

## JÁTÉKOK A „SMART TEACHERS PLAY MORE” KÉPZÉSRŐL

### EMBERI TÁBLÁK

Párokban üljenek le, egyik a másik mögé (állni is lehet). Középen áll az instruktor, aki egy fehér lapra felírja, hogy mit írjanak a táblára. Elmondja, hogy először töröljék le a táblát (leporolgtatják az előttük ülő hátát. Utána mondja, hogy egy betűt fog felírni a mögötte ülő, de nem szabad hangosan beszélni. Az instruktor egy lapon felmutatja, hogy ez a B betű. Mindenki felírta, és az elöl ülő megsúgja a hátul ülőnek, hogy mi volt a betű. Ha jó a válasza, feltartja a hüvelykujját, ezzel jelzi a középen álló instruktornak, hogy kitalálta a párja a betűt. A következő egy rövid szó (3-4 betűs), utána egy rövid mondat (Itt vagyok. Csendben vagyunk – idegen nyelven nehezebb!)

### ALL IN THE MIDDLE (MINDENT KÖZÉPRE)

4 csapatot kell összeállítani, 4 fő. Egy képzeletbeli kör külső ívére állnak, kb. 3 m-re a közepétől. Középen van egy hullahoppkarika, benne egy kosárka, betűkkel. Váltófutásszerűen minden csapatból be kell futni egy embernek, ki kell venni egy betűt, és visszafelé futva kell visszajutni, betenni a betűt a csapat előtt álló karikába. Pacsit adni a következőnek, aki ekkor indul. 2 perc alatt kell minél több betűt begyűjteni. A következő körben egy fehér tábláért kell bemenni, és utána a begyűjtött betűkkel ennyi szót írni fel, amennyit csak tud a csapat 2 perc alatt. Aki a legtöbbet felírta, az nyer. Ellenőrzi az instruktor. A szavakat lehet utána még hosszúság szerint is értékelni (melyik csapat írta a leghosszabb szót, kik írtak kétbetűs szavakat).

Utána számokat tesznek középre, azért pl. oldalazva kell befutni, tyúklépéssel vissza. De aki befut a számért, az felírja a fehér táblára a számot. A következő is hoz egy számot, azt hozzáadja, de ezt leírja (pl.  $6+1=7$ ,  $7+3=10$ ,  $10+5=15$  stb). 60-ig kell jutni, pontosan 60-nak kell lenni az utolsó sornak! Ha több jön ki, a következő embernek újra be kell futni, bevinni egy számot, és kicserélni a megfelelőre. Akinek előbb megvan a 60, az nyer.

Országzászlókat kapnak a csapatok, és fel kell írni külön papírokra

- fővárost
- egy márkát, ami ahhoz az országhoz kötődik
- jellegzetes tájat
- meg még valamit, pl. híres embert

Utána a papírokat ellenőrzi az instruktor, majd összehajtják, középre beteszik egy kosárba. Majd másik karikához, zászlóhoz lépnek (helyet cserélnek). Ugyanaz a váltófutás-jellegű feladat, csak minden körben egy-egy papírt kell kihozni a kosárból. Nem szabad ott megnézni, csak a csapattal együtt. Ha nem az ő országukra vonatkozik az információ, akkor a következőnek vissza kell vinnie, és mint mindenki más, hoz egy új lapot. Amelyik csapatnak először megvan a négy (akármennyi) infó, az nyer – de ellenőrizni kell!

### NEM NEHÉZ?

Másként látni, másként gondolkodni: karba font kéz, mindig ugyanúgy csináljuk. Próbáljuk a másik karunkat felülre tenni (nem könnyű)!

## KÖRJÁTÉK SZÁMOKKAL, KÖVEKKEL ÉS SZAVAKKAL

Körben állunk, mindenki kap egy kövecskét, amire egy-egy szám van írva. „Tedd” (pass) instrukcióra a bal kezéből átteszi a jobb kezébe, „add” (give) instrukcióra átadja a mellette lévő tenyerébe. (Szorosan egymás mellett állnak). Egyre gyorsabban lehet. Néha érdemes megállítani a kört, ellenőrizni, hogy kinek melyik kezében van a kő (balkezeseknek nehéz). Utána megfordítani, jobb kézből teszi a bal kezébe, majd balra adja át. Ez nehezebb! Majd utána egy-egy matematikai műveletet mond az instruktork (3+2), és akinek az eredmény van a kövén, az belép. (Angolul ez nem könnyű). Osztás, szorzás, bármi lehet! És persze néha megy tovább a tedd-add játék, hogy ne ugyanaz a kő legyen mindig nála.

