Hogyan alakíts át egy játékot?

M4 MELLÉKLET: segédlet a 8. leckéhez

1. Lépés: Válassz ki egy játékot, amit át fogsz alakítani. Melyik lesz az?
2. Lépés: Gondold végig, hogy az alábbiak közül mi az, amit át lehetne alakítani benne. Ha elsőre nincs ötleted, akkor haladj tovább a listán. Ha pedig a végére értél, akkor kezdd előröl, mind addig, amíg nem jön össze annyi ötlet, amiből össze tudsz állítani egy olyan játékot, amivel elégedett vagy.

**Keretmese** (ha nincs, akkor találj ki egyet, ha van, akkor változtasd meg):

**Kellék** (Mit lehetne használni a meglévő helyett? Ha nincs benne kellék, akkor mit lehetne beletenni? Ha pedig van, akkor kisebb szabálymódosítással játszható-e kellék nélkül?):

**Játékmenete**:

Mit lehet változtatni a játékosok egymásközti viszonyán? (Változtass azon, hogy párokban, kiscsoportokban, vagy teljes csoportban játsszák)

Hogyan játszanád az eredeti célcsoporttól fiatalabbakkal/idősebbekkel?

Hogyan emelnéd/csökkentenéd a fizikai kihívás szintjét? És a szellemiét?

Mit tudsz megváltoztatni annak érdekében, hogy a játék jobban megfeleljen a pedagógiai véljaidnak?

Van-e a játékban mondóka / dal, aminek megváltoztatható a szövege / dallama / sebessége?

Mit lehet változtatni az eddig még nem érintett szabályokon?

**Egyéb változtatási ötletek:**

1. **lépés:** Ellenőrizd le, hogy, amit kitaláltál az valóban megfelel-e a Célcsoportodnak és a pedagógiai céljaidnak! Mielőtt kipróbálnád a játékot, gondold végig a biztonsági kockázatait, és ha szükséges, akkor dolgozz még rajta, hogy megfelelő legyen.