

# Átkelés a Nagy Folyón

**Bányai Sándor**

Az alábbiakban egy komplex élménypedagógiai tevékenység részletes leírását olvashatják. „Tevékenység” vagy „gyakorlat” – nem véletlenül használjuk ezt az elnevezést. Ez a forma több mint játék, több mint csupán egy feladat. Igazi élménypedagógiai aktivitás! Sokféle fejlesztési és nevelési lehetőséget rejt magában, a tevékenység vezetője pedig maga dönt a felhasználás céljáról, irányáról...

---

## Tartalom

<b>1. Rövid játékleírás</b>	3
<b>2. A foglalkozás lehetséges céljai</b>	5
<b>3. Röviden a tapasztalati tanulás folyamatáról</b>	7
<b>4. A játék előkészítése</b>	8
<b>5. A csoport megérkezésétől a folyamat kezdetéig</b>	11
<b>6. Az „átkelés” megtervezése, végrehajtása</b>	12
<b>7. Az értékelés</b>	13

---

Minden élménypedagógiai gyakorlat alapvetése, hogy cselekvésre készíti a résztvevőket, így juttatva őket tanulási helyzetbe, és így biztosítva a saját, személyes élményen alapuló tanulás lehetőségét.

A tevékenység természetesen egy játékos szituáción alapul, azonban túlmutat azon, hiszen tétje nem valami virtuális, képzeletbeli jutalom, pont, zseton, játékpénz, hanem az élmény maga, a résztvevők által szabályozott folyamat, a tudás megszerzése, a megismerés, a kihívás. Megjelenik a játék, mint a rekreáció eszköze, de a játékvezető tervezett és tudatos tevékenységének köszönhetően határozott célt szándékozik elérni, túlmegy és túlmutat a szórakoztatás funkcióján, a nevelés, a pedagógiai fejlesztés szolgálatába áll.

Kezdjünk hát hozzá, mozduljunk ki a kényelmes karosszékből vagy a kényelmetlen iskolapadból, és keljünk át a Nagy Folyón!

<i>A játék jellege:</i>	élménypedagógiai tevékenység, azaz kooperatív közösségi játék, fejlesztő hatású feldolgozással
<i>Résztvevők száma:</i>	6–12 fő (ennél nagyobb létszám esetén több csoport kialakításával játszható)
<i>Résztvevők életkora:</i>	5 év felett
<i>Játékidő:</i>	15–45 perc, de a tervezésre biztosított idő és a játékot követő feldolgozás időtartamától függően akár hosszabb is lehet
<i>Az előkészítéshez szükséges idő:</i>	néhány perc, a kellékek biztosítására és a helyszín elrendezésére
<i>Helyszín:</i>	A helyigény meglehetősen nagy, de elegendő egy osztályterem. Szabadban is játszható.

## 1. Rövid játékleírás

### A játékosok feladata

A feladat egy két oldalról kötéllel, szalaggal, földre húzott vonallal vagy más, jól látható és egyértelmű módon megjelölt távolság leküzdése. Ezen a távolságon (a képzeletbeli folyó két partja között, a továbbiakban: „folyón”) kell átkelnie a csapat minden tagjának segédeszközök használatával. A cél, hogy a játékosok úgy jussanak át a kijelölt szakaszon, hogy senki nem lép bele a folyóba, kizárólag a játékvezető által biztosított segédeszközökre léphetnek. A játék során nevezhetjük ezeket a segédeszközöket tutajnak, kőnek, sziklának vagy akár szigetnek is. (A továbbiakban a „kő” elnevezést használjuk.)

### A résztvevők száma, életkora; játékidő

A résztvevők száma minimum 6 fő, amitől kezdve már egyáltalán „csoportról” beszélhetünk. Maximális létszám tulajdonképpen nincs. Egy-egy csoportban 6–12 fő tud igazán hatékonyan tevékenykedni. Ennél nagyobb létszám esetén inkább két csoportban, párhuzamosan dolgozzunk; ez persze némiképp nehezebbé teszi a játék vezetését és feldolgozását.

