

The background of the cover is decorated with various stylized illustrations of fruits and vegetables. These include a watermelon slice at the top, a pea pod, a corn cob, a pear, a bunch of grapes, a cherry, a kiwi, an orange, a green apple, a tomato, an eggplant, and a small round vegetable. A dashed green line winds through the page, connecting some of these items. The title is centered within a green brushstroke-like shape.

GYÜMÖLCSLIGETJÁRÁS

DRÁMAPEDAGÓGIAI MÓDSZERTAN
A FENNTARTHATÓ ÉLELMISZER-RENDSZEREK
ÚJRAÉRTELMEZÉSÉHEZ

IMPRESSZUM

Írta: Lázár Péter

Lektorálta: Selmeczy Viktória

Grafikai munka: Vati Vivien

Kiadta: CEEweb a Biológiai Sokféleségért egyesület, www.ceeweb.org, 2024.



Jelen kiadvány az Európai Unió finanszírozásával/társfinanszírozásával valósult meg az „Együtt egy nyitott, igazságos és fenntartható Európa felé a világban – Negyedik Trió EU Elnökségi Projekt” keretein belül. Tartalma a szerző kizárólagos felelősségét képezi és nem feltétlenül tükrözi az Európai Unió álláspont-ját.

Az „Együtt egy nyitott, igazságos és fenntartható Európa felé a világban – Negyedik Trió EU Elnökségi Projekt” az Európai Unió társfinanszírozásával valósul meg, a magyar HAND Szö-vetség; a spanyol La Coordinadora; a belga CNCDD-11.11.11 és 11.11.11., mint nemzeti civil szervezeti platformok, valamint a CONCORD, mint európai civil szervezeti szövetség part-nerségében, közösen munkálkodva a fenntartható fejlődés és nemzetközi együttműködés területén.



**Az Európai Unió
társfinanszírozásával**



TARTALOMJEGYZÉK

ELŐSZÓ	2
SZERZŐ BEMUTATÁSA	3
GYÜMÖLCSLIGETJÁRÁS - ÓRIÁS TÁRSASJÁTÉK.....	4
ELVI ALAPOK	6
MÓDSZERTANI ALAPOK	7
A JÁTÉK SZERKEZETE ÉS ELEMEI	10
A JÁTÉK LEÍRÁSA	12
1. SZÁMÚ MELLÉKLET FESZÜLTSGELDŐ, ISMERKEDŐ RÁHANGOLÓ GYAKORLATOK	16
2. SZÁMÚ MELLÉKLET MÓDSZEREN A KISCSOPORTOK KIALAKÍTÁSÁHOZ	18
3. SZÁMÚ MELLÉKLET PÉLDÁK A FELADATOKRA	20

ELŐSZÓ

Az elmúlt négy évben a világ élelmiszer-termelése, eloszlása és fogyasztása jelentős kihívásokkal szembesült. Először a Covid-19 járvány és az ahhoz kapcsolódó lezárások, valamint a szállítási útvonalak megszakadása okozott problémákat, majd Ukrajna orosz megszállása miatt az árak drasztikusan megemelkedtek, és újabb ellátási nehézségek merültek fel. Ezen felül a változékony és szélsőséges időjárás csökkenti a termények mennyiségét és minőségét, miközben a világ népessége folyamatosan növekszik, és így a kereslet is egyre nagyobb.

A globalizált élelmiszeripart jelenleg transznacionális nagyvállalatok uralják, amelyek befolyása kiterjed az előállításra, a feldolgozásra és gyakran az elosztásra is. Ez a rendszer, bár számos kockázatot hordoz és sok káros hatása van, továbbra is terjeszkedik, és felszámolja a hagyományos, helyi kistermelésre alapuló élelmiszer-előállítás maradványait, valamint a még működő-képes ökoszisztémákat.

Élelmiszerellátásunk, és ezzel együtt az egészséges és fenntartható élelmiszer-fogyasztásunk is veszélybe került. Nem túlzás azt állítani, hogy jelenlegi élelmiszerrendszerünk gyors, azonnali és radikális átalakításra szorul.

A GlocalLIFE (Glokalizáljuk az Élelmiszerláncokat! - Globális és lokális élelmiszer rendszerek kihívásai) projekt célja, hogy a mostani globális élelmiszer-rendszert rendszerkritikus szempontból elemezze, valamint konkrét közösségi és mozgalmi megoldásokat mutasson be inspiráció gyanánt.

A projekt növeli és tovább bővíti a közvélemény tudatosságát a globális élelmezési rendszer törékenységével kapcsolatban, olyan példák bemutatásával, amelyek szemléletet formálnak és segítik a jelenlegi és lehetséges alternatívák megértését.

Célunk a fiatalok aktiválása, a civil társadalmi kezdeményezések informálása, a kistermelők, gazdaszervezetek bevonása a projektbe a tisztességes és igazságos élelmiszer-rendszer kialakítása érdekében.

Jelen dokumentum egy olyan drámapedagógiai alapokon nyugvó módszertan leírását tartalmazza, amely innovatív, játékos módszerekkel segíthet abban, hogy az élelmiszer-rendszerek és élelmezés-biztonság témakörökben hatékonyan tudjunk elérni a fiatalokhoz.

A módszertan a fiatal célközönség, illetve a velük kapcsolatban álló pedagógusi, illetve szülői közösségnek íródott, és célja, hogy felhívja a figyelmet a jelenlegi globális élelmiszer rendszer melletti alternatív választási lehetőségekre.

Az összeállított anyag egy kiragadott példa a számos, helyileg megvalósítható lehetőségek, jógyakorlatok közül, mely reményeink szerint arra ösztönzi a játékosokat, hogy átgondolják fogyasztási szokásaikat és szerepüket az élelmiszer-termelésben. Nem titkolt célunk, hogy cselekvésre sarkalljuk a fiatalokat, hogy hangjuk végül elérjen a döntéshozókig.

A SZERZŐ BEMUTATÁSA

Lázár Péter drámatanár, előadóművész, közösségsszervező Zalában él, és főként ott is dolgozik a Táltos 3000 Oktatási Bt. "utazó" drámatanáraként.

A drámával színjátszóként és rendezőként kezdte az ismerkedést a nyolcvanas évek derekán, majd drámapedagógiai tanfolyamokon és továbbképzéseken szerezte első tapasztalatait. A kilencvenes évek közepétől saját oktatási vállalkozásában (Táltos 3000 Oktatási Bt.) különböző tanórán kívüli képzéseken dolgozik. A Magyar Drámapedagógiai Társaság világviszonylatban is egyedülálló, másfél évig tartó „Impulzus” programjában foglalkozásvezetőként dolgozott. Élményközpontú tanulást biztosító foglalkozások tervezésével és vezetésével tizenöt éve vesz részt a természeti, gazdasági és társadalmi fenntarthatóságért dolgozó civil szervezetek munkájában (Göcsej Természetvédelmi Alapítvány, Gyöngybagolyvédelmi Alapítvány, Ormánság Alapítvány). Emellett az Őkotárs Alapítvány közösségsszervezője, és a Kárpát-medencei Gyümölcsészeti Hálózat önkéntes szervezője.

Gyümölcsösét az alkalmazkodó gyümölcsészet alapelvei szerint műveli, így hiteles „idegenvezetője” a 10 tablóból álló Gyümölcsész Vándorkiállításnak, valamint az alábbiakban ismertetett Gyümölcsligetjárás nevű társasjátéknak, melynek nemcsak játékevezetője, hanem fejlesztője is.

Az alkalmazkodó gyümölcsészetben a hangsúly a természeti folyamatokhoz történő szelíd alkalmazkodáson van. Ennek eredménye egy magas szervezettségű, nagy diverzitású, stabil ökológiai rendszer, mely az ember számára helyet és tartós megélhetést biztosít.