## KOMMUNIKÁCIÓ SZEMEKKEL

Szétszórtan áll mindenki, és beszéd nélkül kell valakivel szemkontaktust teremtenie, két ujjával mindkettőt jelezze, hogy megvan a másik, majd ujjainkkal körözve jelezni, hogy helycsere lesz, feltartott hüvelykujjal jelezni azt, hogy megegyeztünk a helycserében. Akkor helyet cserélnek. Utána megy tovább. Variáció: amikor átmennek, közben pacsizni kell. Vagy valami kedveset mondani a másoknak.

## NÉMÁN FIGYELNI A KÜLSŐ HANGOKRA

Ülni néma csendben behunyt szemmel, és öt megszólaló hangot beazonosítani (nem szabad megszólalni, csak külső hangokat lehet). A feltartott kezén jelezze mindenki, hogy hányféle hang van meg. Ha mindenkinek megvan az öt hang, akkor ki lehet nyitni a szemeiket, és egyet-egyet megnevezni – akinek szintén megvolt ez a hang, csukja be azt az ujját. Addig kérdezni, amíg marad feltartott ujj!

## LÉGZÉSTECHNIKA, ELCSENDESÜLÉS

Légzéstechnika: virág és gyertya: A virágot megszagoljuk (beszívjuk a levegőt), a gyertya lángját kicsit meglíbbentjük (nem elfújni kell, csak enyhén kifújni). Ezt 8-10x.

Képkertet rajzolunk (oldalt, fel, oldalt, le) az ujjunkkal a levegőbe. Számolunk közben (négyig minden oldalnál). Köv. lépés: oldalt beszívjuk a levegőt (4 alatt), fel ill. le oldalon kifújuk – és közben rajzoljuk a képkertet! Minél lassabb, annál jobb.

## FRISSÍTŐ, VICCES JÁTÉK

Kör, egymással szemben állni. 3-ig kell számolni folyamatosan újra és újra, egymásnak átadni a szót. Gyorsan kell számolni. Utána az egyet helyettesítjük egy tappsal, majd 2-3. Utána a taps mellett a 2-t is helyettesítjük felugrással. Végül a 3-t helyettesítjük fejünk tetejére tett kézzel (háztető). 2-2 percig megy minden kör! Ez a kódváltás nehézségeiről szól – mert a számok helyett új kódokat kell alkalmaznunk. Meglepően nehéz, de egyben vicces is.

## AZ IDŐ ÉRZÉKELÉSE – CSENDES JÁTÉK, FIGYELEM FEJLESZTÉSE

Ülni csendben, és 30 másodpercig számolni becsukott szemmel. Amikor megvan a 30 másodperc, feltenni a kezét és kinyithatja a szemét – ha a vezető feltett kezét látja, akkor nagyjából eltalálta (28-32 mp-ig fent van az instruktork keze). 3 kört csinálni – egyre pontosabb lesz! Aki háromszor eltalálta, azt megkérdezni, hogyan csinálta.

## AKADÁLYVERSENY EGY TÉMÁBÓL

Szavak – írjanak velük (akár őrült), de nyelvtanilag helyes mondatokat. Ezt akadályverseny részeként játszottuk, kisgyerekekkel jó. kb. 6-7 állomás van, két dobókocka, páronként indulnak. Első állomás: hogyan menjenek végig egy kb. 2méteres kötélén, ami a földön van (hátrafelé, lábujjhegyen, magastartásban stb). 3 karika: elsőben guggolni kell annyit, amennyit dobtunk, a másodikban hajolni, a harmadikban valami mást. A következő állomáson húzni kell két szót mindenkinek, amit magukkal kell vinni, de meg kell jegyezni. Később ezt a kirakott mondatokhoz betenni azon mondat alá, ahol szerepel az adott szó. Mindfulness-állomás: lélegezni, szemlélődni kell annyi másodpercig, amit dobtak. Utána fel kell írni a két szót egy nagy fehér papírra a végén! Majd az akadályverseny végén háromfős csapatokban mondatokat kell alkotni az összes szóval, ami a fehér papírokon volt. Nem lehet ugyanazt a mondatot, újat kell kitalálni – lehet őrült mondat is.

## CSIPESZFOGÓ

Mindenki kap 2 csipeszt hátul a ruhájára, zenére futni és leszedni annyi csipeszt, amennyit tudunk – de mindegyiket fel is kell rakni a ruhánkra. (Variáció: amit szerzünk, azt előre rakjuk, de csak hátulról lehet leszedni.)