A játék célcsoportja életkorban és létszámban is nagyon sokféle lehet. Életkor tekintetében a játék óvodáskortól egészen felnőttekig mindenki számára ajánlható, játszható, a megfelelő felvezetéssel szinte bármilyen életkorban ajánlható, különböző nehezítésekkel, illetve egyszerűsítésekkel könnyen a résztvevőkre szabható.

A játékidő néhány perctől 45 percig tarthat, a feldolgozással együtt akár ennél is hosszabb lehet.

### Az optimális helyszín

A gyakorlat helyigénye meglehetősen nagy, de azért elfér egy osztályteremben is, és szabadban is gond nélkül játszható. A kijelölt távolságot, azaz a folyó szélességét a létszámtól és az életkorral járó fizikai adottságtól függően 6–12 méternek érdemes választani. Ezenkívül szükség van olyan térre, ahol a résztvevők kiegyensúlyozottan tudnak elhelyezkedni a tervezéshez.

## Eszközszükséglet

A terep kijelölésére használt eszközökön túl kellékként a csoport létszámához igazítva csak 5–12 darab, körülbelül A/4-es papírlap nagyságú tárgyra van szükség, amelyek a kövek szerepét töltik be. Ez lehet valóban A/4-es lap, lehet padlószőnyegdarab, filléres konyhai edényfogó... Lényeg, hogy biztonságos legyen, ne törjön el, ne legyen éles, hegyes része, legyen könnyű, ne csússzon.

## A játékosokra vonatkozó szabályok

A játékosok egy pillanatra sem léphetnek a folyóba, azaz kizárólag a kövekre lépve kell keresztülhaladniuk a kijelölt távolságon. A játék vezetője maga dönti el, hogy mennyire szigorúan érvényesíti ezt a szabályt, hibának minősül-e például, ha valakinek lelóg a lábujja vagy a sarka. Az is döntés kérdése, hogy mi történik hiba esetén: nagyvonalúan eltekintünk tőle, rugalmasan kezeljük, csupán figyelmeztetjük rá a játékosokat, vagy valamiféle szigorú büntető szankció következik. Erről szólunk még a játévezető tevékenységét érintő gondolatoknál.

## A kövek használatára vonatkozó szabályok

A kövek a játék kezdetén a játékosok kezében vannak, azokat a csoport tagjai a tervezés után saját döntésüknek megfelelően helyezhetik el a folyóban, fizikai teljesítőképességüknek és a kövek számának megfelelően közelebb vagy távolabb egymástól. Fontos szabály, hogy minden kő csak egyszer mozgatható, ha valamelyik játékos lerakta azt a földre (azaz berakta a folyóba), akkor az nem mozdítható onnan, az átkelés során mindvégig ott kell maradnia. Ezért fontos az átkelési pontok elhelyezésének körültekintő megtervezése!

Nehezítés, hogy a folyóba rakott, azaz már a földön elhelyezett köveket mindvégig érinteni kell legalább egy játékosnak. (Vigyázat, dobni nem lehet a követ, mert akkor biztosan lesz olyan pillanat, amikor senki sem érinti!) Ha egy kőhöz akár egyetlen pillanatig nem ér hozzá valaki, azaz nincs meg a folyamatos kontaktus, akkor azt a követ „elsodorja az ár...”; a játévezető kivonja a játékból. Ez a nehezítés igen komoly koncentrációt, odafigyelést, és ami még fontosabb: összehangolt együttműködést követel a játékosoktól!

## Szükséges biztonsági intézkedések

A fizikai kockázat szintje közepesnek tekinthető, mert a feladat fizikai aktivitással jár. Az aktivitás szintjének emelésével, a fizikai kihívás növelésével nő a kockázat is. A játéktéren ne legyenek éles, hegyes, kemény tereptárgyak; ha valaki megbillen „átkelés közben”, nem szabad, hogy bármi sérülést okozzon neki.

A játékvezető ügyeljen arra, hogy a résztvevők egymásra is figyeljenek! A pszichikai biztonság legalább annyira fontos! A tervezés során ellentétes javaslatok hangozhatnak el, az izgatott résztvevők nem mindig hallgatják meg a másik véleményét, ez okozhat feszültséget. Figyeljünk rá, hogy az „átkelés” tervezése és a végrehajtása is nyugodt légkörben történjen!

