

Kincsvadászat a Kopár Szigeten

Kémenes Hajnal, Olasz Tímea

A kincskeresés, a rejtélyek megoldása mindig felvillanyozza a képzeletet – és nem csak a gyerekekét. A közös játék tevékenységközpontú feladatai során megtapasztalják a résztvevők, hogy a siker eléréséhez mindenki erőfeszítésére szükség van. Senki nem lehet egyszerű szemlélője az eseményeknek, hiszen a megoldás csak akkor születik meg, ha mindenki együttes erővel dolgozik.

Tartalom	Oldal
1. A játék célja	2
2. Előkészületek	2
3. A játék menete	6
4. A játék befejezése, lezárása	11

<i>A játék jellege:</i>	játékos élménypedagógiai gyakorlat
<i>Részvevők száma:</i>	minimum 6 fő, de lehet akár 50 fölötti gyereklétszám is, csak akkor csapatokra kell osztani őket
<i>Részvevők életkora:</i>	7–13 év
<i>Játékidő:</i>	60–90 perc
<i>Az előkészítéshez szükséges idő:</i>	2–6 óra (segítői létszámtól függően)
<i>Helyszín:</i>	A résztvevők számától függően nagyobb térre van szükség, de annak nem kell egybefüggőnek lennie. Megvalósítható az iskola folyosóján, teremben, tornateremben, ebédlőben, iskolaudvaron, de akár kint a szabadban is, egy tábor vagy kirándulás alkalmával.

1. A játék célja

A játék célja a passzív szemlélődésből való kimozdítás, az önállóság, az együttműködés fejlesztése olyan feladatok segítségével, amelyek a csoportot aktivizálják. Csapatmunkát kezdeményez, kreatív feladatmegoldásra, gyors döntéshozatalra serkent.

A játék részeit pedagógia céljainktól függően akármikor átalakíthatjuk. A játékok akár külön-külön is használhatók a gyerekek közti kommunikáció, az együttműködés fejlesztésére, csapatépítésre.

A játék feladatainak szabályait mindig a helyszínen ismerik meg a gyerekek, ezzel is fokozva a feszültséget, a várakozást.

2. Előkészületek

Határozzuk meg, hogy pontosan kinek – milyen célcsoportnak – szervezzük a programot! Gondoljuk át a korosztályi összetételt, a létszámot, a csoport tagjainak viszonyát, és ennek tükrében tűzzük ki pedagógiai cél-

jainkat! Ezt a játékot egy passzív, kevésbé önálló csoport megmozgatására találtuk ki. Pedagógiai célunk **a csoport aktivizálása, csapatmunka kezdeményezése, együttműködés fejlesztése a csapaton belül, kreatív feladatmegoldásra, gyors döntéshozatalra serkentés.** Céljaink közt szerepelhet az is, hogy a játék utáni beszélgetés alatt megértessük, mennyire fontos, hogy a csapat minden tagja részt vegyen a feladat megoldásában.

A célcsoport és a pedagógiai célok ismerete függvényében meghatározzuk a helyszínt, valamint annak időpontját. Alakítsuk meg a szervezői csapatot! Résztevői létszámtól függően 2–5 fő segítségére lehet szükség.

Fontos, hogy a feladatokat a célcsoport életkori sajátosságainak megfelelően fogalmazzuk meg – ezért is jó, ha van egy kerettörténet, amire a foglalkozást építjük.

A szervezői megbeszélés során határozzuk meg, hogy **ki milyen „szerepbe bújna” szívesen,** annak érdekében, hogy az általa eljátszott karakter minél hitelesebb lehessen. Fontos, hogy a szerepeket mindenki önkéntesen vállalja, hiszen így könnyebben azonosul vele.

A játékos vetélkedő sokkal izgalmasabb, ha a szervezők nemcsak eljátszzák a karaktert, hanem be is öltöznek a szerepnek megfelelően.

A megbeszélések után véglegesítsük a játék elemeit és szabályait, készítsünk minél részletesebb programtervet. Ellenőrizzük, hogy a helyszín megfelel-e elvárásainknak, játsszuk le a próbajátékot, és ha szükség van rá, módosítsuk akár a helyszínt, akár a játék menetét.

