft. 2004.

Trénerok kézikönyve. Z-Press Kiadó Kft. 2008.

<http://varazsbetu.hu/beszelgessunk/kreativitasfejlesztese/index.php>

1. ábra Ruhacsipeszek.....	5
2. ábra 3 db csipesz résztvevőnként.....	5
3. ábra kétszáz forint.....	5
4. ábra Levélmérleg.....	5
5. ábra Bűvös érmék.....	6
6. ábra A megoldás menete.....	6
7. ábra Tavaszi nagytakarítás.....	7
8. ábra Flipchart lap.....	7
9. ábra Hess, légy!.....	7
10. ábra Befőttesüveg legyekkel a mérlegen.....	7
11. ábra Fekvő nyolcas.....	8
12. ábra Rajzolás két kézzel.....	8
13. ábra Mire jó?.....	8
14. ábra Gemkapocs, mint fülbevaló.....	8
15. ábra Lakatlan sziget.....	9
16. ábra Konzerv konzervnyitó nélkül.....	9
17. ábra Közös mese.....	9
18. ábra Legyél negyedikes!.....	10
19. ábra A játék menete.....	11
20. ábra Ejtőernyős.....	13
21. ábra Plüss állatok.....	13
22. ábra Háromszög kötél.....	15
23. ábra Műveletek 20-as számkörben.....	16
24. ábra Mi-Ti-Én.....	19
25. ábra Számoló pálcikák.....	20
26. ábra Szociális kompetencia fejlesztése matematika órán.....	22
27. ábra Sokszög ábrák hátra rögzítve.....	23
28. ábra BINGO- tábla.....	24
29. ábra Rejtélyes- recept keresők.....	25
30. ábra Lombik.....	26
31. ábra Híd.....	28
32. ábra Colstock.....	28
33. ábra Sárkány.....	31
34. ábra Számolás- guggolás.....	31
35. ábra A sárkányhoz tilos hozzáérni!.....	32
36. ábra A gyerekek lepacsiznak és mondják egymás nevét.....	33
37. ábra Együttműködés.....	34
38. ábra Ötletláda.....	34
39. ábra A válaszadó a jelentkezők közül egynek dobja a labdát.....	35
40. ábra Alliteráló szavak Manóéknál.....	37
41. ábra Nem vitázunk!.....	38
42. ábra Közös oszlopállítás.....	42
43. ábra Biztos alapokra épült kastély.....	45
44. ábra Memória casino.....	46
45. ábra Francia kártya lapjai növekvő sorrendben.....	47