A végrehajtásnak van olyan módja, amely az a játékosok között jelentős fizikai kontaktussal jár. Gondoljuk tehát végig, hogy felkészült-e már erre a csoport, illetve mennyire tudják ezt elfogadni az egyes játékosok egyénileg!

## 2. A foglalkozás lehetséges céljai

**A célok között nem szerepel a verseny, egymás legyőzése.** Egy másik egyén vagy csapat legyőzésénél az élménypedagógia sajátos megközelítésében fontosabb saját magunk legyőzése. Ha két csoportban hajtjuk végre a gyakorlatot, annak nem az az oka, hogy a két csoport versenyezzen egymással, hanem az, hogy kisebb létszám mellett nagyobb lehessen a részvétel intenzitása, ezzel természetesen növekedjen az élmény ereje.

### Mi a játék célja?

Természetesen nem az, hogy a résztvevők átkeljenek a folyón. Ez csupán a feladat maga, de a cél valójában nem ez! **A cél annak a tanulási folyamatnak a megteremtése, amely aktív részvételt követelő hatásával intenzíven hat a résztvevőkre egyénileg és csoportként is.** A tanulási folyamat nem lehet öncélú, nyilvánvalóan a játék kezdeményezőjének, a gyakorlat vezetőjének van, illetve kell hogy legyen határozott célképe.

Miért pont ezt a játékot válasszuk? Miért és mikor válasszuk, kinek és milyen célból?

A játék természetesen játszható rekreációs céllal is, a játék örömeért, de ez a tevékenység ennél többet rejt magában. Magában hordozza az egyéni és csoportos fejlesztés lehetőségét, elsősorban az alábbi területeken:

- **Én-kép**
  - Önbizalom, önfogadás, pozitív énkép, reális önértékelés
  - A kihívás élménye, az ésszerű kockázatvállalás képessége
  - Saját érzelmek pontos azonosítása és felvállalása
  - Kudarctűrés, dühkontroll és a siker kezelésének képessége
- **Társas kapcsolatok**
  - Hatékony kommunikáció, kooperativitás, konfliktuskezelési készség
  - Szabályalkotás és -elfogadás képessége, önkéntes, belátáson alapuló szabálykövetés
  - Csoporthoz tartozás, véleményelfogadás, bizalom, azonosulás
  - Szolidaritás, szociális érzékenység
- **Tudásfelhasználás**
  - Véleményalkotás képessége, vitakészség
  - Problémamegoldó gondolkodás, döntési képesség
  - Kreativitás, rugalmasság, ötletgazdagság
  - Felelősségtudat

Hogy a csoportnak ezek közül – illetve természetesen ezeken kívül is akár... – pontosan mely területen van szüksége fejlesztésre, azt a játék vezetője határozza meg. A cél kiválasztása után a játékvezető a gyakorlat minden elemét (felvezető mese, szabályok, szigorítások vagy éppen könnyítések...) úgy alakítja, hogy az a lehető legjobban fejlessze az általa megjelölt területet. A játékvezető sajátos tevékenységéről a későbbiekben még szólnunk.

Előzetesen nem garantálható, hogy a csoport sikeres lesz, hogy megtalálják és a szabályoknak megfelelően végre is hajtják azt a megoldást, melynek segítségével átjutnak a kijelölt szakaszon. A cél azonban – egy valódi élménypedagógiai foglalkozás keretén belül – nem a siker, nem a teljesítés, hanem a sikerhez vagy kudarchoz vezető úton történő tanulás, a megélhető és más élethelyzetekre vonatkoztatható tapasztalat!

### 3. Röviden a tapasztalati tanulás folyamatáról

Ahhoz, hogy a gyakorlatban rejlő nevelési és fejlesztési lehetőségeket maximálisan kihasználhassuk, tekintsük most át magát azt a folyamatot, amelyen egy ilyen gyakorlat során a gyerekek végigmennek!