Lehetséges kerettörténet

Azért, hogy felkeltsük a gyerekek érdeklődését, fantáziájukat elindítva mesés helyzetbe hozzuk, majd cselekvésre készítsük őket, gyakran nyúlunk a kerettörténet jól bevált eszközéhez. A történet jelen esetben saját kalózzá válásuk, ami egyúttal játékká, élménnyé alakítja a foglalkozást. Javasolt kerettörténetünk most a következő levélből rajzolódik ki:

Kedves Kalandozó!

Ha ezt a levelet olvasod vagy hallgatod, máris biztos lehetsz benne, hogy a szerencse fia vagy.

Én, Hook kapitány, a tengerek vándora, életem alkonyán merész elhatározásra jutottam. Nem hagyhatom, hogy felhalmozott kincseim rossz-életű embereim vagy valamely rivális kalózbanda karmaiba kerüljenek. Bűneimmel szembesülve úgy döntöttem, a kincseimet olyasvalakikre hagyom, akik példátlan bátorságról tesznek tanúbizonyságot, képesek együtt egymásért is küzdeni, akik előtt nem az a cél lebeg, hogy a kincseket önmaguknak tartsák meg, feláldozva fényűző léhaságuk oltárán. Benned és társaidban van minden reményem.

A Kopár Sziget mélye rejtje kincseimet, de megtalálni nem olyan egyszerű, mert a szigeten elrejtett kulcsokat csak akkor kaphatjátok meg, ha közösen oldjátok meg a feladatokat.

Vigyázzatok, ha a szigetre léptek! Csak 25 perccel gazdálkodhattok, ennyi idő alatt kell teljesítenetek a feladatokat, 25 fürgé perc múltán a sziget elsüllyed, örökre elrejtve kincseimet.

Járjatok szerencsével!

Hook kapitány

A feladatok összeállítása, kellékek beszerzése

A „próbaként” emlegetett feladatokat a célcsoportnak megfelelően állítsuk össze. Az általunk ajánlott próbák könnyen módosíthatók, lecserélhetők más feladatokra. Arra törekedtünk, hogy változatosak, tevékenykedtetők legyenek. Érdeemes egyszerű tartalék játékkal is készülni a programra. Hasznát vesszük, ha a csapat (vagy csapatok) nagyon gyorsan teljesíti a feladatokat, és még túl sok idő marad a tervezett játékidőből.

A kerettörténet életre keltésének érdekében számos különféle kellékre van szükség, ezzel tehetjük még emlékezetesebbé az élményt.

Eszközszükséglet, kellékek:

- dekoráció és jelmezek (kapitánysapka, kendő, tengerészing, látcső), kötél a hajónak, kendő a matrózoknak, palackposta...
- lakat, kulcs, kartonból kivágott kétdimenziós „halacszkák”, mágneses mágnessel vagy kampóval felszerelt horgászbót hulahoppkarikán, pókháló fonalból, csengő, pók, színes labdák, plüssállatok, szembekötő kendők, napszemüveg, vastag kötél, „kincsesláda”
- kincs (ez lehet titokzatosnak, misztikusnak tűnő szobor, esetleg játék gyöngyből készült karkötők, láncok kupaca vagy játék pénz...

A helyszín berendezése

Termekben

Teremtsünk a keretmesének megfelelő hangulatot! A termeket díszíthetjük régi hajók fotóival, tengert, szigeteket ábrázoló tájképekkel.

Az általunk bemutatott játékhoz több, egymástól távolabb eső helyszínre lesz szükség, amit alaposan elő kell készítenünk, hogy a játék folyamata ne szakadjon meg. Ha egyetlen terem áll a rendelkezésünkre, akkor a különböző állomások egymástól távol legyenek, de ha lehet, használjuk az iskola folyosóját is!

Szabadtéren

Táborban, kirándulás során is kipróbálhatjuk a játékot, akár egy teljes délutáni program is összeállítható a gyerekeknek. A terep előkészítése valamivel hosszadalmasabb, de annál nagyobb élmény a gyerekeknek.

Az állomások között nagyobb utat kell megtenniük – az utat jelölhetjük különböző jelekkel, megtalálásuk külön izgalmat jelent majd a gyerekek számára.

Olyan helyet válasszunk a próbákhoz, hogy semmi ne veszélyeztesse a gyerekek testi épségét!

