

Erdőmentők

Kooperatív játék iskolai közösségeknek

Preisz Leila, Szappanos Dóra

Az alábbi játékleírás nem csupán egy együttműködési játékot tartalmaz aktuális keretbe illesztve, hanem egy teljes, a fokozatosság elvén alapuló komplex élménypedagógiai foglalkozást a bemelegítő játékoktól a lezárásig, a tapasztalatok feldolgozásáig. A játékban lehetőségünk nyílik egyéni és csoportos fejlesztésre. Elsősorban az együttműködés, a másokra való odafigyelés kerül előtérbe, a gyerekek részvétele mindvégig aktív, cselekvő módon történik, a közös tervezés és a közös erőfeszítés pedig minden csoporttagot pozitív energiával tölt fel.

| Tartalom | Oldal |
|--|-------|
| 1. A játék célja | 2 |
| 2. Előkészületek | 3 |
| 3. A foglalkozás menete | 4 |
| 4. A játék zárása, a tapasztalatok megbeszélése | 12 |

| | |
|---|--|
| <i>A játék jellege:</i> | kooperatív közösségi játék |
| <i>Résztevők száma:</i> | 8–25 |
| <i>Résztevők életkora:</i> | 8–12 év |
| <i>Játékidő:</i> | 120 perc |
| <i>Az előkészítéshez szükséges idő:</i> | 30–60 perc |
| <i>Helyszín:</i> | Kültéri és beltéri helyszín egyaránt megfelelő lehet. Akkora területre van szükség, hogy több kisebb csoportra osztva is tudjanak nyugodtan dolgozni a résztvevők. |

1. A játék célja

A játék megtervezése előtt a játékvezetőnek fel kell mérnie a csoporton belüli szociális kapcsolatokat állapotát. Erre azért van szükség, mert itt nem egy versenyjátékról van szó, hanem **magas szintű együttműködési helyzetről**. Ahhoz, hogy ezt a szintet magasan, de a csoport számára mégis elérhetően jelöljük ki, elengedhetetlen végiggondolni, hogy e téren mit várhatunk a formálódó vagy fejlett közösségtől, az együttműködő vagy elkülönülő, központi helyzetű vagy perifériára sodródott tagoktól.

Nagyon fontos mindvégig szem előtt tartani az élménypedagógiai foglalkozás valódi céljait. Fontos a résztvevőkkel is megértetni, hogy nem elegendő a feladat megoldása, teljesítése. Itt többről van szó! A valódi cél a közösségi képességek, azaz szociális kompetenciák fejlesztése, elsősorban az önkéntes feladatvállalás, a kezdeményezőkézség a segítségkérés és a segítségnyújtás terén. Éppen ezért nélkülözhetetlen a játékot követően a pedagógus, illetve a játékvezető segítségével történő feldolgozás, amely egy **beszélgetés** keretében történik. A beszélgetés feladata elmélyíteni és megerősíteni a pozitív hatásokat, felismertetni, hogy mit kell egy következő hasonló szituációban másképp csinálni, megfogalmazni a konkrét tapasztalatokat és a tanulságokat.

Rövid ismerkedés után olyan bemelegítő játékok sorozatára kerül sor, amelyek mind kerettörténetben, mind jellegüket tekintve ráhangolnak a fő játékra. A kisebb csapatok megalakítása után következik a fő feladat

megoldása, amely a tapasztalati tanulás elveit követve többszöri tervezés – végrehajtás – újratervezés – újbóli végrehajtás ciklusokon megy keresztül. A játék lezárása és a feldolgozás is kapcsolódik az egész történet felépített ívéhez.

2. Előkészületek

Mivel a bemutatott játék kifejezetten eszközigényes, az alábbiakban részletesen írunk a lehetséges eszközökről.