A folyamat az alábbi fő részekből áll:

I. Tervezés

II. Végrehajtás, azaz maga a tapasztalatszerzés

III. A tapasztalat feldolgozása

IV. A megtapasztalt ismeretek elmélyítése, alkalmazása

A folyamat ciklikusan ismétlődik, azaz az elmélyítés után következik (vagy legalábbis következhet) a tervezési szakasz megismétlése, más néven az újratervezés. Ez a fázis már magában foglalja a korábbi végrehajtás során szerzett és az azt követően feldolgozott tapasztalatokat is, így lehetővé tesz egy magasabb szintű, hatékonyabb, eredményesebb végrehajtást – ami természetesen nem minden esetben és nem kizárólag a gyorsabb végrehajtást jelenti. A minőségi előrelépés sok más területen is jelentkezhethet: javulhat a létrehozott produktum esztétikuma, fejlődhetnek a csoport szociális kapcsolatai, a munkavégzés hangulata... Ez mind-mind fontos eredmény lehet. A tapasztalati tanulás köre több, ismétlődő feldolgozást feltételez, mindig magasabb szintre jutva.

Az utolsó végrehajtás után értékelés, elemzés és lezárás következik – ez teszi a az egészet egy teljes tanulási folyamattá, ez emeli magasabbra egy egyszerű játéknál. A záróelemzés célja olyan tanulási tartalom megtalálása, amely túlmutat az adott feladat keretein, valami olyat nyújt, ami már a mindennapi életben is alkalmazható, hasznosítható tudás, ismeret, tanulság.

## 4. A játék előkészítése

Mire figyeljen a játékvezető az előkészítés során, milyen feladatai vannak, milyen szempontokat kell figyelembe vennie ahhoz, hogy optimális feltételeket teremtsen a tanulási folyamathoz? Az „Átkelés...” komplex feladat, a résztvevők részéről magas fokú együttműködést feltételez, fizikai aktivitással jár, és ennek megfelelően komoly érzelmi hatással jár együtt. Ennek ellenére alkalmazható a csoportfejlődés korai szakaszában is, megfelelő előkészítés után!

### A gyakorlat céljának meghatározása

Először a játékvezetőnek tisztáznia kell magában, és pontosan meg kell határoznia a tevékenység nevelési célját! Miért, milyen céllal kezdünk bele ebbe az adott feladatba? Az „Átkelés a Nagy Folyón” című aktivitás lehetséges céljait már felsoroltuk, a vezető feladata ezek közül kiválasztani az aktuálisat, ami a csoport vagy az egyes játékosok fejlesztése érdekében valóban a legfontosabb. Lényeges, hogy a játékvezetőnek legyen határozott célképe arra vonatkozóan, hogy miért pont ezt a tevékenységet választotta, és mit is akar vele elérni! Ez meghatározza a játékvezető felkészülését, a tervezés, a gyakorlat levezetése és a feldolgozás alatt mutatott hozzáállását, a helyes és követendő, valamint az elkerülendő lépéseket és cselekvéseket. Az adott, aktuális célnak megfelelően történhet a sztenderd szabályok esetleges korrekciója, aktualizálása, némi változtatása.

### A csoport szükségleteinek felmérése

Vizsgáljuk meg gondosan, mi jellemzi a csoportot fizikailag és pszichikailag? Mekkora a csoportkohézió, mennyire képes a csoport önállóan alkotni, mennyire igényli a vezető folyamatos jelenlétét. Mekkora tervezési időt érdemes biztosítani ahhoz, hogy esélyük legyen a sikerre, ugyanakkor ne „essen szét” a csoport, bírják kitartással, koncentrációval, célra tartással. Ezeket alaposan gondoljuk végig, még mielőtt a csoport megérkezik. Ennek kapcsán kell gondolatban, fejben felkészülnünk a váratlan szituációkra is, hiszen a gyakorlat kimenete bár tervezhető, de egészen nem garantálható!