Az alábbiakban ismertetett módszertan fő üzenete, hogy egy természetszerű rendszer képes az alapvető emberi szükségleteket megfelelő mennyiségben és kitűnő minőségben biztosítani. Ugyanakkor segít annak a hamis mítosznak a lerombolásában, hogy az emberiség élelmezését kizárólag az iparszerű mezőgazdaság tudja biztosítani. Megtudhatjuk, milyen a gyümölcsész porta és a hely, ahol jó élni, szerezhetünk ismereteket a jól felépített gyümölcsös szerkezetéről, a talaj éltetéséről, a tájfajtaokról és az elfeledett gyümölcsökről, valamint az ember, a háziállatok és a zöldségek szerepéről a gyümölcsösökben.

A jelen dokumentum a szerző, Lázár Péter saját szellemi terméke, mely saját megélései és tapasztalatai alapján készült.

GYÜMÖLCSLIGETJÁRÁS

„Nem azért hagyjuk abba a játékot, mert megöregsünk;
azért öregsünk meg, mert abbahagyjuk a játékot.”
(G.B. Shaw)

ÓRIÁS TÁRSASJÁTÉK

A Gyümöcsligetjárás 15-25 résztvevő által játszható, a tudástartalmak **élményszerű átadását és a szemléletformálást** segítő **társasjáték**, melyet a **drámapedagógia** gondolkodásmódjával és módszereinek felhasználásával alakítottam ki. A játéknak van egy laza dramatikusan kerete, de nincs konkrét történetváz, így sokféle témakör feldolgozására alkalmas és különböző életkorú résztvevőkkel játszható.



1. kép: Játék közben

A JÁTÉK MENETE (IDŐREND)

Bevezetésként tekintsük át vázlatosan, hogy mi történik a 2-3 órás időtartamra tervezett játék során.

Bevezető, előkészítő szakasz (20 perc)

- A résztvevők köszöntése, játékvezetők bemutatkozása

- Közös megegyezés a keretekben és szabályokban (*tanulási szerződés*)
- Feszültségoldó és ismerkedő játékok

Gyümölcsligetjárás (1,5-2,5 óra)

- Eszközök bemutatása és a szabályok ismertetése
- „Családalapítás” (kiscsoportok kialakítása)
- Tényleges ligetjárás a lovacsák segítségével
- Mire jutottunk? („nyeremények”, *Fabatkák* számbavétele)
- Vásár (amennyiben ténylegesen el lehet költeni a *Fabatkákat*)

Zárás, értékelés (15 perc)

- Résztevők visszajelzése a játékról
- Elköszönés

HOGYAN SZÜLETETT A JÁTÉK?

A játék alapváltozatával egy komplex prevenciós drámaprogram (*Impulzus, 2003-2004*) során találkoztam, ahol „*Mocsárjárás*” néven közösségépítő játékként került alkalmazásra. (Leírást nem találtam róla, a játékgyűjteményekben ezen a néven egy teljesen más típusú játék szerepel.)

Az Impulzus-táborokat követően egyre többször kaptam felkérést arra, hogy vegyek részt élményközpontú programok kidolgozásában és megvalósításában a természetvédelem és az ökológiai szemléletű gazdálkodás témakörében. E feladatok kapcsán elsősorban a drámajáték vezetői tapasztalatomra és a HKT (Humanisztikus Kooperatív Tanulás) elméletére, valamint HKT-s gyermekekkel szerzett élményeimre támaszkodtam. A komplex, néha többnapos folyamatba egyre gyakrabban építettem be a *Mocsárjárás*-nak egy adott témára hangolt változatát, miközben fokozatosan kibontakoztak a játékban rejlő előnyök.

Az általa nyújtott keretrendszer alkalmas arra, hogy:

- egy egész csoportot, osztályt (akár 20-25 főt is) foglalkoztasson, akár több alkalommal, több órán keresztül,
- különböző életkorú (akár vegyes) csoportokkal játszunk,
- a csoport életkori sajátságaihoz, tudásszintjéhez, tapasztalataihoz igazítsuk az elemeit, felkeltse az érdeklődést az adott téma iránt,
- élményszerű tanulást tegyen lehetővé a tudástartalmak hatékony átadásával,
- felszínre hozza és aktivizálja a csoport közös tudását, szemléletváltást indukáljon,
- megtapasztalhatóvá tegye a kooperatív munka előnyeit,
- visszaszorítsa a versengést és előtérbe helyezze az együttműködést,
- változatos tevékenységeken keresztül mindenkit bekapcsoljon a játékba,
- különböző témákat dolgozzunk fel a segítségével,
- játékidőben és témákban kiterjesszük.

ELVI ALAPOK

Maga a játék sokféle témakör közös és élményszerű feldolgozására alkalmas, különös tekintettel azokra a témákra, ahol építeni szeretnénk a résztvevők közös tudására és emellett a szemléltetformálás is megjelenik az elsődleges célok között. Az eddigi játékoknál az **ember-természet kapcsolatára** és a **fenntarthatóságra** fókuszáltam. Mindez meghatározta azokat az **alapelveket**, amelyek mentén a játékokat felépítettem:

- A természeti, társadalmi és gazdasági fenntarthatóságot egymástól elválaszthatatlannak tekintem, ezért minden téma kapcsán, együttesen kell megjelenjenek.
- **Nem fogadom el** azt a „tudományosan alátámasztott” megállapítást, hogy **az emberiséget csak és kizárólag az iparszerű, nagyüzemekre alapozott mezőgazdaság képes ellátni élelemmel.**
- A Kárpát-medencében (még jelen állapotban is) a gyümölcsészeti hagyományokra alapozva **megteremthető egy kis üzemméretre alapozott ételkészítés önrendelkezés, magas biodiverzitású területek létrehozásával és fenntartásával.**
- A valóban vagy látszólagosan korlátozott javak esetén a javakért folyó - egyéni érdekek által vezérelt - **harcnak reális alternatívája és egyben társadalmi megoldása a kis közösségekre alapozott együttműködés.**
- Minden mindennel összefügg, ezért minden területen, - de a fenntarthatósági témák kapcsán különösen - a **rendszerléletű gondolkodást** kell segíteni.
- Az ember test-lélek-szellem hármassága, ezért a **lelki és spirituális vonatkozásoknak** meg kell jelenniük a játékban. (A liget *tündérei*nek és *manóinak* jelenléte ehhez jó lehetőséget teremt.)
- A közösségen belüli önzetlen **ajándékozások** (nem cserék!) rendszere csökkenti a „szűkség”, és növeli a bőség érzetét, helyrebillenti a javak elosztását, ezért meg kell jelenjen a játékban.
- A játékhoz használt **eszközök** meg kell, hogy feleljenek a **fenntarthatósági szempontoknak** (természetes anyagok, helyben készült eszközök).

MÓDSZERTANI ALAPOK

A játék tervezéséhez, illetve újratervezéshez az elméleti alapot - a már említett tapasztalati háttérhez hasonlóan - a *drámapedagógiai és a Humanisztikus Kooperatív Tanulás* szolgáltatotta. E két pedagógiának az alapelveit, gondolkodásmódját, céljait és módszereit tekintve nagyon sok közös vonása van (lásd: *a Humanisztikus Kooperatív Tanulás – egy pedagógiai, amelyben a dráma otthon érzi magát*).

Az egyik ilyen fontos hasonlóság a tanár státusza. Ez jelentősen eltér attól, amit az iskolai oktatásban a mai napig uralkodó frontális formánál megszoktunk. Utóbbiban a tanár, mint egy fókuszáló lencse helyezkedik el a tanulók és a tananyag között, míg előbbieken **a tanulók közvetlenül férnek hozzá a különböző tudástartalmakhoz a facilitátorként működő tanár segítségével**. (Mindemellett a frontális munkaformák – megfelelő helyen, és a szükséges arányban alkalmazva – itt is szerves részét képezik a rendszernek.)

Ugyancsak közös pont, hogy mindkét pedagógia teret ad a **tapasztalati tanulásnak**, és **épít a tanulók meglévő tudására**.