- **székek:** Annyi szék, ahányan megjelennek a foglalkozáson, de fontos, hogy ezek könnyen mozgathatóak legyenek.
- **textil edényalátétek:** Eggyel több – körülbelül A/4 méretű – alátétre van szükség, mint ahányan részt vesznek a foglalkozáson. Az edényalátétet helyettesíteni lehet padlószőnyegdarabokkal, kartondobozzal, vastagabb fajta papírlapokkal is, a lényeg, hogy strapabíró, hajlítható anyagból legyenek.
- **francia kártya** (1 pakli): A csoportalakításhoz szükséges, helyettesíteni lehet négy különböző színt vagy mintát tartalmazó kártyapaklival is.
- **műanyag poharak:** 25–50 darab, 2 vagy 3 decis, eldobható, egyszer használatos műanyag poharra van szükség, amelyeket majd a preparált befőttesgumik segítségével mozgathatnak a csapatok.
- **preparált befőttesgumik:** A befőttesgumira 5-6 vékony, de erős cérnaszálal hurkolunk és csomózunk, egyenlő távolságra egymástól. Így egy olyan gyűrű jön létre, amit a cérnaszálal csillag alakú kifeszítésével tágítani lehet, a befőttesgumi rugalmasságának határáig.
- **labdaszállító gyűrű és labda:** Egy vékony műanyag karikából áll, amire madzagokat csomózunk, egyenlő távolságra egymástól. Teljesen ugyanolyan, mint a befőttesgumiból készített eszköz, csak nagyobb. A kör itt nem rugalmas befőttesgumi, hanem egy műanyag karika, a cérnaszálalakat pedig madzagok váltják fel. A labdának akkorának kell lennie, hogy a műanyag karikán biztosan megálljon. A játék során minden résztvevő egy madzag végét fogja, és a műanyag karikára állított labdát egyensúlyozzák végig egy adott helyre.

- **fa építőkocka:** Klasszikus építőkocka, nem kell feltétlenül teljes, hiánytalan készlet, kisebb és nagyobb méretű kockák is alkalmasak.
 - **mágneses halak:** A halformák kivághatóak karton- vagy hullámpapírból. A kivágott halsablon hátoldalára mágnesszalag ragasztható. (A szalag könnyedén szétvágható apróbb darabokra, és mivel az egyik oldala öntapadós, könnyedén rögzíthető a papírhoz.)
 - **speciális „horgászbót”:** egy kör alakú műanyag karika (ez lehet egy hulahoppkarika), amelyről kötelet lógatunk, végén apró vasdarabbal (ez lehet például egy anyacsavar) – így a gyerekek közösen halászhatnak a karika együttes mozgásával. Kisebb karika esetén sugár irányba kifelé madzagokat köthetünk, a játékosok e kötelek segítségével mozgathatják a „horgászkesztséget”.
 - **zene lejátszására alkalmas eszköz**
 - **zene:** Nyugodt vagy a hangulatnak megfelelő. Érdemes többféle zenét összegyűjteni, és az adott helyzethez leginkább illőt lejátszani.
- A csapatok várható létszámának megfelelően a fő tevékenységek eszközeit kiszámolva lerakjuk a helyszín különböző részeire, a zenét előkészítjük, a székeket körbe rendezzük, a kártyákat színekre bontjuk.

3. A foglalkozás menete

3.1 A foglalkozás kezdete, bemelegítő játékok

Nyitány (körülbelül 5 perc)

A gyerekekkel körbe ülünk. Kérjük meg a résztvevőket, hogy erre az időre rakják el a táskáikat, mobiltelefonjukat, és ismertessük velük, hogy most egy hosszabb foglalkozáson fognak részt venni, amit nem szakítunk meg szünettel.

Mindezek után ismertethetjük a keretmesét:

„Az osztályotok/csoportotok ebben az évben is erdei iskolába készül. Egy órával ezelőtt érkezett a hír: az erdő, ahova utaznátok, rémes állapotba került. Illegális szemétkerékekkel van tele az út széle, a kis tóban már alig van hal a sok szeméttől, és sok fa kidőlt.

Az erdészet tudja, hogy oda tervezitek a kirándulásotokat, éppen ezért számítanak a segítségetekre. Mivel az erdei szálláson nem csak ti fogtok megszállni, több gyerek is csatlakozni fog hozzátok a munkában.

Az első feladatotok, hogy gondolkodjatok el azon, hogyan lehetnétek az erdészet segítségére. Ehhez kaptok egy eszközt, amivel könnyebben megy majd az ötletek összegyűjtése.”