## **A csoport létszámának pontos megismerése, esetleges megváltoztatása, átalakítása**

Az ideális létszám nehezen meghatározható. Mivel minden élménypedagógiai gyakorlat a sajátélményre és aktív részvételre, tevékenységre épül, ezért csak akkor lehet sikeres egy ilyen gyakorlat, ha a létszám nem (az sem!) szab gátat a tevékenységnek, a saját tapasztalat megszerzésének és a feldolgozásnak! Ehhez arra van szükség, hogy a gyakorlatban valamennyi résztvevő aktívan kapcsolódhasson bele, a várakozási idő a minimálisra csökkenjen, se a tevékenység szabta szerepek, se a rendelkezésre álló kellékek száma ne korlátozza a teljes értékű részvételt. A feldolgozás is könnyebb, és nagyobb eséllyel lesz sikeres, ha a létszám kezelhető.

## **A rendelkezésre álló tér kialakítása**

Az „átkelés” megtervezéséhez szükséges teret rendezzük be célszerűen, a legjobb a székekből kialakított kör úgy, hogy valamennyi résztvevő korlátozás nélkül láthasson mindenkit. Mindenféle tereptárgy, oszlop, le nem rakott szék egyúttal a kommunikációt is gátolja. Alakítsunk ki nyugodt, barátságos környezetet! A veszélyt jelentő tárgyakat távolítsuk el, ha ez lehetetlen, akkor kerítsük el, jelöljük meg figyelemfelkeltően! Bármiféle feleslegesen a térben jelen lévő tárgy (vagy élőlény, például kisállat, kutya!) csak megosztja a figyelmet, elvonja a résztvevőket attól, hogy a feladatra koncentrálnak. Gondoskodjunk róla, hogy ne legyen járkálás, ne jelenjenek meg idegenek, hiszen nagyon nehéz kívülállók humorosnak szánt, értetlen vagy éppen ostoba megjegyzései közepette saját élményre, belső folyamatokra fókuszálni!

## **Időterv összeállítás**

A játék vezetője felel az idővel való hatékony gazdálkodásért. Ha szükséges, vagy ha kevésbé vagyunk gyakorlottak, készítsünk előzetes időtervet! Ahhoz, hogy az élmények valóban megélhetőek legyenek, szánjunk megfelelő időt a gyakorlat egészére! A ráhangolás, bemelegítés legyen alapos! A szabályismertetésnek érthetőnek, megfelelően részletesnek kell lennie! Gondoljuk végig, tervezzük meg, mennyi időt biztosítunk a résztvevőknek az „átkelés” megtervezésére! Minél többen vannak, annál több időre van szükség, hogy megoszthassák egymással ötleteiket, ja-

vaslataikat, és reagálhassanak is azokra! A végrehajtás után következik az elemzés. Ha a gyakorlat elérte a kívánt hatását, akkor a résztvevőket erős fizikai és érzelmi hatások érték. Az érzelmek kifejezéséhez megfelelő idő szükséges! Ha sürgetjük őket, ha az értékelés során szorít az idő, akkor a gyakorlat elveszíti hatását! Általános szabályként tekinthetjük, hogy az értékelésre/feldolgozásra körülbelül ugyanannyi időt érdemes biztosítani, mint a tervezésre és a végrehajtásra együttesen!

### **A csoport pillanatnyi lelkiállapotának feltérképezése, megértése**

Még egy szociálisan fejlett, társas kapcsolatokban gazdag csoportnak is lehet jobb vagy rosszabb napja! Gyerekcsoportok esetében gyakran meghatározó szerepe van annak, hogy milyen események és érzelmek érték a csoportot a foglalkozás előtt. Egy szorongásokkal teli dolgozat, egy éles vita, egy kirobbanó agresszió mind-mind befolyásolja a csoport hangulatát, kihatással van a csoport teljesítőképességére. Fontos, hogy megpróbáljunk ráhangolódni a pillanatnyi helyzetre, és mindent elkövessünk, hogy a megfelelő empátiával kezeljük azt! Ne ragaszkodjunk mereven a terveinkhez, legyünk képesek azokon módosítani, változtatni, ha a csoport aktuális szükségletei ezt megkövetelik! A bemelegítő játékok, ráhangoló gyakorlatok, egyszerű kommunikációs etűdök – mint azt majd látni fogjuk – részben a csoport ráhangolását szolgálják, részben azonban arra is alkalmasak, hogy a csoportvezető, ha megfelelően figyelmes, sok apró jelből nyerhet fontos információt arra vonatkozóan, hogy a csoport mennyire áll készen a feladat végrehajtására, azaz mennyire kész a tanulásra!

