

Káosz a könyvtárban

Kovács Nikoletta

Az Élő Könyvtár egy nagyobb, akár 160 fős gyerekcsoport számára is megrendezhető élménypedagógiai foglalkozás kerete, ahol a csoport különböző gyakorlatokon keresztül egy közösségformáló folyamatban vesz részt. A játék és a program egészének célja a csoporton belüli együttműködés, problémamegoldás, kommunikáció fejlesztése élménypedagógiai eszközökkel.

Tartalom

1. Az Élő Könyvtár mint a játék kerete	2
2. Előkészületek	3
3. A játék menete	4
4. Állomásötletek	5

<i>A játék jellege:</i>	kooperatív közösségi játék
<i>Részvevők száma:</i>	40–160 fő
<i>Részvevők életkora:</i>	8–18 év
<i>Játékidő:</i>	90–120 perc
<i>Az előkészítéshez szükséges idő:</i>	1-2 óra
<i>Helyszín:</i>	Nagy tér szükséges, ahol a játékok különböző, egymástól elkülönített helyen szervezhetők.

1. Az Élő Könyvtár mint a játék kerete

A körülbelül másfél órás program a széles körben ismert Élő Könyvtár ötletét használja fel. Az Élő Könyvtár egy valódi könyvtárként működik, ahonnan ki lehet kölcsönözni a „könyveket”. A kikölcsönzött könyvek azonban beszélnek, válaszolnak, ha kérdezik őket, adott esetben feladatokat adnak, hiszen élő, hús-vér emberek. Az élménypedagógiával fűszerezett Élő Könyvtárban is kölcsönözhetőek „könyvek”, azaz foglalkozásvezetők, nekik egy-egy élménypedagógiai gyakorlat levezetése a feladatuk. A hagyományosan működő könyvtárakkal szemben itt azonban egy egész csoport együtt dönti el, melyik bent lévő „könyvet” szeretné „kiolvasni”. A választott játékvezető együttműködésre építő feladatra fogja invitálni a csoportot, amit nekik végre kell hajtani. Csak akkor választhatnak újabb „könyvet”, ha azt megoldották, a tanulságokat levonták. Ekkor visszamennek a Könyvtárba, ahol újabb „könyvet” választhatnak.

Lehetséges kerettörténet

A történelem néhány híres személyisége kelt életre az Országos Széchényi Könyvtárban, és megkaparintották az ott lévő Corvina-lapokat. Ezeket a Corvina-lapokat kell a hírességektől visszaszerezniük a résztvevőknek. A játéknak akkor van vége, ha a csoportok együttesen összegyűjtik a megadott számú Corvina-lapot.

2. Előkészületek

A játékban a létszámtól függően megfelelő számú állomást (játékos tevékenységet, illetve helyszínt) kell kialakítanunk. Annyi állomásnak mindenképpen kell lennie, ahány csoport van, de még jobb, ha eggyel több foglalkozásvezető „kölsönözhető”. A foglalkozásvezető feladata, hogy a saját gyakorlatát előkészítse, a nagy kerettörténetnek megfelelően keretmesét találjon ki az általa szervezett feladathoz, illetve élje bele magát saját szerepébe. Sokat segít a kerettörténethez illő jelmez is.

Előzetesen készíthetünk a gyerekekkel közösen egy olvasójegyet. Ha titokban kívánjuk tartani a tervezett program részleteit, akkor mondhatjuk nekik, hogy a helyi könyvtárat látogatjuk majd meg, és a könyvtáros kérte, hogy a csoport készítsen egy közös olvasójegyet magának, amely megjelenésében tükrözi a csoport tagjainak jellemző tulajdonságait.

Mivel nagy létszámú közösségnek szánjuk a játékot, fontos, hogy a színpadot (azaz a könyvtárat) is megfelelő díszlettel lássuk el. Semmiképpen ne feledkezzünk meg a hangosításról sem, hiszen rengeteg gyerek játszik, izgalomukban kevésbé tudnak figyelni arra, hogy néma csendben hallgassák végig a megnyitót vagy a játék előtti, közbeni utasításokat.

A csapatok kialakításánál célszerű azt az elvet követnünk, hogy olyan gyerekek játsszanak együtt, akik egyébként is csoportot alkotnak (iskolai osztályok, táborigroupok). A játék természetesen használható akkor is, ha véletlenszerű csoportokat alakítunk, sokat segíthet a tagok további együttműködésében.