A hatékony munka alapját a **közösen elfogadott és önkéntesen betartott szabályok** biztosítják, amelyek a HKT-ban az évekig tartó tanulási folyamat során egy rendszeresen frissített *szabály ABC* formájában, a sokszor csak egyszeri, néhány órás foglalkozást jelentő drámában pedig *tanulási szerződés*ként jelennek meg. A játék szempontjából nekünk utóbbi az érdekes, és valójában azt jelenti, hogy a résztvevők bevonásával megegyezünk a játék normális menetéhez szükséges keretekben és szabályokban. Fontos elérni, hogy mindenki elkötelezze magát a szabályok betartása mellett, esetleg egy rituális elemmel megerősítve, mert így „vészhelyzetben” többnyire elég hivatkoznunk az egyezsége. (pl.: „Mi-játékvezető és munkatársa - mindent el fogunk követni azért, hogy közösen a legtöbbet kihozzuk a következő 2 órából. Kérjük, jelezzétek, ha ti is mindent elkövetek ezért. Pecsételjük meg egy kézfogással!”)

A **szociális készségek fejlesztése** mind a drámában mind a HKT-ban nagy hangsúlyt kap, akár csak az **együtműködés erősítése** és az **egyéni versengés háttérbe szorítása**. Ugyanakkor nem cél a versengés teljes kiiktatása, mert megfelelő módon alkalmazva, és a kooperatív munkával egyensúlyban tartva segíti a tanulási folyamat hatékonyságát. A kooperáció a kiscsoportban végzett munkán és a kiscsoportok eredményeinek rendszerbe állításán keresztül valósul meg. Mivel a kiscsoportok összetétele alapvetően meghatározza az együtműködést és az eredményességet, kialakításukkal részletesebben foglalkozom.

MILYEN SZEMPONTOK SZERINT ÉS HOGYAN ALAKÍTSUNK KISCSOPORTOKAT?

A néhány órás, egy-két alkalomra szóló csoportmunkában teljesen más feltételekkel, és sokkal „kockázatosabban” építhetünk a kiscsoportos munkára, mint egy iskolai osztályban, ahol jó esetben egy évekig tartó folyamaton belül kerülnek alkalmazásra a különböző csoportalakítási módszerek, és így lehetőség van a különböző módon alakult csoportok erősségeinek és gyengeségeinek megtapasztalására. Az iskolai munkában a szimpátia csoportokból indul az építkezés, mert a bizalom légköre jó alapot jelent az együttműködéshez. Később más szempontok (pedagógiai célok) felülírják ezt a fajta szerveződést, mint ahogy esetünkben is sokféle szempontot kell mérlegelni.

Természetesen a társasjátékunkban is fontos a nyugodt légkör megteremtése és fenntartása, ugyanakkor egyáltalán nem biztos, hogy a játék által kínált keretben a szimpátia, ismeretség vagy barátság alapján alakuló csoportoktól várhatjuk a leghatékonyabb működést. Több szempontot is figyelembe kell vennünk.

- Olyan résztvevőkkel játszunk-e, akik jól ismerik egymást (iskolai osztály, rendszeresen találkozó közösség), vagy csak erre az alkalomra jöttek össze? Előbbi esetben előnyt jelent, ha megérezzük, vagy letapogatjuk a dinamikát, és arra építünk. Utóbbi esetben a megfelelő beállítódás, a téma iránti érdeklődés nyújthat jó alapot.
- Nem mindegy, hogy milyen korosztály alkotja a résztvevőket. Pl. kiskamaszoknál nagy hibát követhetünk el, ha egy mesterséges (játékvezető által irányított) csoportalakításnál a koedukált csoportokat erőltetjük. Vegyes életkor esetén nem szerencsés a kicsiket magukra hagyni, ezért kontrollálnunk kell a társválasztást.
- A kooperatív munkában szerzett gyakorlat szintén fontos lehet. Egy olyan körben, ahol a résztvevőknek már van (jó) tapasztalatuk az együttműködésről, sokkal bátrabban befolyásolhatjuk a folyamatot.
- A csoportalakítást minden esetben előzze meg egy 1-3 játékból álló ismerkedő feszültségoldó fázis. Erről a későbbiekben még lesz szó, itt azért kell megemlíteni, mert ez a szakasz a játékvezető számára is fontos információkat nyújt a csoportalakítási módszer megválasztásához. (Pl. van két testvér, akiket nem lenne szerencsés elszakítani egymástól. Vagy van három haver, akik együtt mindent szétrölködnek, de külön-külön, feladattal és felelősséggel felruházza őket megszelídíthetjük és jó irányba terelhetjük az energiáikat. Vagy van néhány résztvevő, akinek feltételezhetően extra tudása, tapasztalata vagy kezdeményezőkézsége van, és „kár lenne” egy csoportban hagyni őket.)

Eljutottunk addig a kérdésig, hogy hány főből álljon a kiscsoport. Ha működőképes egységeket akarunk, akkor **3-5 főben** kell gondolkodnunk. 5 fő felett már könnyen előfordulhat, hogy valakit elveszítünk, elsodródik a közös tevékenységtől. 2 főnél (ami már „csak” pár) már hiányozni fog a dinamika és a sokféleség, csökken a közös tudás (ami nemcsak információ, hanem tapasztalat, nézőpont és értelmezés is).

A csoportalakítás két végpontja a *természetes és a mesterséges*. Előbbi esetén a résztvevők szimpátia, ismeretség, pillanatnyi hangulat alapján szerveződnek kisebb egységekké, utóbbiban az ún. „véletlen” segítségével hozunk létre csoportokat, vagy játékvezetőként mi határozzuk meg azok összetételét. A két végpont között van egy széles skála, amire a 2. sz. mellékletben (Csoportalakítási módszerek) találunk a játékunkban is alkalmazható példákat.

RÁHANGOLÓ, FESZÜLTSEGOLDÓ GYAKORLATOK

Bár elsőre azt gondolhatnánk, hogy a bemelegítő gyakorlatok feleslegesek, és csak elveszik az időt egy izgalmasnak ígérkező játékból, mégsem érdemes megspórolni erre a nulladik lépésre szánt 10-15 percet, mert később busásan kamatozik. Egymást nem ismerő résztvevők esetén abszolút „kötelező”, de évek óta egy közösségbe járók esetén is komoly hozadéka van, nemcsak a játékvezető és segítőtje, hanem a csoport számára is. Többek között segíti az összehangolódást a foglalkozásvezetővel, fizikailag és szellemileg alkalmassá teszi a résztvevőket egy koncentrált és időtartamban is húzós, nagy erőfeszítést igénylő tevékenységre. A bemelegítő gyakorlatokra az 1. számú mellékletben találunk konkrét leírásokat.

A JÁTÉK ZÁRÁSA

A játék lezárása - melynek során lehetőséget kell adnunk arra, hogy a résztvevők reflektáljanak a történetekre és megoszthassák élményeiket, tapasztalataikat - ugyanolyan fontos, mint a ráhangoló, bemelegítő szakasz. A nehézség abban van, hogy a lezáráshoz rövid idő áll rendelkezésre, miközben biztosítanunk kell, hogy mindenki megszólalhasson. A szorító körülmények között segítségünkre lehet a *befejezetlen mondatok* alkalmazása, melyekkel akár 2-3 kört is mehetünk. Ez a megoldás bátorítja a nehezen megszólalókat, és korlátot szab a bőbeszédűeknek. Néhány példa a kötött mondatkezdésekre, amit a résztvevőknek kell (röviden) befejezniük:

- *Nekem az hiányzott a játékból/az volt a legnehezebb/legfárasztóbb, hogy/amikor...*
- *Nekem az volt a legjobb/legérdekesebb/legizgalmasabb, hogy/amikor...*
- *A mai játékból azt viszem el útravalóul a képzeletbeli tarisznýámban, hogy...*