3. A játék menete

3.1 A játék megnyitása

A gyereklétszámtól függően egy vagy több csapat halad végig majd a pályán. (Ha csapatokat alkotunk, figyeljünk a legalább megközelítőleg egyenlő létszámra, valamint arra, hogy az indulásra várakozó vagy a próbákat már befejező csapatok ne unatkozzanak!)

Bevált indítási lehetőség a következő:

Alighogy elkezdődött a tanítási óra, dörömbölni kezd egy idegen a tanterem ajtaján. Betoppan egy tengerészkapitány, aki bátor tengerészeket keres. (A tengerészkapitányt pedagógus alakítja, ő lesz a játékvezető.) Közli, hogy egy palackpostát talált, melyben egy térkép és egy levél van, amely szerint a híres-hírhedt Hook kapitány kincsei a Kopár Szigeten vannak elrejtve. Sok helyen járt már legényeket toborozni, de mindeddig nem találta meg a megfelelő legénységet. Már hallott erről a gyereksapatról, akiknek ügyessége, merészsége messze földön híres, és köztudomású, mennyire szeretnek csapatban dolgozni.

Amikor a gyerekek beleegyeznek, hogy beállnak tengerésznek, egy kiképzésben vesznek részt, aminek sikeres teljesítésével matrózzá válhatnak: egy-egy matrózkendővel avatja fel őket a kapitány, így indulnak a hajó felé.

Jó, ha a játékvezető tengerészöltözetben jelenik meg, így sokkal hitelesebb a mese. A kapitánynál legyen ott a palack, amelyből előhúzza a levelet. (Utóbbit még hitelesebbé tehetjük a papír széleinek megégetésével – így füstös-sárgás, régies hatást érhetünk el.) A matrózkendők kitüntetésként funkcionálnak, lendületet adva a gyerekeknek a játék során.

3.2 Próbátételek

Matróziskola – A kiképzés

<i>A feladat jellege:</i>	mozgásos, élénkítő, ráhangoló
<i>Feladat, tevékenység:</i>	<p>Elsőként tanítsuk meg a matrózoknak a hajó alapszabályát: bárhol jelenik meg a hajóskapitány, tisztelegniük kell. Mutassuk be a hajó részeit is: <i>a tatot, a fedélzetet, az árbocot és a hajóorr</i> – jelöljük ki ezek számára egy-egy adott területet. Ezt követően a kapitány négyféle utasítás variálásával vezényelheti a játékokat:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kapitány a fedélzeten! – mindenkinek a fedélzetre kell szaladnia, és tisztelegnie kell. • Evezés az árbocnál! – mindenki átszalad az árbocnak kinevezett területre, 3 ember összeáll, majd evezni kezdenek. • Tűz van! – mindenki a tatra szalad, egy vonalban felsorakoznak a matrózok, a szélső leenged egy képzeletbeli vödört a tengerbe, felhúzza, majd gyorsan továbbadja szomszédjának, aki szintén továbbadja azt. Az utolsó matróz látványos mozdulattal ráönti a tűzre a vödör vizet, és kiabál: „Jelentem, eloltottam!” • Hajóorrba most! – mindenki átszalad a hajóorrba, ott választ egy játékosársat maga mellé, a pár egyik tagja felugrik a másik hátára, majd kezét szemellenzőként tartva kiabál: „Ember a vízben!” <p>Az utasításokat többször ismételhetjük, átmozgatva a gyerekeket. Ezzel a kiképzésnek vége, kitüntetjük, matrózzá avatjuk a gyerekeket, meghívva őket a kapitány hajójára.</p>
<i>Szükséges eszközök:</i>	tengerészuha, tengerészsapka; annyi matrózkendő, ahány gyerek van

A legénység megérkezik a hajóhoz, amely egy kör alakúra formált kötélgyűrű. Ezt minden gyerek belülről megragadja, majd a kapitány elmagyarázza a hajó működését: a hajó csak akkor indul el, ha a gyerekek körbejárnak a kötéllal. Minél gyorsabbak, a hajó annál hamarabb érkezik meg a szigethez.

Halászat (1. próba)

A hajó kikötött a Kopár Szigeten, amiről kiderül, hogy nevével ellentétben buja növényzet borítja. A kapitány emlékezteti a matrózokat, hogy Hook kapitány levele szerint a sziget 25 perc múlva elsüllyed, és a kincs megtalálásához 3 kulcsot kell megszerezniük. A part közelében egy tóra bukkannak a kincskereső matrózok. Ott vár rájuk az első próba.