Bemelegítő játékok edényalátéttel

| Asszociációs játék | 5 perc |
|--|--------|
| <p>A csoportot megkérjük, hogy álljanak fel, és maradjanak egy körben. Először csak egy darab alátétet adunk a csoportnak, majd a játék közben egyre többet adunk a körbe, míg mindenkinek nem lesz egy.</p> <p>A feladat, hogy akinél az alátét van, az találjon ki neki egy funkciót, vagy csináljon belőle más tárgyat (például a textil összecsavaráásával csinálhatunk palacsintát, távcsövet, kéményt vagy óriási makarónit...), és ezt az új tárgyat a csoport egy másik tagjának ajándékozza oda. Most az ő feladata lesz, hogy kitaláljon valamit, és ajándékozzon.</p> | |

Ha már mindenki kezében van alátét, és kellően beindult a fantáziájuk, a következő játékra invitálhatjuk a csoportot:

„Lehetőségetek van megismerni a teljes segítői csapatot. Egy kapcsolat kezdése mindig a köszönéssel indul, ahogyan ez most is történni fog.”

| Köszönés | 2 perc |
|--|--------|
| <p>Megkérünk mindenkit, hogy szóródjanak szét a körben, majd rakják le a földre az edényalátétjüket, és álljanak rá. Nem mozdulhatnak el a helyükről.</p> <p>A feladat, hogy minél több szomszédjukkal fogjanak kezét és köszönjenek neki. Ha ez megtörtént, akkor az egyik lábukkal elléphetnek, de csak egy másik textildarabra, így több személynek tudnak majd köszönni.</p> | |

Ha már mindenki köszönt a lehető legtöbb társának, következhet a harmadik feladat:

„A csoport már ismeri egymást, most kezdődhet a munka! Az első fontos dolgotok, hogy megakadályozzátok a további környezetromboló tevékenységet az erdőben. Tegyetek róla, hogy a szemetet az erdőbe hordó embereknek ne legyen lehetőségük ezt folytatni!”

| Üres hely megvédése | 7–10 perc |
|--|-----------|
| <p>A csoport ugyanúgy áll, ahogyan az előző játékot befejezték. A játékvezető egy további edényalátétet rak be a körbe. A játékosoknak meg kell védeniük az éppen üres helyet, hogy a játékvezető ne léphessen rá. A saját helyükről elléphetnek a gyerekek, de egyszerre két textilre nem léphetnek rá. Az edényalátéteket a csoport mozgathatja. A játékvezető nem érhet a csoport tagjaihoz. A játék akkor kezdődik, ha a játékvezető „Jöhetnek?” kérdésére a csoport igennel válaszol.</p> | |

Pár játék után a következőre léphetünk:

„Az eddigi munkátok nagyon biztató és ígéretes volt, de ideje hozzákezdeni az igazán nehéz feladatokhoz, ehhez pedig el kell menni a szálláshelyre. Az út hosszú és nehéz, egy részen elmocsarasodott. Itt minden lépésre nagyon kell figyelni, mert ha nem a kijelölt kövekre lép az ember, bármikor elmerülhet!”

| Mocsárjárás | 5 perc |
|--|--------|
| <p>Az alátéteket elkérjük a csoporttól, és egy hosszabb (körülbelül három vagy négy méter hosszú) területen elszórjuk azokat. Ezek lesznek a kövek. A mocsár kezdetét és végét két székkel jelölhetjük. A csoportot a mocsár egyik végéhez állítjuk, a feladat, hogy mindenki átjusson a túloldalra. Csak a textilekre léphetnek, ha valaki lelép, újra kell kezdenie az átkelést. Egymásnak segíthetnek az út közben.</p> | |

Ha átkeltek, akkor megkérjük őket, hogy átkelési sorrendben maradjanak egy sorban, és folytathatjuk a keretmesét:

„Szerencsésen megérkeztetek a szálláshelyre, itt már az erdészet munkatársai várnak titeket. A megbeszélésen kiderül, hogy egyszerre többféle munkát is el kell végezni, ehhez pedig a csoportnak szét kell válnia.”

Csoportalakítás a fő tevékenységhez

Fontos, hogy a foglalkozás előtt pontosan tudjuk, hogy a csoporton belül az egyes személyek milyen szerepeket töltenek be. A csoportban működő negatív tényezők miatt (ismeretlenség, széthúzás, perifériára sodródás) a kiscsoportos munka jó hatással lehet, viszont ha ezeknek a kiscsoportoknak a kialakítása csupán szimpátiaalapú, akkor a már kialakult klikkek fognak együtt dolgozni, ez pedig nem segíti a fejlődést, nem épít új kommunikációs utakat. Emiatt a csoportalakításra egy véletlenszerű technika jó lehet, de természetesen némileg kockázatos is.