A JÁTÉK SZERKEZETE ÉS ELEMEI

ÁLLANDÓ FIZIKAI ELEMEK

- A játék alapja egy **8x8 mezőből álló, sakktáblaszerű**, maradék szövetekből foltvarrással készült 140x140 cm-es pálya. A sokszínű, tarka, de egymással harmonizáló mezők a mozaikos szerkezetű, magas diverzitású gyümölcsöst szimbolizálják.
- A pályán véletlenszerű elosztásban **tisztások** vannak elhelyezve, melyek nagyjából lefedik az adott négyzetet. Saját készletemben ezek színes kartonból készült négyzetek papírlappal díszítve, de a következő változatban különböző faágak szeletei lesznek a tisztások, az adott fa leveleinek rajzával. A tisztásokból 12-15 db-ra van szükségünk, de nem árt, ha van tartalék.
- A „**bábukat**”, melyekkel a pályán a sakkból ismert lóugrásokkal közlekedhetnek a csapatok, különböző szövetekből készült, egyedi megjelenésű **lovacskák** alkotják.
- Nem babra megy a játék, hanem **Fabatkákat** gyűjtenek a csapatok. A Fabatkák 5-6 cm átmérőjű faágakból készültek szeleteléssel. Mérettől függetlenül minden Fabatka 1 egységet ér. Legalább 200-250 db szükséges belőle.
- **Rézcseggő** (csikócsengő) a játékvezetőt segíti a figyelem felkeltésében és az idő jelzésében
- **Fejdísz**, diadém a Főtündérnek. Ezzel jelezzük, hogy ő szerepben van jelen
- **Egyéb eszközök**
Az adott témakör tevékenységeihez használt eszközök, melyek a tevékenységtől függetlenül változhatnak. Példa egy konkrét játék eszközkészletére a természetközeli gyümölcsészet témakörében:
 - Fából, agyagból és fűz vesszőből készült élőhelyteremtő eszközök (madárodú, műfészék, madáritató)
 - Vesszőkosár szalmával bélelve, színes nemeztójasokkal + 2 db rövid kötél, vagy ugrálókötél, vagy hosszú pálca (A „tojásrakás” kellékei, leírást lásd a 3. sz. mellékletben)
 - Puzzle (csapatonként 1-1)
 - Gyümölcslekvárok (kis üvegekben kóstoló, mindenből minden csapatnak), fapálcikákkal
 - Kvíz (minden csapatnak)
 - Információs kártyák, minden tisztáshoz 1-1 db + tartalék kártyák



2. kép: Egy tisztás a pályán,
és egy másik alján az információs kártyákkal



3. kép: Játékra váró lovacskák



4. kép: Kincstár a Fabatkákkal

A JÁTÉK LEÍRÁS

A JÁTÉK CÉLJA

Az alapvető cél – ugyanúgy, mint egy tanítási dráma foglalkozás esetén - **a megértés megváltoztatása**. Miben szeretnénk elérni a változást? Abban, amiről a játék szól.

De hogyan tudjuk pontosan megfogalmazni, hogy miről szól a játék? Itt megint csak a *tanítási dráma* tervezési módszertanát hívhatjuk segítségül: Meghatározzuk **a tágabb és szűkebb témát, a fókusz**t, és az sem árt, ha számba vesszük az érintett **tanulási területeket** is.

Pl. egy konkrét esetben lehet a tágabb téma a *jelenlegi globális élelmiszerellátás fenntarthatósága* (?), a *szűkebb téma pedig a rövid ellátási láncok (REL) szerepe a fenntartható élelmiszerellátásban*. A fókusz meghatározása és pontosítása nem mindig megy kapásból, de érdemes dolgoznunk rajta, mert biztos támpontot nyújt mind a tervezéshez, mind pedig a játékvezetéshez. Egyetlen **nyitott** (tehát nem eldöntendő) **kérdésben** kell megfogalmaznunk, hogy pontosan miről is szól a játékunk. Az előbbi szűkebb témán belül nagyon sok fókusz található, de ha hatékony folyamatot szeretnénk, egy játékon belül csak egyhez igazodjunk. Az előbbi témához egy lehetséges fókusz: *Milyen előnyökkel jár az egyén és a közösség számára, ha megszervezzük magunknak egy REL-t biztonságos és minőségi élelmiszerekből?*

Egy játékban több tanulási terület is megjelenhet pl. *ökológiai növénytermesztés, önkéntes szövetkezés, erőszakmentes kommunikáció, közösségi kooperáció*.

JÁTÉKTÉR

A minimális térigény 5x5 m, székekkel vagy ülőpárnákkal. Bár a felvetett témák természetközeli, mégis érdemes zárt teret választani, mert ez segíti a koncentrált, nyugodt és bensőséges munkát. Ha az adott tevékenység (feladat) és a körülmények megengedik, alkalmilag kimehetünk a szabadba, pl. egy ügyességi játék erejéig, egy megfigyelésre, vagy gyűjtőmunkára.

JÁTÉKVEZETŐK

- **Facilitátor:** Szerepen kívül irányítja a játékot, működését nagyban segíti, ha rendelkezik némi tapasztalattal drámajáték vezetésben, élménypedagógiában, ill. kooperatív munka szervezésében.
- **A liget „Főtündére”:** a facilitátor általa felkészített segítő, aki beépített szereplőként vesz részt a játékban. Előny, ha az adott témában jól tájékozott, ill. szaktudással rendelkezik.

RÉSZTVEVŐK SZÁMA

Optimálisan 15-25 fő. 18-20 fő felett vagy a kiscsoportok létszámát kell felduzzasztanunk - kockáztatva ezzel a kiscsoportos dinamikát -, vagy a csoportok számát kell növelnünk. Utóbbi esetben számolnunk kell azzal, hogy az egyes feladatok több időt vesznek igénybe, ezért kötött játékidő esetén csökkentenünk kell a feladatok számát.

RÉSZTVEVŐK KÖRE

A konkrét tervezéshez vagy finomhangoláshoz jó, ha minél többet megtudunk arról, milyen környezetből, milyen tudással és motivációval érkeznek a résztvevők.

AJÁNLOTT ÉLETKOR

10 éves kor felett lehet igazán kihasználni a játékokban rejlő lehetőségeket. A játék felnőttekkel és vegyes életkorú csoportokkal is jól működik.

IDŐTARTAM

120 percnél rövidebb időre nem igazán érdemes belevágni, viszont 3 óra a végső határ, ameddig jelen tudnak lenni a résztvevők. Szükség esetén tarthatunk egy rövid szünetet. Ezt a rövidebb időtartamoknál ritkán igénylik a játékosok, mert a mosdót és az ivást meg tudják oldani menet közben a játék megakasztása vagy megzavarása nélkül. Mindenesetre az időre vonatkozóan is egyezzzünk meg a tanulási szerződés során.

Ha kifutnánk az időből, vagy elfáradtak a résztvevők befejezhetjük úgy is a játékot, hogy nem érintettük az összes tisztást és esetleg nem került sor minden feladatra. A mozgalmasabb feladatokat érdemes a játék második felére hagyni (pl. ügyességi és dramatikus feladatok).

Állandó csoporttal tervezhetünk játéksorozatot is egymásra épülő témákból, vagy egy adott téma mélyítésére.

