Értékek 9 - Stratégiai székfoglaló

KOROSZTÁLY	9-11 éves (12-25 GYEREKKEL)
TANULÁSI EREDMÉNY	A pénzhasználattal kapcsolatos helyes értékek és szokások és attitűdök elsajátítása
IDŐTARTAM	35+ perc
ESZKÖZIGÉNY	székek, stopperóra
KULCSFOGALMAK	figyelem a részletekre, türelem, önfegyelem, szabálykövetés, csapatmunka

KULCSSZAVAK:

PÉLDÁK:

ÓRALEÍRÁS

Előkészületek

Az asztalokat távolítsuk el a térből. Készítsünk elő annyi széket, ahány gyerek játszani fog és egyet annak, aki a „robotot" fogja játszani. A székeket rendezzük el a teremben véletlenszerűen, de ügyelve, hogy elég helyet hagyjunk arra, hogy egy ember két szék között kényelmesen elférjen anélkül, hogy hozzájuk vagy az azokon ülőkhöz érne. Minél kevésbé rendezett az összekép, annál jobb.

Az egyik facilitátor, vagy ha csak egy van, az egyik gyerek játssza a robotot.

A gyerekek üljenek le egy-egy székre. A terem végében legyen egy üres szék (a robotnak).

A játék

A játék célja, hogy megakadályozzák a robotot az üres szék elfoglalásában. A facilitátor méri az időt.

A robot folyamatosan mozog lassú, egyenletes mozgással a legközelebbi üres szék felé. A robot a terem ellenkező sarkából indul, mint ahol az üres szék van.

A robot fizikailag nem akadályozható, csak úgy lehet megelőzni, hogy leüljön, ha valaki elfoglalja előle a széket azzal, hogy ő maga leül rá. Így viszont megint lesz egy üres szék, amit a robot elfoglalhat.

A gyerekek a székükön ülnek. Ha már felálltak, vagy akár csak félig felemelkedtek ültükből, már nem ülhetnek vissza, keresiük kell egy másik üres széket.

A robot csak akkor indul el, ha a gyerekek készen állnak, és a facilitátor azt mondja: „Rajta!“ és elindítja a stopperórát. A kör akkor ér véget, ha a robot leül egy üres székre.

A körök között a gyerekeknek van idejük megbeszélni a stratégiájukat. (Ezt is lehet időhöz kötni, pl. 5 perc, de nem muszáj.)

Annyi kört lehet játszani, amennyit a gyerekek szeretnének. A facilitátor minden kör végén megkérdezi őket, hogy elégedettek-e az eremdénnyel. A stratégiák összehasonlíthatóságához, valamint a türelem és a koncentrációs képességek fejlesztéséhez legalább 4 kör ajánlott.

Feldolgozás A feldolgozás két körben történik:

ELSŐ Amennyiben sok gyerek játszott (15 felett), nem kötelező mindenkinek megszólalnia. Az első kör a személyes tapasztalatok megosztására ad lehetőséget. A facilitátor kérdésekkel bátorítja a beszélgetést:

Hogyan éreztétek magatokat?

Mi volt nehéz nektek?

Mely részét élveztétek a játéknak?

Mit gondoltok, mi működött jól?

Milyen nehézségekkel szembesültetek?

Ilyenkor általában a gyerekek még igencsak a játék hatása alatt állnak, ezért fontos a személyes szintű reflexió.

MÁSODIK körben a tapasztalatok általánosítására kerül sor. Támogassuk a beszélgetést az alábbi kérdésekkel:

Mikor találkoztok az életben hasonló helyzetekkel?

Általában hogyan reagáltok ezekre?

Szerintetek vannak hasonlóságok az osztály reakciói között ebben a játékban és a valóságban?

Szerintetek mit tanultunk ebből a játékból?

Megjegyzések:

Általában a gyerekek nagyon élvezik ezt a játékot. Minél jobban élvezik, annál inkább elnyújtják a játékot annak érdekében, hogy a legjobb eredményt érhessék el. A jobb eredmények úgy másfél percnél kezdődnek. Az első körben a robot mintegy 20 másodpercen belül le tud ülni, mert a gyerekek felugrálnak, üresen hagyva a székeiket. A kiemelkedően együttműködő csoportok 3-4 percig is állva tudják tartani

a robotot. Az idő természetesen a csoport méretétől is függ: a kisebb vagy éppen igazán nagy csoportok általában hamarabb veszítenek.

A versenyszellem fenntartása fontos, így az előző kör eredményeit mindig meg kell osztani a csoporttal. A facilitátronak ugyancsak szigorúan be kell tartatnia a szabályokat – ne érjenek a robothoz, ne akadályozzák fizikailag; ne üljenek vissza a székükre, ha már felálltak. A gyerekeknek figyelniük kell egymásra és magukra a játék közben – ha mégis baleset történne, a játék azonnal megáll. A játék arra is alkalmas, hogy az adott csoport, osztály alapvető dinamikáit szimulálja: kik a véleményvezérek, kik a követők, kik az ellenállók vagy a tétlenek, és hogyan viszonyulnak ők egymáshoz.