A foglalkozásvezetők feladatai

A játékvezető fontos szerepet tölt be ebben a játékban, hiszen ő lesz az, aki végigvezeti a gyerekcsoportot az általa kialakított élménypedagógiai folyamaton. A rendezvény előtt tisztázzuk a foglalkozásvezetőkkel az alapvető elvárásainkat:

- Hagyják a gyerekeket rájönni a megoldásra!
- Próbálják meg minél jobban bevonni az összes gyereket a játékba!
- Törekedjenek a teljes körű biztonságra!
- Mindenképpen értékeljék a gyerekekkel a játékot, a tervezés, a megoldás folyamatát, a köztük lévő kommunikációt!

3. A játék menete

A játék megnyitása (egy lehetséges nyitójelenet)

A híres emberek névtáblával szaladgálnak, kiabálnak, ujjonganak, olvasnak a színpadon, Corvina-lapokat a kezükben tartva. Betoppan a könyvtáros, aki ijedtében először megpróbál rendet rakni köztük, elvenni tőlük a Corvinákat, egyáltalán megszólítani őket, majd hisztérikusan sírva fakad, és a gyerekek segítségét kéri abban, hogy szerezzék vissza a lapokat a hírességektől.

Játékban a csapatok

A gyerekek 12-14 fős csoportokban játszanak. Minden csoport kap egy olvasójegyet, ahol a könyvtáros feljegyezi, hogy éppen melyik könyvet vette ki az a csoport. A csoport kiválaszt egy könyvet, azaz foglalkozásvezetőt, közösen elvonnak a feladat helyszínére, végrehajtják azt, majd ha készen vannak, megkapják a Corvina-lapjukat, visszavonulnak a könyvtárba, leadják a „könyvet”, és választanak egy újat. Ha esetleg nincs olyan könyv, amit még nem vettek ki, akkor a csoportnak várakoznia kell, vagy a könyvtárostól kérhetnek időkitöltő feladatot. (Ez lehet például fogócska vagy bármilyen körjáték, esetleg egy rejtvény megoldása.) Minden csoportnak minden feladaton végig kell mennie.

A Corvina-lapokat a csoportok gyűjthetik önállóan, de még jobb, ha azokat minden csoport közösen egy nagy megrajzolt könyvespolcra gyűjtheti.

A játék zárása

A gyerekek, amikor megszerezték az összes Corvina-lapot, visszatérnek a Könyvtárba, ahol a könyvtáros, aki időközben úrrá lett a kaóson, boldogan nézegeti a könyveit, és helyükre pakolja a hírességeket, de már könyv alakban. Megköszöni a gyerekek segítségét.

Lehetséges variációk

A kerettörténetet, az Élő Könyvtár szereplőit, a játékokat a gyerekek életkora, érdeklődése szerint változtathatjuk. A szereplők lehetnek mesefigurák, nagy zeneszerzők, olimpikonok...

4. Állomásötletek

4.1 Arkhimédész feladata

Arkhimédész az egyik leghíresebb ókori természettudós, szicíliai matematikus, mérnök, fizikus, csillagász, filozófus. A feladat bemutatása előtt megtaníthatja a gyerekeknek híres törvényét: „Minden vízbe mártott test, a súlyából annyit vesz, amennyi az általa kiszorított víz súlya.”¹

<i>A játék neve, címe:</i>	Vízhordó
<i>Kellékigény:</i>	2-3 műanyag pohár, 2 vödör, madzag és befőttesgumi
<i>Előkészítés:</i>	A befőttesgumira kössünk rá 8-10 madzagot. Minden csapat egy ilyen eszközt kap. (Ha nagyobb a csoportlétszám 8-10 főnél, akkor további eszközöket is készítenünk kell.) Az egyik vödört töltsük meg vízzel, a másikat helyezzük el tőle 4-5 méterre.
<i>A játék menete:</i>	A csoport feladata, hogy 5 perc alatt az egyik vödörből a másikba a játékvezető által meghatározott mennyiségű vizet juttassanak át a csoportvezető által elkészített szerkezettel. A résztvevők azonban nem érinthetik meg sem a vödört, sem a poharat, sem a gumit, csak és kizárólag a madzagokat. (Ha nehezíteni szeretnénk a feladatot, akkor még azt is meghatározzuk, hogy hol foghatják meg a madzagot – minél távolabb a pohártól, annál nehezebb a feladat.) A csoport kapjon a tervezésre időt, és amikor készen állnak, akkor indítsuk el az 5 percet. A feladatuk, a fentebb leírt szabályok betartásával, minél több víz áthordása a másik vödörbe. (A csoportnak tulajdonképpen a madzag megfeszítésével, ellazításával kell vizet mérítenie, egyensúlyozva átvinnie a vízzel telt poharat, s ott kiöntenie a másik vödörbe.) Az idő lejártával mérjük meg, mennyi vizet sikerült áthordaniuk.

