

KÖZÖSSÉGÉPÍTŐ JÁTEKOK¹

- **KEZEK AZ ASZTALON / TÉRDREPACSI:** A játékosok kört alkotnak: asztal körül ülve – kezüket az asztalra téve, vagy széken ülve – kezüket szomszédjuk térdére téve, vagy hason fekve, könyökre támaszkodva.
A szomszédok megkeresztezik a karjukat, így mindenki előtt/térdén a két szomszédjának keze van. Ez okozza a játék nehézségét. A kezeket tenyérrel lefelé tartjuk és egyet, kettőt vagy – nehezített esetben – hármat üthetünk velük. A játékosoknak indításkor az óramutató járásával egyező irányban, sorban (a kezek, nem a személyek sorrendjében) kell egyet ütniük, ha valaki kettőt üt, az megfordítja a haladás irányát. Ha valaki hármat, akkor a következő kimarad (ezt csak rutinosakkal játszassuk). Aki téveszt, kihúzza a körből azt a kezét, amelyikkel rontott. A helyéről nem mozdulhat el. Az nyer, aki az utolsó marad.
- **HETESEZÉS** (12 főnél nagyobb csoportnak ajánljuk): körben ülve/állva számolunk egyesével. Minden hetest tartalmazó, vagy a hét többszörösét jelentő szám helyett azt kell mondani, hogy BUMM, vagy a saját nevet (pl. névgyakorlaskor), vagy kilépni a körből (pl. búcsújátékkor a fokozatos kiválást, a csoport szétbomlását szimbolizálva). Ha csak összehozó, koncentrációs játékként vezetjük, akkor a rontó vagy kiesik, vagy zálogot ad és lehet zálogkiváltást is játszani.
- **1-2-3-4:** A fentihez hasonló koncentrációs játék, amely kisebb csoportban is szórakoztató. Az alábbi algoritmus szerint kell a vastagított számokat valamilyen módon kiemelni (suttogni, kiabálni, egy lábon mondani, stb.) **1-2-3-4-1-2-3-4-1-2-3-4-1-2-3-4-1-2-**
- **TUDUNK-E SZÁMOLNI 10/20-IG:** A társaság kört alkot, hogy mindenki jól lássa a másikat. A feladat, hogy számoljanak egyesével a megadott határig, a számokat hangosan bemondva. Két (egymást követő) számot nem mondhat ugyanaz a személy, és nem mehetnek sorban. Ha egyszerre hangzik el két szám, akkor kezdik előlről. Nagyon jó összehangolódás kell ehhez. A másik megoldás, hogy azt mondjuk, kapnak három percet, hogy fölkészüljenek a játékra, így ki tudnak alakítani stratégiát. Érdeemes gyerekekkel az első és a második módon is lejátszatni a feladatot.
- **KÖRBEN FÖL-LE:** Nonverbális játék az egymásra hangolódásra. A játékosok körben állnak, azt az utasítást kapják, hogy folyamatos mozgásban kell lenniük, a guggolás és az álló helyzet között, de egyszerre mindig csak négy ember mehet fölfelé, de négynek mindig fölfelé kell menni. A játékvezető is álljon be, ha azt akarja, hogy jól működjön!
- **MŰKÖDŐ GÉP:** Kiscsoport esetén a játékosok, nagycsoportban kettő vagy több kisebb (4-5 főből álló) csoportot alkotva azt a feladatot kapják, hogy elvonulva találjanak ki egy működő szerkezetet (pl. kenyérpíró, kakukkos óra, stb.), amit mozgással, hanggal bemutatnak és a játékvezetőnek, vagy a nagycsoport többi tagjának ki kell találnia, hogy mit mutatnak be.

¹ Hantos Ágnes: Játéktár. Hantos, Á., Jármi, É. (2007) *Társas készségek csoportos fejlesztésének lehetőségei gyermek- és lakóotthonokban élő gyermekeknél/fiataloknál* című tanulmány segédanyaga

- **TOJÁSDOBÁLÓ VERSENY:** Több versenyző csapat esetén játszható. Az a feladat, hogy egy nyers tojást kell ledobni. Az nyer, aki magasabbról képes ledobni, anélkül, hogy a tojás összetörjön. A tojást bebugyolálni, vagy tyúkot dobálni tilos.
- **KREATÍV, ÉPÍTŐ JÁTÉKOK:** A feladat, hogy a versengő csapatok építsenek a megadott alapanyagokból egy stabil és hordozható építményt: Ez lehet egy golyópálya, ahol abban versenyeznek, hogy melyiken gurul hosszabb ideig a golyó, vagy egy torony, ahol a magasság számít, vagy egy működő gép, aminek mozognia kell (ehhez adjunk gumit vagy rugót, fonalat). Az utóbbi esetben a gép valamilyen új, kitalált funkciót lát el. Ennek meg kell tervezni a marketingjét is. Itt a zsűri által a kiíráskor meghatározott szempontok alapján történik az elbírálás (pl. esztétikum, újszerűség, marketingfogások minősége, stb.)
Ez utóbbit úgy is játszathatjuk, hogy nem adunk alapanyagot, hanem ezt a csapatoknak kell megtalálniuk, csak akkor a darabszámot határozzuk meg (pl.16 db). Előnyös a csapatoknak külön termeket biztosítani.
- **HÍDÉPÍTÉS:** Két csapattal játszhatjuk. Mindkettő azonos alapanyagokat kap (karton, rajzlap, ragasztó, vonalzó, olló, gémkapocs, ceruza, tűzőgép). Az a feladatuk, hogy építsék fel a híd egyik felét. A csapatoknak van egy- egy építésvezetője és egy-egy egyeztető embere. Mindkét csapatnak két alkalommal van joga egyeztetést kérni. Ekkor az egyeztetők elvonulnak és a vezető által mért pontosan 3 percen keresztül módjuk van az egyeztetésre. Az a cél, hogy a két hídfő szállítható legyen és a hidtestek összeérjenek.

JAVASLATOK A FELDOLGOZÁSHOZ:

- Zsűri: a csapatok kialakítása után mindenki delegál valakit a zsűribe, illetve egy megfigyelőt a vetélytárs csoporthoz. Ezt akkor érdemes választani, ha az összlétszám páratlan: az lesz a zsűrielnök, aki nem került be a csapatba. A döntés után megbeszélhető a szubjektivitás/objektivitás, lojalitásválság, értékrend.
- Akvárium módszerrel dolgoztatunk. Csak 4-5 fő épít, és legalább három megfigyeli a munkát. Megfigyelési szempontok: ötletadó, megvalósító, dominancia, együttműködési készség, kommunikáció, feszültségtűrés.
- A munka végén mindenki kitölt egy kérdőívet névtelenül, aminek eredményét együtt nézzük meg. A kérdőívet előre elkészítjük. A válaszokat egy skálán kérjük tollvonással bejelölni, így nem azonosítható. Ajánlott kérdések:
 - Kérlek, jelöld meg, hogy szerinted mi jellemezte csoportodban a döntéshozatalt! A skála végpontjai: egy személy döntött, közös döntés született
 - Kérlek, jelöld meg, hogy milyennek tartod csoportodban a munkamegosztást: egyenlőtlen, kiegyenlített!
 - Kérlek, jelöld meg, hogyan értékeled saját aktivitásodat a feladat elvégzésében: maximális, látszólagos!
 - Kérlek, 1-6-ig értékeld a feladathoz kapcsolódó közérzetet a munka során!