



## **SZERTÁR rovat**

tanácsok pedagógusok számára

*Pásztor Petra*

Ebben a rovatban olyan közösségépítő, kommunikációs és önismereti játékokat gyűjtöttünk az Ünnepi Időszakra, melyek segítségül szolgálhatnak a Pedagógusok számára.

### ***1. Szivárványrajz***

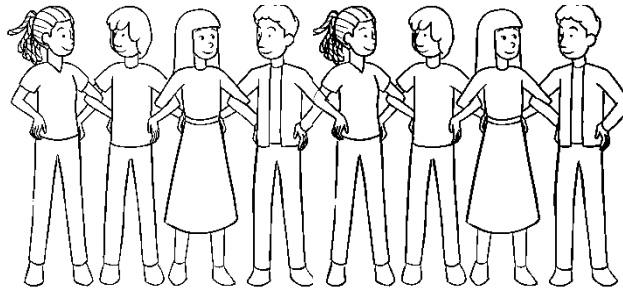
A játékvezető (pedagógus) és a tanulók körbeülnek. A játékvezető megjegyzi, hogy a legtöbb ember nem tud szép szivárványt rajzolni. Egy toll, vagy bot segítségével a levegőbe rajzol egyet, majd kijelenti: „ilyen egy szép szivárvány”. Továbbadja a rajzeszközt és minden diák esetében értékeli, hogyan sikerül a szivárvány. A játék során a pedagógusnak figyelnie kell, hogy a toll, illetve bot átadásakor elhangzik-e a „köszönöm” szó. Ez esetben fél szivárvány keletkezik, amire a játékvezető a következő dicsérettel hívja fel a figyelmet: „nagyon szép fél szivárványt tudsz rajzolni”. Ha az átadó részéről a „tessék” szó is elhangzik, megszületik a teljes szivárvány. Ekkor a játékvezető azt mondja: „gyönyörű szivárványt tudtok rajzolni”. A játék célja, hogy a résztvevők lassan rájöjjenek a megoldásra, és végül mindenki csodaszép szivárványt rajzolhasson.

### ***2. Vágyak és Félelmek***

Minden csoporttag egyénileg lerajzolja bal kezének sziluettjét, majd beleír néhány szót vagy mondatot, amelyek olyan dolgokra vonatkoznak, amitől ő fél. Ezt követően a jobb kezét is körberajzolja, amibe a vágyait, álmait írja bele. A játékvezető feltűzi mindenkinek a hátára a bal kéznek megfelelő lapot, a mellkasára, pedig a jobb kéznek megfelelőt. Ezt követően a résztvevők néhány percig csendben sétálnak a helyiségben és elolvassák egymás leírt gondolatait. A játék végén közösen megbeszélik a tapasztalatokat, hogy milyen érzés volt egymás félelmeit és vágyait elolvasni és hagyni, hogy a saját írásukat a többiek elolvassák.

### ***3. Kapcsolódjunk!***

A játék megkezdéséhez a játékvezető kiválaszt egy tanulót, aki egyik karját csípőre téve a többiek elé áll és megfogalmaz egy rá vonatkozó állítást. Aki önmagára nézve szintén igaznak érzi a kijelentést, a tanulóhoz lép és csípőre tett kezeit átkarolva egymáshoz kapcsolódnak. Ezt követően egy másik résztvevő újabb állítást mond, amihez a csoporttagok szintén kapcsolódhatnak. Ez így folytatódik, amíg végül minden tanuló egy, hosszú láncként összekapaszkodik.



#### **4. Csoportrajz**

A csoport körben ül és egy nagy fehér (csomagoló)papírra közös rajzot készít. Mindenki egy vonást, alakot, színt tesz hozzá az alkotáshoz. Ez történhet egyszerre, vagy egymás után sorrendben is. A játék végén címet adunk a képnek és megbeszéljük, mi került a papírra, ki-mit fejezett ki a rajzával.

#### **5. Csapatgombolyító**

A csoport leül egy körben. A pedagógus egy fonalgombolyagot tart a kezében. A gombolyagot az egyik tanulónak dobja, hangosan kimondva a nevét, majd megfogalmaz egy jó tulajdonságot róla, amit megszeretett a másokban. A következő játékos ugyanígy tesz, miközben senki nem enged el a fonálnak hozzá eljutott pontját. Addig folytatódik a játék, amíg a gombolyag mindenkihez el nem jut legalább egyszer. A végén egy háló feszül a kör közepén a játékosok között, mely a csoportot összetartó kapcsolatokat

#### **6. Igaz vagy hamis?**

Mindenki ír magáról egy papírra két igaz és egy hamis állítást. A játékvezető összegyűjti a papírokat és mindenkiét egyenként felolvassa. Elsőként ki kell találni, hogy ki írta az elhangzó állításokat, majd kiválasztani azt is, amelyik ezek közül hamis.

**Vadaskert Alapítvány**  
**Vadaskert Gyermekpszichiátriai Kórház és Szakambulancia**  
[www.vadaskert.hu](http://www.vadaskert.hu)  
[www.vadaskertem.hu](http://www.vadaskertem.hu)

**Kérjük, adója 1%-ával támogassa a Vadaskert Alapítvány működését!**  
**Adószámunk: 19007191-1-41**