1 Ha nem szívesen vállalunk konfliktust a fizika szakos kollégánkkal, akkor használhatjuk a szabatos, bár ritmikailag teljesen élvezhetetlen szövegváltozatot is: Minden folyadékba vagy gázba merülő testre felhajtóerő hat, amelynek nagysága egyenlő a test által kiszorított folyadék vagy gáz súlyával.

<i>Értékelő kérdések:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Hogyan alakítottátok ki a stratégiát? • Milyen volt az egymás közötti kommunikáció a tervezés alatt, a játék során és a játék végén? • Mi volt a szereped a csoportban? Mit gondolsz, hasznos tagja voltál-e a csoportnak? • Mekkora volt a csoport, illetve a te felelősséged?
---------------------------	--

4.2 Viskoleomlov, a vak orosz építész feladata

A szereplő itt kitalált személy.

<i>A játék neve, címe:</i>	Építész
<i>Kellékigény:</i>	hagyományos építőköcek, a mennyiség függ a csapat életkorától, összeszokottságától, a létrehozott építmény bonyolultságától
<i>Előkészítés:</i>	A játékvezető egy fal mögé építsen föl valamit a meglévő építőköcekéből. A fel nem használt köcekát kapja meg maga elé a csoport. (A játékvezető figyeljen rá, hogy ugyanolyan elemek legyenek a gyerekek előtt, mint az építményben.)
<i>A játék menete:</i>	<p>A játékosok mindegyike vegyen el egy vagy két építőelemet. A játék során ők csak ezekhez a köcekhez érhetnek hozzá. A csoport nem láthatja az elkészített építményt, de bármelyik tag odamehet és megnézheti azt, instrukciókkal láthatja el a csoportot. A cél, hogy pontosan ugyanolyan építményt készítsenek el, de mindenki csak a saját köckjét érintheti meg, senki másét. Ha előfordul, hogy valaki másét megérintettétek, akkor a játékot újra kell kezdeni – azaz az addig felépített építmény lebontásra kerül. Az eldugott építményt természetesen egyszerre csak egy ember láthatja, s egymás után kétszer ugyanaz nem nézheti meg.</p> <p>A játéknak akkor van vége, amikor a csoport úgy érzi, hogy elkészült, és a játékvezető leellenőrizte az építményeket. Ha nem pontosan olyan, akkor kaphatnak hibapontot, illetve újraépíthetik a szerkezetet.</p>

<i>Értékelő kérdések:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Hogyan alakítottátok ki a stratégiát? • Milyen volt az egymás közötti kommunikáció a tervezés alatt, a játék során és a játék végén? • Mi volt a szereped a csoportban? Mit gondolsz, hasznos tagja voltál-e a csoportnak? • Mekkora volt a csoport, illetve a te felelősséged? • Milyen érzés volt, amikor újra kellett kezdeni a feladatot?
---------------------------	---

4.3 Spartacus feladata

Spartacus, a híres gladiátor a saját gondolataiba merülve azon fáradozik, hogy kiképezze rabszolgákból álló seregét. A kiképzés egyik feladatát kell végrehajtania a csoportnak. A cél, hogy minél jobban figyeljenek a megválasztott vezetőre, és minél ügyesebben tudjanak közlekedni a sötétben.

<i>A játék neve, címe:</i>	Lepedőbusz
<i>Kellékigény:</i>	erős szövésű takaró, szembekötésre alkalmas kendők
<i>Előkészítés:</i>	Tisztítsuk meg a terepet a kövektől, éles tárgyaktól!
<i>A játék menete:</i>	A csoportból válasszunk egy önkéntest, aki vállalja a látó szerepét, ő fog a takarón ülni. A többiek lesznek a vak (bekötött szemű) cipelők. A csoport feladata, hogy a játékvezető által kijelölt területen átvigyük a látót, anélkül hogy a pléd vagy a látó megérintené a földet.
<i>Értékelő kérdések:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Mi volt a szereped a csoportban? Mit gondolsz, hasznos tagja voltál-e a csoportnak? • Mekkora volt a csoport, illetve a te felelősséged? • Milyen érzés volt bekötött szemmel lenni, és más irányítására hagyatkozni?