### **Technikai előkészületek**

Ide tartozik a szükséges kellékek előkészítése a megfelelő darabszámban, esetleg papír, ceruza elhelyezése, a tervezésre és a végrehajtása alkalmas tér kiválasztása, kijelölése és rendezése, a feldolgozáshoz és visszajelzéshez használandó kellékek (például szimbólumkártyák) biztosítása.

## 5. A csoport megérkezésétől a folyamat kezdetéig

### Kezdjünk egy egyszerű bemelegítő játékkal!

A tevékenység hatékonyságát eredményesen növelheti a fizikai bemelegítés és a nélkülözhetetlen hangulati ráhangolás! Ezért van szükség játékos, vidám kezdésre, a pozitív, felszabadult légkör megteremtésére. Használjunk egyszerű, sokmozgásos, mosolygós játékot, lehetőleg olyat, amiből nincs kiesés, nem verseny. Ha ügyesek vagyunk, a játék kerettörténetét már a fő tevékenység meséjéhez tudjuk igazítani, ezzel is az általunk kívánt irányba terelve a gyermekek figyelmét.

### Következik a cél meghatározása és a játék felvezetése

Fontos, hogy a tevékenység célját a fogalmi szintjüknek megfelelően, érthetően és világosan közöljük gyerekekkel! Ez történhet akár szóban, akár írásban, legyen rövid és jól követhető. A foglalkozás célja nem azonos a játék céljával! Itt a nevelési-fejlesztési célt kell megjelölni közérthető módon. Csak ezután térünk rá a feladat ismertetésére, pontosan meghatározva, hogy meddig kell eljutni, és milyen szabályok adják a kereteket. Ügyeljünk rá, hogy a kerettörténet, a mese ne váljon az érthetőség gátjává!

Az ismertetés, szabálymeghatározás feltétlenül legyen átgondolt, logikus, hogy egyértelmű helyzetet teremtsen a résztvevők számára! Törekedjünk a rövidegre és egyértelműsége! Minden elhangzó szónak jelentősége van! Ha szükséges, mutassuk be példával, ha a csoport szükségletei megkövetelik, segítsünk a helyes értelmezésben. A gyerekek első ösztönös és érthető reakciója a kérdéses lesz. Növelhetjük a csoport önállóságát és az egyén, illetve a közösség felelősségvállalásának szintjét, ha a kérdésekre nem egyedül és kizárólagosan a játékvezető felelhet! Nagyon gyakori, hogy valaki nem ért valamit, és ezért kérdez. Meg kell tanítani a gyereket, hogy figyeljenek egymásra is, hiszen az adott kérdésre a csoportnak is meglehet a saját válasza! A kollektív tudatban sokkal több információ található meg, mint a résztvevőkben külön-külön. Hogyan érhetjük el, hogy a csoport minél önállóbban működjön? Lehetséges korlátozni a kérdések számát, ezzel is arra serkentve a résztvevőket, hogy egymás felé forduljanak, ne a pedagógust tekintsék kizárólagosan autentikus infor-

mációforrásnak. Azzal is segíthetjük mindezt, ha felszólítjuk a csoportot, hogy ők maguk összegezzék a célt és a szabályokat!

**A feladatismertetés során** a játékvezető állítson kihívást a csoport elé, anélkül hogy túl nagy súlyokat tenne rájuk. Biztassa, lelkesítse a csoportot, biztosítsa a résztvevőket arról, hogy képesek a megfelelő erőfeszítésekkel eredményesen megoldani a feladatot – a szabályok adta biztonságos keretek között!