A kockázat csökkenthető, ha egy kicsit „irányítjuk a véletlent”, és úgy alakítjuk a csoportok összetételét, hogy az pedagógiai céljainknak megfeleljen. A négy szín alapján különválogatott francia kártyát akár már a mocsárátkelés alatt elkezdhetjük sorrendbe rakni. Ha négy kiscsoport alakításához túl kevesen vannak, akkor annyit alakítsunk, hogy minden csapatban minimum 4-5 gyerek legyen. Minden kiscsoport azonos színű kártyát fog kapni, tehát ha egy sorban állnak, akkor a színek megfelelő sorrendbe rakásával, majd a kártyák kiosztásával elérhetjük a kívánt csoportelosztást. Minden gyerek megkeresheti a csapattársait, és különállhat a többiektől. Ha ez megtörtént, akkor a kártyákat kérjük vissza a csoporttól, és rakjuk el őket!

A csoportalakítás időigénye körülbelül három perc.

3.2 A főjáték menete

Feladatok elosztása

Ez a fázis körülbelül tíz percet vesz igénybe. A csapatok választhatnak a feladatok közül, eldönthetik, melyiket vállalják szívesen. Ahány csapat alakult, annyi tevékenységet ismertetünk, először csak szóban. **Minden csapat eldönti, melyik feladat teljesítésével próbálkozik.** Ritka az az eset, amikor minden tevékenység rögtön gazdára, azaz vállalkozó csapatra talál. Várhatóan lesznek olyan csapatok, akik ugyanazt a feladatot

szemelik ki maguknak. Emiatt máris egy komoly kihívással szembesül a társaság: Vajon sikerül-e kompromisszumot kötni? Milyen érvek mentén dől el a dilemma?

Ez a köztétel jó eséllyel lerövidíthető, ha azt kérjük a csapatoktól, hogy két-három tevékenységet válasszanak, és állítsanak fel prioritást közöttük.

Ha minden csapatnak megvan a feladata, akkor ismertetjük a pontos szabályokat, megmutatjuk a tevékenységekhez tartozó eszközöket. Fontos, hogy ezalatt a csoport még együtt legyen, tehát minden csapat ismerje a másik csapat feladatait is!

A csapatok megismerik tehát az összes feladatot, ezután azonban **nem fognak hozzá azonnal a saját feladatukhoz**, mert előtte gondosan meg kell tervezniük annak végrehajtását.

A fő tevékenységek

A sorrend fontos lehet! Csak annyi feladatot és eszközt használjunk, amennyi a csapatok létszámának megfelel, és olyan sorrendben bővítsük vagy szűkítsük a tevékenységeket, amilyen sorrendben itt is vannak.

A csapatalakítás miatt legalább kétféle feladat lesz.

Facseteték ültetése

Fahasábokkal, fakockákkal játsszák a csoport tagjai. A darabokból kell egy minél magasabb oszlopot építeniük. Ha az oszlop ledől, vagy egy fahasáb leesik, akkor a kiindulási ponttól kell újrakezdeni a szállítást.

A hozzá tartozó keretmese:

„A sok kidőlt fát az erdészek elszállították, de helyükbe újakat kell ültetni, és ez már a ti feladatotok!”

Veszélyes hulladékok szállítása

A labdát a kiindulópontból kell átszállítani egy másik helyre. (Körülbelül 3–6 méternyi legyen az út.) A gyűrű végén található madzagokat lehet csak megérinteni, ha a labda leesik a gyűrűről, akkor a kiindulóponttól kell újratekdeni a szállítást.

A hozzá tartozó keretmese:

„A szemétkerakónak használt tisztasokról sok veszélyes hulladékot gyűjtöttek össze, de a mocsár miatt nem lehet azonnal járművel elszállítani őket. A ti feladatotok, hogy a legközelebbi teherautóig elvigyétek a szemetet!”