## MÁSIK FOGÓCSKA – AZOKNAK, AKIK NEM SZERETNEK TÁNCOLNI ☺

Két fogó van, zenére mindenki szalad előlük – akit megfogtak, annak egyhelyben kell táncolni. Addig tart a játék, amíg van szaladó ember.

## KÉSZÍTS ELEFÁNTOT!

A5-ös papírból, csukott szemmel, két perc alatt elefántot kell csinálni (csak kézzel lehet alakítani a papírt). (Mivel nincs ennél több instrukció, ezért nehéz – de épp ezért kreatív feladat!)

## KŐ-TÖRTÉNET

Kövek, rajtuk történetelemek rajzai. Körbeadni 10 embernek, és mindenki megnézi a kő felszínét és a képet, majd továbbadja. Az utolsó ember leteszi a követ egy lapra. Amikor az összes kő lent van, akkor memóriakártyaként tippelni kell (mi van rajta), fel kell emelni és magunk elé rakni, ha az van rajta. Ha nem, akkor vissza kell tenni. Végül a következő körben sorba kell tenni (elmondani közben) a történetet.

## AMÓBÁBÓL EMBER

Egy csoport ember zenére sétál, eleinte mindenki amőba (kicsit lebegteti a kezét, ezzel jelzi) Amikor két amőba szembekerül egymással, akkor kő, papír, ollót játszanak, aki nyer, az lesz halacska (úszni kell), a másik marad amőba. A halacska úszik, és amikor egy másik halacskával szembekerül, akkor vele kő-papír-ollózik. A nyertes halacskából madár lesz (a vesztes marad halacska, és keres magának egy másik halacskát, hogy vele is kő-papír-ollózzon), a madárból gorilla, a gorillából ember. Ha valakiből ember lesz, akkor ő nyerte a játékot.

## RAKD EGY SORBA

Váltófutás – két csapat van, egy tasakból betűket vagy számokat húznak (vagy bármi mást, ami sorba rakható). Kb. 5-6 méterre ki van téve tíz szék, és oda kell sorba letenni, amiket húztak. Amelyik csapat hamarabb készen van, és helyesen tette le a sorozatot, az nyer.

## MEMÓRIAFUTÁS

Két vagy három csapat van, 9 osztású táblák vannak berajzolt ábrákkal (vagy számokkal, bármivel) a táv végén. Mindegyik csapatnál van egy kilenc osztású üres papír. Egyesével futnak, aki fut, annak vissza kell térni a saját táblájához, és oda leírni vagy rajzolni, ami a papíron volt (pontosan azt, úgy és oda). pl. alakzatok, vagy országok neve, vagy számok. Az országok nevével lehet az is, hogy a fővárost írják le. (ez már nem csak memória)

## TÖRTÉNETALKOTÁS

Bábukkal eljátszani egy történetet (story-telling). Egyenként kivenni a bábukat – vajon mi történhetett? Közösén összerakni.

Ugyanez a történet – címszavakban (4 szóban). Majd ezeket tőmondatokká bővíteni. Majd akár szófajokat gyűjteni hozzá (melléknevek a történethez, igék stb)

## EGYÉB VEGYES JÁTÉKOK

Meditációs kártyák – körben állva sorban kap egy-egy kártyát, 30 mp-ig azt csinálja (pl. néz valamilyen repülő dolgot, vagy lélegzésére koncentrálni, vagy nyújt stb.)

Párban állni egymással szemben, taps + jobb kéz összeüt, taps + bal, taps + mindkettő. Egyenként bővíteni ezután fordulónként (valamint egyet jobbra lépni mindig – így cserélődnek a párok) – combra üt, fejre üt, fenékre üt, megfordul.

Egy csoport tagjai körben állnak, mindegyikük bokájára lufi van kötve kb. 1 méteres madzaggal. Mindenki szalad, és akinek legutoljára lukad ki a lufija, az nyer – tehát a többiek azon igyekeznek, hogy kilukasszák a másik lufiját.

Két sorban, egymással szemben állnak a játékosok, minden pár között van egy üveg (kulacs, vizespalack, bármi). A vezető instruktor a sorok között, elől állva mondja, hogy mit érintsenek meg (boka, fej, has, térd bármi) amikor azt mondja, hogy üveg, akkor a közöttük a földön álló üveget kell felkapni, de abból csak egy van - amelyiküknek sikerül, az nyer! Utána mindenki egyet lép jobbra, tehát társat váltanak. Ugyanezt lehet cipővel is játszani. Idegen nyelven elég vicces, mert ugye tudni kell a szavakat ☺

Jó játékot!