JÁTÉKSZABÁLYOK

- Minden **család** választ egy **lovacskát**, és miután nevet adott neki, elhelyezi valamelyik sarokban (négyenél több csapat esetén az oldalvonallal határos négyzetről is lehet indulni). Innen lóugrásban közlekedhetnek a gyümölcsösben. A csapatok sorban egymás után léphetnek egy lóugrásnyit bármely irányba. (A kezdő csapatot kisorsolhatjuk, kijelölhetjük, vagy egy villámfeladattal kérdéssel is eldönthetjük, hogy ki kezdi a játékot.)
- A csapatok **7-7 Fabatkát** kapnak útravalónak.
- A családok dönthetnek úgy, hogy megelőznak egy **tisztást**, de nem tudhatják előre, hogy ott mi vár rájuk. Három különböző dologgal találkozhatnak, amikor a **tisztás** aláírára ragasztott **információs kártyából** megtudják, hogy mit rejtett a **tisztás**

1. Feladat

Ha az *információs* kártyán a FELADAT szó szerepel, akkor minden csoportnak végre kell hajtania a soron következő feladatot, amit a játékvezető ismertet. Azért nincs konkrét feladatleírás a kártyán, mert így a játékvezető a tervezett sorrendben tudja „adagolni” azokat. Így lehetősége van arra is, hogy a csoport pillanatnyi állapotához, a játék dinamikájához igazítsa a feladatokat. Egy feladat típuson belül akár több lehetőséggel is készülhet, és mindig azt használhatja fel, amelyik megítélése szerint legjobban segíti a folyamatot. A feladatok sikeres teljesítéséért a családok *Fabatkáit* kapnak. Az adott tevékenységre maximálisan adható *Fabatkát*, a játék tervezése során előre meghatározzuk, arányosítva azokat a feladat nehézségi fokával. Hogy ki mennyit kap, arról a liget *Főtündére* dönt, aki röviden értékeli és indokolja a döntését. A szigetre lépő csoport kaphat a feladat témájához kapcsoló „*egyfabatkás*” bónuszkérdést. Amennyiben passzolnak, a kérdésre felelhet a leghamarabb jelentkező család is. Kockázatvállalás variációban a rossz válasz esetén a csoport *Fabatkát* veszít. (Ez átgondolásra készíti a játékosokat, és kevesebb teret enged a találgatásnak.)

2. Tündérlak

Ez **váratlan nyereséggel** jár, mert a csoport valami olyat tett, amivel használ a gyümölcsösnek, vagy másik családnak, más embereknek. Hogy mit, azt az *információs kártya* tartalmazza. Pl. „*Újra kézzel kaszáljátok a gyümölcsöst, 4 Fabatkával gazdagodtatok.*”

A többi család is gyarapodhat, mert meghatározott sorrendben mondhatnak egy-egy érvet, hogy miért ért a liget tündéreinek 4 fabatkát ez a cselekedet. Addig mehetünk, amíg ki nem fogynak az ütős érvek, így akár 7-8 *Fabatkát* is szétoszthatunk a többi csoport között. (Egyszerre mindenki csak egyet mondhat, ha új kör kezdődik, a tisztásra lépőket akkor is kihagyjuk, mert ők már megkapták a jutalmukat.)

Bármely más téma esetén is érvényes, hogy az adott tanulási területtel összefüggő „*hasznos cselekedetet*” díjazza a Tündérek. Pl.: „*Kosár közösséget szerveztetek, ezért X Fabatka a jutalmatok.*”, „*Süteményt vittek annak a szomszédnak, akivel a családokat már évek óta nem beszélt...*”, „*Befogadtatok egy gazdátlanlanná vált kutyát...*”, „*Önkéntes munkában magasságyásokat építettek egy városi lakótelepen...*” stb.

3. Manóverem, azaz váratlan veszteség

A csoport olyat tett, ami ellentmond fontos alapelveknek, normáknak, ezért a liget *Manói*, akik nagyon szemfülesek, és hamar észreveszik, ha valami veszélyezteti a rendet és egyensúlyt a ligetben, jelzik a „*hibát*” a *Főtündérnek* (Nem besúgók, ez a feladatuk!). Az *információs kártya* a *Manók* üzenetét tartalmazza. Pl. „*Kívágatok egy öreg almafát, adjatok be 5 Fabatkát a liget kincstárába*” Ilyenkor az érintett családnak rá kell jönnie, végig kell gondolnia, hogy miért és miben szenvedett kárt a *rendszer*, és mit tehetnek azért, hogy ez legközelebb ne következzen be. Minden felismerésért visszakaphatnak egy-egy *Fabatkát*. Ha ők kifogytak, át lehet adni a lehetőséget a többi családnak. Ha onnan érkezik jó válasz, a válaszolók eldönthetik, hogy maguknak kérik-e az 1 *Fabatkát*, vagy a károsult családnak adják. Amennyiben átadják, az ajándékozás közösségépítő erejének hangsúlyozására a *Főtündér* megtoldja még 1 *Fabatkával*. Így nemcsak kármentés történik, hanem a közösség még gyarapodik is. (Hihetetlen, de gyakran működik a másik család kimentése.)

Megjegyzések a súlyozáshoz: A kapható és veszíthető *Fabatkák* számának meghatározásával súlyozhatjuk az egyes témákat, tudástartalmakat és alapelveket, valamint gondolkodásra, vitára készíthetjük a résztvevőket. Egy-egy jól alkalmazott „*meghökkenés*” növelheti az aktivitást és fokozhatja az érdeklődést. („*Ne má', 5 Fabatka veszteség csak azért, mert elégettünk egy kupac levelet a kertben!*”)

A megszerzett Fabatkákat – értéküket növelve - tovább vihetjük egy újabb játékra, vagy akár az egész csoportos együttműködést is „gyakorolhatjuk” használatukkal, vagy – ha lehetőség van rá - beválthatjuk kézzelfogható javakra. (A gyümölcsészetnél maradvra néhány példa: aszalt gyümölcs, vetőmag csomag, madárodú, természetvédelmi programon történő részvétel, madaras poszter, szőrp, stb.)

Érdekes hozadéka lehet a játéknak, ha a családok többféleképpen is dönthetnek a Fabatkák felhasználásáról: pl. összehadják valami közös ügyre (az egész osztály elmegy egy programra), vagy odaadhatják egy családtagnak (mert pl. ő tud hasznosítani valamit a felkínált vásárfiak közül), vagy akár ajándékozhatnak belőle másik családnak, amelyiknek hiányzik a pénze valamihez.



TERVEZZÜNK SAJÁT JÁTÉKOT!

Bízom benne, hogy a játékleírás alapján sokan kapnak kedvet ahhoz, hogy saját témákra hangolva megtervezzék és a gyakorlatban is alkalmazzák a Gyümölcsligetjárást. Remélem, hogy a módszertan rövid leírása, az abban megfogalmazott alapelvek és a mellékletekben szereplő példák elégséges alapot nyújtanak, ugyanakkor kellő szabadságot adnak a tervezéshez. Szerencsés esetben a tervezés/fejlesztés is egy közösségi együttműködésben megvalósuló örömteli, kreatív, sokféle tehetségterületet érintő tevékenység. Arra biztatnék mindenkit, aki közösségekkel foglalkozik, és lehetőséget lát Gyümölcsligetjárásban, hogy tervezzen és készítsen saját játékot a saját témáira!

Jó munkát!

FESZÜLTÉGOLDÓ, ISMERKEDŐ RÁHANGOLÓ GYAKORLATOK

Megjegyzések a mellékletekben szereplő gyakorlatokhoz

A leírt gyakorlatok és munkaformák egy része szerepelhet más néven és más variációban különböző játékgyűjteményekben. Jelen formájukban törekedtem a játékban is használható variációk tömör, de érthető leírására.

Minden gyakorlatra igaz, hogy akkor tudjuk igazán jól és hitelesen vezetni, ha van saját élményünk, azaz játékosként részt vettünk egy hasonló típusú játékban.

A gyakorlatokat csak addig játsszuk, amíg – játékvezetői szempontból – el nem érte a célját. Sokszor előfordul, hogy a csoport tovább játszaná, mert szórakoztató, kellemes vagy érdekes számukra, de mégis tovább kell lépniük, ha már összehangolódtunk, ellazultunk, stb. Így egy-egy gyakorlat általában nem igényel 4-5 percnél hosszabb időt.

SÉTATÉR

- a) Csendben sétálunk egy széssel vagy tárgyakkal kijelölt térben. A cél, hogy folyamatosan kitöltsük a teret. A játékvezető tapssal néha meg-megállítja a mozgást, a résztvevők mozdulatlaná válnak. Ilyenkor ellenőrizhetjük, hogy vannak-e üres foltok, szabadon hagyott területek, illetve új instrukciót adhatunk.
- b) Úgy sétálunk, hogy a tekintetünkkel némán köszönünk mindenkinek, akivel találkozunk.
- c) Anélkül, hogy megtorpannánk vagy megállnánk, egy titkos érintéssel köszöntjük a mellettünk elhaladót, a kézfejek súrolják egymást. Marad a szemkontaktus is.
- d) Belekarolunk a mellettünk elhaladóba, és egy félfordulatos pörgés után újtárá engedjük.