1. ábra: Közös labdaszállítás

Halak telepítése a tóba

A mágneses halakat a gyűrűre erősített mágneslappal kell megfogni és az adott helyre lerakni. Csak a madzagokat lehet megérinteni. Ha a hal leesik, akkor másikat kell kihorgászni. A helyet ki lehet jelölni a székekkel vagy esetleg pár műanyag pohárral, krétával, hátzissákkal is.

A hozzá tartozó keretmese:

„A szennyezés miatt kihaltak a tóból a halak. Az erdészek kitisztították a tavat, de a halakat újra kell telepíteni, és ez már a ti feladatotok! Szállítsátok a halakat a tóhoz, és engedjétek őket az új élőhelyükre!”

Kerítés építése a környezetvédelmi terület köré

A csoport tagjai csak a befőttesgumira csomózott madzagokat érinthetik meg, ezek segítségével kell a műanyag poharakat mozgatni és egy hosszú sort építeni belőlük. Ha a pohár leesik vagy eldől, akkor helyre lehet állítani.

A hozzá tartozó keretmese:

„A munkátok során az erdő környezetvédelmi terület lett, ezért fontos, hogy kerítés vegye körbe. A munkához szükséges eszközeitek megvannak, kezdődhet a munka!”



2. ábra: Épül a kerítés

A feladatok ismertetése után a csapatokat az eszközeikhez kísérik. Addig nem nyúlhatnak az eszközökhöz, amíg el nem kezdődik a feladatmegoldás!

3.3 A feladatok megoldásának megtervezése és végrehajtása

Tervezés

Ez a tevékenység összesen tíz perc, amelyből öt perc a szóvivők megbeszélése. A csapatok tervezési időt kapnak, amikor **megbeszélhetik a technikájukat** és minden – a feladatmegoldással kapcsolatos – problémájukat, valamint kérdezhetnek a játékvezetőtől.

Ebben a szakaszban minden csapatnak van pluszfeladata is: ki kell választaniuk maguk közül egy **szóvivőt**, akit az erre kijelölt időben elküldhetnek tanácskozni a többi szóvivővel. Ekkor a szóvivők elmondhatják a saját csapatuk nehézségeit, segítséget kérhetnek a többi csapattól, valamint tanácsokat adhatnak a másik szóvivőnek. Fontos, hogy csak erről a témáról beszélhetnek, és csak tanácsot adhatnak egymásnak!

Miután minden csapat megválasztotta a szóvivőt, el is kezdődhet az első megbeszélésük, amelyet a többi csapattól elvonulva kell megtenniük. Ha van rá lehetőség, akkor például kimehetnek az ajtó elé a folyosóra, így a játékvezető az ajtóban állva mindkét helyet szemmel tudja tartani.

A csapatoknak a szóvivő mellett egy időfelelőst is választaniuk kell, aki a végrehajtási idők alatt figyeli az időt, és tájékoztatja róla a csapatát.

Végrehajtás

A tervezési idő után következik az első végrehajtási szakasz. Erre a részre elegendő tizenhárom perc. Ekkor már hozzányúlhatnak az eszközökhöz, a meghatározott idejük alatt kell a feladatukat megcsinálniuk. Ekkor a játékvezető csak megfigyel, ha nagyon kell, akkor a csapat kérésére segíthet, de csakis szóban!

Ha letelt az idejük, akkor a játékot azonnal le kell állítani minden csapatnál. Ez nem függ attól, hogy éppen hol tartanak, vagy hogy mennyire sikeresek!

Technika tökéletesítése, nehezítések kitalálása

Erre a tevékenységre elegendő összesen nyolc perc, amiből négy a szóvivők megbeszélésére fordítható. Az eszközeik mellett most újra tervezési időt kapnak, amikor az eddigi tapasztalataikkal gazdagodva tökéletesíthetik a technikájukat, megbeszélhetik a végrehajtás során felmerülő problémákat. Ha elsőre sikeres volt a végrehajtás, akkor a csapatok kitalálhatnak maguknak nehezítéseket, vagy akár a játékvezető is ajánlhat nekik. A tevékenységet nehezítheti például a kommunikáció (valaki nem beszélhet a csapatból), vagy a látás korlátozása (valakinek be kell csuknia a szemét, vagy be is lehet kötni egy sállal). A csapatok ekkor is kérdezhetnek a játékvezetőtől. Miközben a csapatok beszélgetnek, a játékvezető minden eszközt visszahelyez az eredeti állapotába.