<i>A feladat jellege:</i>	problémamegoldó, kommunikációs
<i>Feladat, tevékenység:</i>	<p>A matrózok azt a feladatot kapják, hogy a ragadozó halakkal teli tóból mentsek ki a békés kishalakat.</p> <p>Kézzelem nem nyúlhatnak a halakhoz, csak egy sajátos horgászbót áll a rendelkezésükre. Ezt formájából adódóan a csapat minden tagja egyszerre tudja megragadni. A cél: közös erővel kimenteni az összes kishalat.</p> <p>A feladat megvalósításához két perc áll a rendelkezésükre. A halacska-kák üzenetet tartalmaznak: ha helyes sorrendbe teszik a szavakat vagy szótagokat, megkapják az üzenetet, amelyből kiderül az első kulcs pontos rejtekhelye.</p> <p><i>Lehetséges variációk, ötletek:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ha nehezen megy a horgászat, a ragadozó halakra vonatkozó „horgásztalalom” feloldható. Ha viszont meglepően gyorsan teljesítik a feladatot, megkérhetjük őket, hogy mentsek ki a ragadozó halakat is. • Az egyik hal földön fekvő hasára – felülről nem látható módon – fel van ragasztva vagy rajzolva az első kulcs. Amikor ezt a halat kifogták, és ezzel megszerezték a kulcsot, akkor van vége a feladatnak. • Ha minden kishalat sikerült kimenteni, akkor megkapják az első kulcsot. • A mágneses megoldás helyett a horgászbóton lehet kampó, a halacska-kákon pedig egy-egy hurok. (Így nehezebb a horgászat.) • A ragadozó halak és a békés kishalak látszólag lehetnek teljesen egyformák is. Ekkor a ragadozó hal felülről nem látható hasáról derül csak ki, hogy ő veszedelmes. Így előfordulhat, hogy ragadozó halat fognak ki a matrózok. Azt azonnal vissza kell dobniuk – megjegyezve persze, hogy melyik volt az, nehogy újra „horogra akadjon”. • Később szinte bármilyen tanórán használható ez a felszerelés, a halakra írhatunk például számokat, betűket, szófajokat.

<i>Szükséges eszközök:</i>	kartonpapírból készített halak, melyeknek egyik oldalára vasdarabot (például gemkapcsot) erősítünk, a másik felére pedig az üzenet részletét írjuk (vagy azt tartalmazó post-it-lapot ragasztunk) speciális, mágneses horgászbot: egy kör alakú műanyag karika (ez lehet egy hulahoppkarika), amelyről kötelet lógatunk, végén mágnessel – így a gyerekek közösen halászhatnak a karika együttes mozgatásával lakatkulcs
----------------------------	--

Kulcsrablás a tarantulától (2. próba)

<i>A feladat jellege:</i>	problémamegoldó, ügyességi
<i>Feladat, tevékenység:</i>	A matrózok megérkeznek a második kulcsot őrző tarantulanaplókhoz. Csak akkor szerezhetik meg, ha megszólaltatják a pókháló közelében felfüggesztett csengőt: így a pók elhagyja a rejtekhelyet, hogy meglesse, ki az áldozat. A csengőt legalább háromszor kell eltalálni ahhoz, hogy a vén pók felébredjen. Mindenkinek két lehetősége van a dobásra. A matrózok egymás után dobnak, majd ha a csengő háromszor is megszólalt, gyorsan elvehetik a kulcsot. <i>Lehetséges variáció:</i> Nehezíthető a feladat a távolság növelésével.
<i>Szükséges eszközök:</i>	egy pókháló, amelynek a közepén a kulcs van, egy csengő, amit el kell találni, kis színes labdák a célba dobáshoz, egy nagy játék pók (utóbbi híján a mesét úgy alakíthatjuk, hogy a pók ne tartózkodjon otthon), lakatkulcs

Kisállatmentés (3. próba)