LÁTHATATLAN NÉVJEGYKÁRTYA

- a) Gondolatban mindenki egészítse ki a keresztnévét - vagy ahogyan szereti, ha szólítják -, egy rá jellemző szóval, szókapcsolattal. Megadjuk a témakört, és egy példán bemutatjuk, hogy mire gondolunk. Pl.:
 - Kedvenc gyümölcs: Ági, fekete szeder
 - Hobbija: Gusztika, a horgász
 - Amihez a legjobban értesz (ez egybeeshet a leendő, vagy tényleges foglalkozásoddal, de nagyon különbözhet is tőle): Teri, a rendrakó; Bobó, a hacker

- b) Amikor mindenkinek megvan gondolatban a névjegykártyája, elindulunk a sétátérén és egy kézfogás kíséretében kölcsönösen bemutatkozunk. Mindig a másikra figyeljünk, és próbáljunk meg 1 perc alatt minél több névjegyet összegyűjteni, megjegyezni.
- c) Körbe állunk, és megkérdezzük, ki mennyit gyűjtött. Önként jelentkezők körbe sétálva, megszólíthatják azt, akinek tudják a névjegyét, akiét nem tudják, az újra bemutatkozik

MOLEKULÁK

- a) Ugyanaz, mint a „Sétátér” első fázisa.
- b) Mozgás stop után mondunk egy számot, a részvevőknek egy pillanat alatt össze kell kapaszkodniuk az elhangzott számnak megfelelő számú csoportokba. (4-5 számmal elegendő ismételnünk, ez egy pörgős gyakorlat)
- c) Ha a végére 4-et, vagy 5-öt hagyunk, akkor használhatjuk a félig véletlenszerű, félig természetes kiscsoport alakításhoz. (Néhány összekapaszkodás után az egymást ismerők, vagy egymással szimpatizálók már egymás közelébe fognak helyezkedni a sétánál, ezért benne lehet a szimpátia vagy ismertség a csoportalakításban.) Nem probléma, ha nem jut minden csoportba elég ember, a kisebb, ill. nagyobb csoportok előnyeit/hátrányait a különböző típusú feladatok kiegyensúlyozzák. Ha egy vagy két ember kimarad (pl. egy 22 fő csoportnál), ők szimpátia alapján csatlakozhatnak egy-egy csoporthoz.

KALÁCSFONÁS

Körbeállunk, és párokat alkotva szembefordulunk egymással. (ha páratlan számú a csoport, akkor beáll a játékvezető vagy a segítője). Jobb kézzel kezét fogunk, és a játékvezető jelére elindulunk előre a kör mentén lassú sétában. Hogy ne ütközzünk össze, jobbra kerüljük egymást és elengedjük a másik kezét. A következő emberrel bal kézzel fogunk kezét, és balra kerüljük egymást, és így tovább. Ha elakadás van, megállunk, rendezzük a sorokat, és újrakezdjük. Amikor lassú sétában már összehangolódtunk, a játékvezető jelére kicsit fokozhatjuk a tempót. Jó esetben létrejön egy egyszerű, de szép tánc az összetartozás és jó együttműködés megélésével.

FUSSON AZ, AKI...

Körben ülünk, eggyel kevesebb ülőhelyet hagyva, mint ahányan vagyunk. (Játszhat a játékvezető és a segítője is.) Akinek nem jutott szék, középre áll és hangosan mond egy rá jellemző mondatot, ami úgy kezdődik, hogy „Fusson az, aki ...” A mondatot belső tulajdonsággal, szokással, vagy valamilyen történéssel lehet befejezni. Pl.: *aki szorgalmas, aki el szokott aludni, aki utazott már repülőn*, stb. Aki a körben ülők közül magára is igaznak, vagy érvényesnek érzi azt, ami elhangzott, annak el kell hagynia a helyét, és gyorsan másikat kell keresnie. A közepén álló játékos megpróbál leülni valamelyik felszabaduló helyre. Aki közepén marad, az folytatja a játékot: „Fusson az, aki ...”

Megjegyzés: Zárjuk ki a személyeskedő befejezéseket, akár jelenlévő, akár távollévő személyről van szó. Pl.: *aki szereti /utálja X. Y-t.*

MÓDSZEREK A KISCSOPORTOK KIALAKÍTÁSÁHOZ

MOLEKULÁK

Lásd az 1. számú mellékletben

„LISZT CSALÁDJA”

Annyi családnevet választunk, ahány kiscsoportot szeretnénk, és a kiscsoportok létszámának megfelelő családi pozíciót rendelünk mellé. Pl. ha egy 18 fős csoportban 4 kiscsoportot szeretnénk kialakítani (2-2 négy- illetve ötfőset), akkor – a címadó névnel maradva – 4 híres zeneszerző neve mellé rendelünk 4-4, ill. 5-5 családi státuszt: Bartók apuka, Bartók anyuka, Bartók öcsi, Bartók nagymama, Bach anyuka, stb.

A csoport körben áll, a térben csak annyi szék van, amennyi családunk lesz. A játékvezető földobja az összehajtogatott cetliket. Adott jelre mindenki fölkap egyet-egyet, kibontja, elolvassa, és hangos kiabálással elkezd keresni a családtagjait. A családoknak egy-egy székre kell leülniük, úgy, hogy az „apuka” van alul. Aki elsőnek készül el, az választ először lovacsát, helyet és kezdi a játékot.

Szerencsés a játék témájához illeszkedő családneveket, vagy beszélő neveket választani, mert segíti a ráhangolódást:

- Gyümölcsészet: Szilvási, Meggyes, Som, Szőlősi, Epres, Szeder
- Természetközeli gazdálkodás: Földes, Búza, Hajnal, Mezei, Markos, Kaszás
- Örökerdő: Gombás, Makkos, Fenyő, Mohai, Tölgyesi
- Madárvédelem: Veréb, Sólyom, Bokros, Madarász, Sas, Cinege
- Vizek élővilága: Buzogány, Harcsa, Csuka, Kűsz, Halász, Dunai, Rába

Játszhatunk kicsit egyszerűbb változatot, amikor a cetliken csak színek és/vagy geometria alakzatok vannak (pl. piros kör, kék háromszög), vagy a témához kapcsolódó kifejezések pozíciók nélkül.

KIVÁLASZTOTT VEZETŐ

A játékvezető kiválaszt annyi játékost, ahány kiscsoportot szeretne. A választásnál sokféle szempont szerint dönthet, pl.:

- Vegyes életkorú csoportban a legidősebbeket/legtapasztaltabbakat, vagy a legkisebbeket
- Akiről tudja vagy sejtí, hogy a legnagyobb tudással rendelkeznek az adott témában
- Akiről tudja, vagy sejtí, hogy képesek jól koordinálni a kiscsoportos munkát
- Akik fékezhetik, nehezíthetik a közös munkát, különösen, ha egy csoportba kerülnek, stb.

Miután megvan a csoportok magja, többféleképpen is folytathatjuk:

- a) Több körben, és változó sorrendben a kezdőemberek választanak maguk mellé családtagokat
- b) A többiek csatlakozhatnak a vezető által kiválasztott résztvevőkhöz a maximális létszám, erejéig
- c) Egy látszólag vak választás: A kezdő emberek háttal állnak a csoportnak, és addig nem nézhetnek hátra, amíg a játékező vezető nem jelzi, hogy kialakultak a családok. A játékező vezető több körben és változó sorrendben szólítja meg a háttal állókat, miközben rámutat valakire: „István, ő kell?” („Nem”) „És ő?” („Ő sem.”) *Talán ő?* („Igen.”) Aki igent kapott feláll, és odaáll István háta mögé. *„Piroska, őt szeretnéd?”* („Igen.”) és így tovább

A vak választás csak látszólagos, mert az irányítás a játékező vezető kezében van, akár többször egymás után is rámutathat ugyanarra a résztvevőre. A csoport hamar érzékeli ezt, és a „kegyes csalással” együtt is élvezettel figyel és éli az eseményeket. A végén mindenkit beavatunk a történésekbe.