A szóvivők újra találkozhatnak egymással, és megbeszélést tarthatnak.

Újrajátszás új stratégiával

Erre a szakaszra már csak tíz percet kapnak a csapatok.

Az új stratégiával rendelkező csapatok újrajátszhatják a feladatot a legelejéről kezdve. Az erre szánt időnek mindenképpen kevesebbnek kell lennie, mint az első végrehajtás idejének! A játékvezető megint csak megfigyeli a csapatokat, és az idő lejártakor leállítja a tevékenységeket.

A csoportot újra a behívjuk a körbe, és leülünk. Az eszközöket úgy hagyjuk, ahogy éppen véget ért a játék, nem pakolunk össze.

4. A játék zárása, a tapasztalatok megbeszélése

Levezetés

Megköszönjük a csapatok munkáját, lezárjuk a keretmesét (ez körülbelül öt perc):

„Az erdészek nagyon megköszönték a segítségeteket, az erdő most már jó állapotban van. Természetesen bármikor visszavárnak titeket, és folyamatosan küldenek majd helyzetjelentést az új facsemetékről és a tóról is! A kerítés-

nek és az alapos takarításnak köszönhetően nagy valószínűséggel a következő erdei iskolában már csodálatos környezetben tudtok majd kirándulni.”

Ezeknél a játékoknál fontos a tapasztalati tanulás, hiszen a többszöri újrajátszás során folyamatosan fejlődnek a résztvevők, a feldolgozás során összegyűjtött tapasztalatok segítségével pedig a játék legvégén tanulsággal lépnek ki a folyamatból.

Feldolgozás

Erre a részre nem árt huszonöt-harminc percet szánni. A feldolgozás során érdemes strukturáltan, hívókérdésekkel felfejteni a tanulságokat. Fontos, hogy a hívókérdések feltevése után csak az arra adott válaszok hangozzanak el, ne hagyjuk, hogy a csoport eltérjen a kérdéstől és témájától! Ha a csoportban nehéz egyszerre csak egy emberre figyelni, vagy nehéz elérni, hogy egyszerre csak egy ember beszéljen, akkor segíthet egy plüssfigura, amit arra használunk, hogy jelölje, kinél van a szó. Akinél a plüssállat van, az beszélhet, és a mondandója végén továbbdobhatja valakinek. A megszólalást nem kell erőltetni, csak annak kell beszélnie, aki szeretne!

Értékelő kérdések

1. Mi történt veled, mi történt a csoporttal? Meséljük el, éljük újra a történeteket, eseményeket, elevenítsük fel, ki mit csinált, rekonstruáljuk az elhangzottakat, látottakat!
2. Mit éreztél, amikor...? (Mit éreztek a résztvevők, amikor megkapták a feladatot, meglátták az eszközöket, az első tervezéskor, a szövívők munkája során/után, a végrehajtás közben, akkor, amikor hibázott valaki, ha nem sikerült végrehajtani egy feladatot, újratervezéskor, újrjátszáskor, valamint a játék végén...) Idézzük fel az érzéseket, érzelmeket!
3. Mi volt fontos számodra, melyek azok a pillanatok, amelyek döntően meghatározták az érzéseidet, illetve a csoport teljesítményét? (főbb kulcspontok kiemelése)

4. Hogyan tovább? (Melyek azok a momentumok, játékrészek, amelyeket megtartanának, változtatnának, hiányoltak a foglalkozás során a résztvevők?)
5. Mit tanultunk? (a konkrét tapasztalatok és az absztrakt tanulságok levonása csapat-, majd egyéni szinten)

Záró momentum

Körülbelül hét perc elég erre a fázisra. A körből fel lehet állni, a játékvezető elindítja az adott hangulathoz illő zenét olyan hangerővel, hogy lehessen közben beszélgetni. Ekkor mindenki szabadon sétálhat a csapatok munkái között, megnézheti az eredményeket, elbeszélgethetnek róluk, megoszthatják az élményeket. Ebbe a beszélgetésbe a játékvezető is becsatlhat!

Ez a rész azért fontos, mert ekkor oldódik a hangulat, és a résztvevők „eltávolodnak” a foglalkozástól. A zárás így nem lesz olyan éles, mint egy iskolai csengetés.