4.4 Daidalosz feladata

Minósz, a krétai király megbízásából Daidalosz, a híres ezermester épített a knósszoszi palotában egy labirintust. Ide záratta be a király Minótauruszt, akit Thészeusz, Athén hercege legyőzött, és a krétai királylány, Ariadné fonala segítségével menekült meg. A híres ezermester egy feladványt ad a gyerekeknek, melyben nekik is ki kell szabadulniuk egy labirintusból.

<i>A játék neve, címe:</i>	Labirintus
<i>Előkészítés:</i>	Keressünk egy olyan területet, ahol ki lehet jelölni egy 6 × 6 négyzetből álló négyzethálót. A játékvezető a játék megkezdése előtt jelöljön ki egy útvonalat, amelyen ki lehet jutni a labirintusból.
<i>A játék menete:</i>	A résztvevők azt a feladatot kapják, hogy jussanak ki a labirintusból úgy, hogy a játék kezdetén csak a bejárat és a kijárat helyét tudják. A játékban minden játékosnak át kell mennie a labirintuson. Négyzetről négyzetre lehet lépni. A játékvezető abban a pillanatban szól, amikor rossz mezőre lépett a játékos. Bármikor, bármelyik játékos rossz mezőre lép, a csoport újrakezdi a feladatot.
<i>Értékelő kérdések:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Mi volt a feladat kulcsa? • Hogyan érezte magát az, aki esetleg elrontotta? Mit szólt ehhez a csoport? • Mekkora volt az egyén felelőssége a csoport sikerében? • Terveztétek-e újra az útvonalat rontás után, vagy csak nekivágtatok még egyszer?

4.5 Anonymus feladata

Anonymus III. Béla király névtelen (latinul: anonymus) jegyzője volt. Művének, a Gesta Hungarorumnak egyetlen, 13. századi példánya az Országos Széchényi Könyvtárban található. Természetesen írással kapcsolatos feladatot kapnak tőle a gyerekek.

<i>A játék neve, címe:</i>	A Big PEN
<i>Kellékigény:</i>	toll és egy polifoam rúd, madzagok, flipchart papír
<i>Előkészítés:</i>	A polifoam rúd végéhez ragasszunk hozzá egy vastag filctollat, majd a polifoam rúdra kössünk rá annyi, körülbelül 1 méteres madzagot, hogy mindenkinek jusson a csoportból.
<i>A játék menete:</i>	Minden résztvevő fogja meg egy-egy madzag végét. A feladatuk az lesz, hogy az általunk meghatározott szót/mondatot leírják a papírra. A saját madzagját senki sem engedheti el, és nem érhet hozzá sem a polifoam rúdhoz, sem a tollhoz.

<i>Értékelő kérdések:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Választottatok-e vezetőt? • Hogyan hatott a teljesítményre és a csoportra, ha te jobban meghúztad a madzagot?
---------------------------	--

4.6 Montecuccoli feladata

Montecuccoli olasz császári hadvezér volt, akinek kedvenc mondása: „A háborúhoz három dolog kell: pénz, pénz és pénz.”

<i>A játék neve, címe:</i>	Pénzátvivő
<i>Kellékigény:</i>	különböző pénzermék, két tálka
<i>Előkészítés:</i>	Alakítsunk ki egy akadálypályát!
<i>A játék menete:</i>	A csoportot párokra osztjuk. A pár tagjai döntsék el, melyikük lesz az, aki instrukciókat ad, és melyikük követi majd az utasításokat. Az utasításokat követő fog két pénzermét, és beszorítja a szemei közé, amelyekhez innentől kezdve nem érhet hozzá. A pár másik tagja segíti őt abban, hogy az akadálypályán keresztül eljusson a kijelölt célállomásra. Az irányító nem érhet hozzá a párjához, csak szavakkal kommunikálhat vele.
<i>Értékelő kérdések:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Milyen érzés volt más utasításaira hagyatkozni? • Milyen volt mást irányítani?

Az Ön jegyzetei, kérdései*:

* Kérdéseit juttassa el a RAABE Kiadóhoz!