<i>A feladat jellege:</i>	problémamegoldó, bizalomerősítő, kommunikációs
<i>Feladat, tevékenység:</i>	<p>Egy sárkány már hetek óta rettegésben tartja a Kopár Sziget őserdejének lakóit. Mindennap elrabol egy állatkát az erdőből, hogy a barlangja mélyén rabságban tartsa őket. A sárkány nagyon kevés időt tölt a barlangon kívül, így 5 perc áll rendelkezésükre kimenteni az állatokat és elrejtetni a láthatatlanná tevő zsákba, majd visszajuttatni őket az erdőbe. A barlangban sötét van, nincs fényforrás (aki a barlangba lép, annak a szeme be van kötve), nem beszélhetnek a matrózok, mert a sárkány messziről is meghallja az idegen hangokat. Az egyik matróz kap egy varázsszemüveget, melynek segítségével nemcsak képes lesz látni a sötétben, hanem időben megpillanthatja a közeledő sárkányt is (ez lehet egy napszemüveg). Jutalmul a kisállatkák elárulják, hol őrzi a sárkány a harmadik kulcsot.</p> <p><i>Lehetséges variáció:</i></p> <p>Csak bizonyos fajta állatokat szabad kihozni a gyerekeknek. Például olyan állatokat kell kihozni, hogy a rajtuk szereplő számok összege, különbsége egy megadott szám legyen. A többi állatot majd egy másik csapat szabadítja ki.</p>
<i>Szükséges eszközök:</i>	plüssállatok (számuk minimum kétszerese a gyerekek létszámának), kendők a szemek bekötéséhez, napszemüveg, zsák, lakatkulcs

Gumifal (4. próba)

A matrózcsapat a megszerzett kulcsokkal a kincseket rejtő szurdokhoz ér. Már csak egyetlen akadály tornyosul előttük, az idő pedig vészesen fogy...

<i>A feladat jellege:</i>	problémamegoldó, bizalomerősítő, kommunikációs, együttműködési
<i>Feladat, tevékenység:</i>	A sziklaszurdokban az utat egy varázsfall állja el, amin nem lehet átbújni, nem lehet megkerülni, csupán fölötte lehet átmenni. Ha átkelés közben valaki hozzáér a fal tetejéhez, a fal nőni kezd, így végül elzárja az utat a kincsek előtt. A feladat átvittatni a csapat minden tagját a fal túlsó oldalára. Szabad egymást átmenelni, bakot tartani, a másikat ölbe venni, négykézlábra állni... Könnyítésként a fal szintjét jelző kötél vagy szalag <i>alatt</i> is szabad átnyúlni, kézzel vagy akár lábbal is segíteni, de alatta átbújni, áthaladni nem lehet! <i>Lehetséges variáció:</i> Nehezíthetünk úgy, hogy egymást nem engedhetik el a gyerekek, valahol mindenkinek érintkeznie kell másokkal, az étlánc nem szakadhat meg sem a falon innen, sem a falon túl.
<i>Szükséges eszközök:</i>	biztonságos magasságban kifeszített kötél; kincsesláda lakatokkal

4. A játék befejezése, lezárása

A játéknak akkor van vége, amikor a csapatok a megszerzett kulcsok segítségével felnyitják a lakatokat, a ládából kiemelve a kincset. (Itt nem lesz idő a kincs megtekintésére, mert vissza kell sietni a hajóra, hiszen a sziget süllyed.)

A hajóra felszállva megtekinthetik a szerzett kincset, élvezhetik a hajózást, amint ringatják őket a hullámok, majd a kapitány irányításával eljárják a **győzelmi táncot**:

Körbeülnek a kötélben belül, a kapitány bemutat egy mozdulatot, a jobb oldali szomszédja csatlakozik hozzá, majd az ő szomszédjai is, így kap-

csolódik be egyre több gyerek a mozdulat eljátszásába. Ha a kapitány bal oldali szomszédjához elért, újabb mozdulat indul körbe ebben a sorrendben:

tenyérdörzsölgetés → csettintgetés → 2 ujjal tapsolás → tapsolás → lábbal dübörgés → tapsolás → 2 ujjal tapsolás → csettintgetés → tenyérdörzsölgetés

Így érnek partot a matrózok, majd a csapat visszavonul a közösen szerzett kinccsel a kiindulópontra, és közösen eldöntik, mihez kezdjenek a kinccsel.

Ezt követően érdemes közösen beszélni a játék során felmerült érzelmekről, történésekről, tevékenységekről, értékelni azokat, és leszűrni a tanulságokat.

Javasoljuk, hogy zárásként hangozzon el egy, a kerettörténetnek megfelelő rövid záróbeszéd, amelyben megköszönjük a játékot, és gratulálunk a csapatnak.