Ne feledjük: a cél egy nevelési, fejlődési, tanulási helyzet megteremtése! Nem az a legfontosabb, hogy a csoport eredményes legyen. Ennél sokkal lényegesebb, hogy a helyes úton induljon el, hogy megfelelően működjön! A tanulásra alkalmas pillanatok elérését, kialakulását azzal is támogatjuk, ha kimozdítjuk a csoportot a megszokott, hétköznapi működéséből. A csoport érthetően törekszik az eredeti komforthelyzet visszaállítására, ezért nekünk kell a feladattal, a játékkal, a motivációval és a megfelelő szabályokkal segítenünk az elmozdulást, serkentenünk a magasabb energiaszint elérését és az intenzív részvételt! Eleve a keretekkel kell megteremtünk az erre megfelelő körülményeket, de ha szükséges, a játék közben is támaszthatunk újabb kihívást!

## 6. A „átkelés” megtervezése, végrehajtása

Biztosítsuk a csoport számára a lehető legteljesebb önállóságot a megoldás kiválasztásában. Pontosán határozzuk meg, hogy a tervezés ideje alatt mit tehet és mit nem tehet a csoport! Van-e módja kipróbálni az eszközöket, az összes eszköz rendelkezésükre áll-e... Mennyire szigorú a tervezésre szánt idő korlátozása? Ki méri, ki ellenőrzi az időkeretet?

**A tervezés lezárta után kezdődjön végre az első kísérlet,** a végrehajtás! Amennyiben időkeretet szabunk meg, akkor pontosan indítsuk az időmérést! Biztassuk, bátorítsuk a csoportot! Innentől már igazán rájuk kell bízunk az átkelés, hogy saját élményeket nyerjenek arról, mennyire volt hatékony a tervezésük, mennyire tudnak egyénileg erőfeszítéseket tenni, mennyire képesek csoportként jól dolgozni.

## 7. Az értékelés

**Az első végrehajtást feltétlenül kövesse értékelés,** teljesen függetlenül attól, hogy a végrehajtás sikeres, az „átkelés” eredményes volt-e! Fontos, hogy a résztvevők maguk mondják ki ezeket a tanulságokat, maguk ítélik meg, hogy mi az, ami jól működött, mi az, ami hátráltatta a csapatot. Se a kudarc, se a siker ne kendőzze el, hogy mindkét kimenetel esetén mindkét irányba ható tényezőknek jelen kellett lenniük! Érdemes megtalálni a hátráltató motívumokat akkor is, ha eredményesen, sikeresen hajtottuk végre, és viszont! A kudarcban is kellett lennie legalább néhány olyan motívumnak, ami magában hordozza a későbbi jó eredmény lehetőségét. Több az esély, ha ezeket a pillanatokot, történéseket megkeresik a gyerekek, kimondják, és ezzel természetesen végiggondolják, tudatosítják, megfogalmazzák, magasabb fogalmi szinten újraélik!

Az újratervezés folyamatát mindenképpen válasszuk külön az előző végrehajtás értékelésétől. Ez meglehetősen nehéz feladat, leggyakrabban összefolyik a kettő, de ezt ne engedjük meg! Először beszéljünk arról, hogy mi volt, azaz mi történt eddig, és ettől plasztikusan különválasztva arról, hogy mi lesz, azaz mi legyen, mi következzen, mi a követendő lépés, mi legyen a következő taktika. Ennek a két idősíknak az elválasztása segít azoknak a tapasztalatoknak a megfogalmazásában, amelyek majd alkalmasak lesznek arra, hogy olyan tapasztalatokat fogalmazzunk meg, amelyek már nem tervek egy következő végrehajtásra, hanem túlmutatnak a konkrét feladaton, és lehetővé teszik olyan gondolatok rögzítését, amelyek valós élethelyzetekben, a mindennapi élet során segítenek valós problémák megoldásában. Ezek megélése, megfogalmazása egy élménypedagógiai foglalkozás valódi célja és lehetséges hozama!

A játékvezető facilitatori tevékenységéről, a tervezés és a végrehajtás során követendő technikákról legközelebbi cikkeinkben, egy-egy másik játék kapcsán bővebben szólnunk majd.

Az Ön jegyzetei, kérdései\*:

\* Kérdéseit juttassa el a RAABE Kiadóhoz!