SZIMPÁTIA CSOPORTOK

Egy egyszerű instrukció mentén, szabadon képeznek kiscsoportokat a résztvevők: „Alakítsatok x fős csoportokat!” Jó esetben rövid zizegés után kialakulnak a csoportok, de többnyire adódnak nehézségek:

- Túl sokan akarnak egy csoportba menni, és semmiképp nem akarnak másikat választani
- Van, aki sehová sem akar menni, ill. sehol nem akarják befogadni.
- Első látásra is képződik túl erős és/vagy túl gyenge csoport (pl. a tudásszint, együttműködési készség, vagy a szociális készségek terén)

Ezeket a problémákat (amelyek a „Kiválasztott vezető” második („b”) változatában is előjöhethetnek utólag nagyon nehéz kezelni, és ronthatják játék élvezeti értékét, hatékonyságát, és - ami a legrosszabb - elveszíthetünk embereket. Iskolai osztályoknál rizikós a használata, de egymást nem ismerő, motivált felnőtt csoportnál, vagy vegyes korú csoportban, amelyben természetes családok (is) vannak, ez a módszer lehet a jó megoldás.

SUBA A SUBÁHOZ, GUBA A GUBÁHOZ

A résztvevők valamilyen szempont szerint sorba állnak: életkor, magasság, testvérek száma (azonos szám esetén a testvér(ek) életkora, vagy saját cipőméret), stb. Utána a játékező végigszalad, és sorban rámutat a résztvevőkre: széna – szalma – alma – körte – széna – szalma – alma – körte stb. Ezután mindenki megy a sajátjaihoz. (Természetesen ahány szó, annyi főből, fognak állni a csapatok, ill. lehet plusz egy-egy fő, akiket így már nem kell külön csatlakoztatnunk.)

PÉLDÁK A FELADATOKRA

JÁTÉKINDÍTÓ FELADAT

Amennyiben a lovacsák a bábuk, Adhatunk egy 0. feladatot.

„Adjatok nevet a lovacsátoknak! Miért kedves nektek, miért őt választottátok? Mi lehet a ló szerepe egy gyümölcsösben, miben segíthet nekünk? Szedjete össze mindent, ami csak eszetekbe jut, és írjátok le. Mondjátok el, mire jutottatok” (3-4 percet adhatunk).

Eszközök: Toll, A5-ös papír

Díjazás: Ehhez a feladathoz nem rendelünk differenciált díjazást, de az útravaló 7 Fabatkát odaadhatjuk akkor is, amikor a csoport megtartotta a beszámolót. (Így érzik, hogy ezért is megoldoztak, nem az égből hullott.)

KÖZÖS KIRAKÓS JÁTÉKOK

Puzzle

Használhatunk a téma szempontjából fontos vagy érdekes (jogtiszt!) képeket, ábrákat, fotókat A4-es méretben, akár saját kivitelezésben, vagy egyedi nyomdai gyártásban. Adhatunk más-más képet minden csoportnak (pl. különböző bagolyfajok képe egy „bagoly játék”-ban), de lehet azonos kép is. Ez utóbbi akkor lehet érdekes, ha a kirakott kép értelmezésében még vannak plusz lehetőségek. Ennél a feladatnál díjazhatjuk a kirakás sorrendjét, vagy készültségi fokát, a felismerést vagy címadást, és az értelmezést. A képekhez rendelhetünk az adott csapatnak, vagy az egész csoportnak szóló kérdéseket.

Betűkirakó

Sok szinten használhatjuk az életkorhoz, tudásszinthez, témához és a rendelkezésre álló játékidőhöz igazítva. Természetesen ehhez is rendelhetünk kiegészítő kérdéseket, villámfeladatokat.

Megjegyzés: A kirakós feladatokat nem érdemes a játék végére hagyni, mert percek alatt tartó folyamatos koncentrációt igényelnek.

Kvíz/Totó

Látszólag unalmas, „iskolás” munkaforma. Ha lehet, mégis építsük be, mert több hasznos hozadék is van:

- Jól tervezhető és betartható a játékidő
- Sok Fabatka megszerzésére adhatunk lehetőséget egy feladaton belül
- Beépíthetünk meglepetéshatár információkat
- Alkalmazhatunk szemléletformáló kérdéseket
- Az értékelés során lehetőséget adhatunk arra, hogy a résztvevők behozhassák saját tudásukat (amit természetesen külön jutalmazunk).

Megjegyzés: Jó, ha a kvíz tartalmaz valódi becsléseket, csalafinta kérdéseket, érdekes kakukktojásokat. Lehetőleg a játék első részében használjuk.

ÜGYESSÉGI FELADATOK

Nagyon fontos, hogy mindenképp kerüljön egy vagy két ügyességi feladat a 2-3 órás játékba, mert ritmust ad, változatosságot nyújt, szórakoztat, élénkít és egyben pihentet is. Lehetőleg tartogassuk a játék második felére.

Tojásrakás

A csapatoknak 7 db nemeztójást kell a fészekbe – egy szalmával, vagy szénával bélelt vesszőkosárba – dobniuk. Mindenkinek dobni kell legalább 1 tojást. Hogy ki dob kettőt vagy többet, azt a csoporton belül döntik el. Két különböző távolságból lehet dobni. Mindenki maga választja meg, hogy honnan dob. Aki többet is dob, az menet közben megváltoztathatja a távolságot, gyakorlásra viszont nincs lehetőség. A közelebből bedobott tojás 1 Fabatkát, a távolabbról célba érő 2 Fabatkát ér. Csak az a tojás számít, amelyik a kosárban marad (előfordulhat, hogy jó helyre érkezik, de kipattan.)

A feladatot az a csapat kezdi, amelyik a tisztáson találta, majd a lépések sorrendjében következnek a csoportok.

Ez a feladat szinte minden fenntarthatósági témába beépíthető. Mindig nagy izgalmat kelt, hiszen nagy a tét, akár 14 Fabatkát is lehet szerezni, bár ritkán sikerül 10 fölé kerülni. (A többi feladatnál 5-10 Fabatkás díjazással szoktam játszani.)

Már maga a döntés is – ki mennyit és honnan dobjon – egy izgalmas része a játéknak, de az egész feladatra igaz, hogy erős ön- és társismereti vonatkozásai vannak. Jó próbatétele az önbizalomnak és a felelősségvállalásnak.



5. kép: Nemeztójások a fészekben

Eszközök: Vesszőkosár szalmával bélelve, 7db színes nemeztójás, 2 db rövid kötél, vagy ugrálókötél, vagy hosszú pálca.

Szomjúság, avagy vigyél vizet a csőrődbe

„Nagy az aszály, a vízellőhelyek egyre messzebb kerülnek a fészektől. A madaraknak a csőrükben szállítják a vizet a fiókáiknak.”

A csoportoknak egy nagy edényből kanállal kell vizet szállítani egy pohárba. Egyszerre teljesíti mindenki. Amikor az első ember elvitt egy kanál vizet, az alapvonalon átadja a kanalat a következőnek, majd beáll a sor végére, és így tovább. A feladatra megadott idő (2-3-4 perc) áll rendelkezésre. Az idő leteltével egy egyszerű konyhai mérleggel megmérjük, hogy ki mennyit gyűjtött. Felírjuk a grammban kapott eredményeket, vagy – ha már vízről van szó – egyből írhatjuk ml-ben.

Eszközök: Egy vízzel teli fazék vagy vödör, a csapatok számának megfelelő papírpohár és fém evőkanál, egy konyhai mérleg, esetleg porcelánbörgér, hogy ne dőljenek föl a papírpoharak

Díjazás: Aki a legtöbbet gyűjtötte, 10 Fabatkát kap, a többiek ehhez arányosított számút a kerekítés szabályainak megfelelően

Csatolt feladat: Ha az életkor megengedi, kiadhatjuk, hogy a csapatok maguk számolják ki, mennyi jár nekik. Helyes eredmény esetén adhatunk 1 Fabatkát. Kisebbségnek is működhet a plusz Fabatka, csak itt a számolás helyett becslést kérünk. A legtöbbet gyűjtő csapatnak is adhatunk egy számolást/becslést, hogy ne legyenek kizárva a lehetőségéből.

Megjegyzés: Mielőtt első alkalommal játszuk, érdemes egy próbajátékban összehangolni a játékidőt a távolsággal és a kanalak térfogatával, hogy a pohár se csorduljon túl, ugyanakkor lehessen sikerélményt nyújtó mennyiséget gyűjteni.

Éjszakai ösvény

A csapatoknak egy bekötött szemű társukat kell végigvezetni az úton, amit két hosszú kötél segítségével jelölünk ki. Az ösvény mentén kijelölünk 10 szakaszhatárt, és az első harmad után magán az ösvényen elhelyezünk lapos akadályt (ülőpárnákat).

A csoportok kiválasztják, hogy kit fognak vezetni, és eldöntik azt is, hogy egy ember, vagy több ember fogja-e szavakkal irányítani. A kiválasztott résztvevők kimennek a térből, amíg felrakjuk az ösvényt. Amikor sorra kerülnek, a játékező beköti a szemüket, és a kezdőponthoz vezeti őket.

A feladat teljesítésére adott idő áll rendelkezésre (2-3 perc). A feladatot az a csapat kezdi, amelyik a tisztáson találta, majd a lépések sorrendjében következnek a csoportok.

Eszközök: Két hosszú, 5-8 m-es vékony kenderkötél, kendő, ülőpárnák az akadályokhoz, szigetelőszalag a szakaszhatárok jelölésére, esetleg egy térkép a pályáról, amit a kijelölt játékosok megnézhetnek, mielőtt bekötik a szemüket.

Díjazás: A Fabatkák számát az elért szakaszhatárok jelzik. Az ösvényről történő teljes talppal történő kilépés, ill. az akadályok érintése egy-egy Fabatra levonást jelent.

Megjegyzés: A játékot az első alkalom próbajátékkal kalibrálni kell.

Kaláka

Valamilyen „molyolás”, fenntartható gazdaságra jellemző munkát végzünk közösen, időre. Pl. kukoricamorzsolás vagy **diótörés** és tisztítás. A játékidő 4-5 perc.

Eszközök: Viszonylag egységes minőségű dió/kukorica, edények a terméyeknek és a tisztított terméknek, konyhai mérleg

Díjazás: A „Szomjúság”-ban leírtak szerint

Megjegyzés: Ha nem egyenlő létszámúak a csoportok, akkor a nagyobb létszámúakból egy-egy játékos kimarad. Nekik adhatunk feladatot a pl. a bekészítésnél vagy a mérlegelésnél. Hagyjunk egy kis időt a csoportoknak, hogy megszervezzék a munkát.

ÉRZÉKELŐ JÁTÉKOK

Az érzékelő játékokat izgalmas feladatokba csomagolhatjuk, teret engedve a közvetlen, apasztalati úton történő tanulásnak. Legkönnyebben a **szaglásra, ízelelésre és tapintásra** találhatunk ki könnyen beépíthető munkaformákat, de drámatanári, tréneri gyakorlattal rendelkezők tarsolyában lehetnek másfajta érzékelő gyakorlatok is, amelyek feladattá alakíthatók. (Tulajdonképpen ide sorolhatnánk az „éjszakai ösvény”-t is.)

Konkrét példaként álljon itt egy ízelelésre épített feladat, a **lekvárkóstoló**.

Minden csapat kap egy kis csészényi kóstolót valamennyi lekvárból. Jó, ha van legalább 5-féle, amiben legyenek különlegességek (pl. *som*, *fekete szeder*, *mirabolán* – „fösóka” szilva-, „*parasztbarack*”). A kóstolás után a mintákat össze kell párosítani a gyümölcs képeivel, és meg kell nevezni. A feladatot kiegészíthetjük levelek képével.

Eszközök: Lekvárok, kis csészék vagy papírpoharak a mintáknak, fapálcikák (minta x résztvevő)

Díjazás: Ahány jó párosítás és megnevezés, annyi Fabatra.

Megjegyzés: Mindenki csak egyszer és tiszta pálcikával nyúlhat a mintába!

DRAMATIKUS FELADATOK

Ebből a feladattípusból a lehetőségek végtelen tárháza áll rendelkezésre, melynek kiaknázáshoz nagy segítséget nyújt a magyar nyelvű drámapedagógiai szakirodalom. Néhány példa a könnyen alkalmazható munkaformák közül:

Állókép, képsorozat

- *„Készítetek állóképet/képsorozatot arról, amikor egy afrikai faluba megérkezik a vízhordó egy korsó vízzel. Mielőtt hozzáláttok, gondoljuk át, hogy miért lehet ez egy különleges pillanat.”*
- *„Hajnali kézi kaszálás kalákában. Előtte beszéljünk egy kicsit arról, mit tudunk a kalákáról, ki látott már kézi kaszálást élőben, filmen, kipróbálta stb...”*
- *„Kelnek a kiscsibék.”*

Gondolatkövetés

Az állóképek, képsorozatok bemutatásához érdemes gondolatkövetést kapcsolnunk, mert sokat segít a figyelem összpontosításában és a jelentéstartalmak mélyítésében. Akit megérint a játévezető, az hangosan kimondja, hogy a megállított pillanatban milyen gondolat jár a fejében (természetesen szerepből kell válaszolnia).

Előkészített jelenet

Rövid 1-2 perces szöveges jelenet, melyet ugyancsak rövid (3-5 perces) előkészítés után kell bemutatni. A csoportban érdemes számba venni több ötletet is, mielőtt megtervezik a jelenetet. Nem cél, hogy részletesen ki legyen dolgozva és le legyen próbálva, mert a bemutatáskor óhatatlanul megjelennek spontán elemek, amelyek izgalmassá teszik a játékot.

- *„A polgármester látogatást tesz a kertekben, mert a szomszédok panaszkodtak neki, hogy nem permetezitek a gyümölcsfákat.”*
- *„Átjön a szomszédotok, hogy kölcsönkérje a csigaevő kacsáitokat.”*
- *„Megpróbáljátok rávenni egy TESCO-rajongó ismerősötöket, hogy csatlakozzon az új kosár közösséghez.”*

Díjazás: A Főtündér szubjektív megítélésére van bízva, hogy a maximálisan szerezhető Fabatkákból mennyit ítél oda, ill. valami extrát díjaz-e külön.

Megjegyzések: A csoportoknak adhatjuk ugyanazt a feladatot, de alkalmazhatunk témavariációkat is. A felkészülési szakaszban a játévezetőnek folyamatosan figyelnie kell a csoportokat, hogy nem akadtak-e el, vagy nem ment-e félre a munka, mert ebben az esetben be kell segítenie.

FELHASZNÁLT IRODALOM

Dr Benda József: Örömmel tanulni

https://www.academia.edu/31830612/%C3%96r%C3%B6mmel_tanulni

Játékkönyv (Szerk: Kaposi László,) Magyar Drámapedagógiai Társaság

<https://drama.hu/2006/12/a-jatekkonyv-c-kiadvany-jatekai/>

<https://drama.hu/2006/12/valogat-as-dramapedagogiai-magazinban-megjelent-jatekokbol>

Drámapedagógiai olvasókönyv (Szerk. Kaposi László) Marczibányi Téri Művelődési Központ, 2013.

A Humanisztikus Kooperatív Tanulás – egy pedagógiai, amelyben a dráma otthon érzi magát, Lázár Péter, in : Drámapedagógiai Magazin 30. sz (2005/2) chrome-extension://efaidnbmnnnibpcai-pgclcfindmkaj/https://epa.oszk.hu/03100/03124/00041/pdf/EPA03124_dpm_2005_2_033-037.pdf

