Hogyan írj le egy játékot? MINTA

M7 MELLÉKLET: Egy kitöltött játékleírási segédlet a 9. leckéhez

*(az M5 melléklet kitöltve)*

1. **A játék neve, címe:** Kerceréce

1. **A játék pedagógiai célja:** A résztvevők kényszerérzet nélkül megismerkedjenek egymással, megtanulják társaik neveit. A jobb és bal gyakorlása.

1. **A játék jellege:** Ismerkedős, névtanulós játék.

1. **A baleseti kockázat szintje:** alacsony.

1. **Szükséges biztonsági intézkedések:** Hívd fel a játékosok figyelmét, hogy helyváltoztatáskor (a „kerceréce” utasítás elhangzásakor) figyeljenek egymásra!

1. **Résztvevők száma (minimum** – **maximum):** 8 – 25

1. **Résztvevők életkora (minimum** – **maximum):** 10 – felső korhatár nincs

1. **Játékidő:** kb. 10 perc.

1. **Helyszín, helyigény:** kisebb terem (pl. tanterem), de játszható a szabadban is.

1. **Kellékigény:** Semmilyen kellékre nincs szükség a játék során.

1. **Technikai igény**: A Játékhoz nincs szükség semmilyen speciális technikai kellékre, de kényelmesebben játszhatok, ha minden játékosnak van egy széke, amire leülhet.

1. **Az előkészítés feladatai:** Rendezzétek be a helyszínt, hogy ott körben állva/ülve, biztonságosan tudjunk játszani.

1. **Az előkészítéshez szükséges idő kb.:** 1 – 5 perc.

1. **A résztvevők bevonásának lehetőségei az előkészítésbe:** A játék előtt egy közös foglalkozáson a résztvevők készíthetnek maguknak névtáblát. Azt a becenevet írják/rajzolják rá, ahogy szeretnék, hogy a társaik szólítsák őket. Érdemes kihangsúlyoznod, hogy az esztétikai elvárások mellett a láthatóság és olvashatóság is szempont. Ha van rá lehetőségetek, akkor akár többféle technikát is ajánlhatsz a névtábla elkészítéséhez (pl. színes újságlapok kivágása és ragasztása, rajzolás/festés, textil/bőr darabokkal való díszítés…) Ez a plusz feladat plusz időt igényel!

1. **A játék megnyitása, nyitánya:** A játék előtt minden résztvevő mutatkozzon be (becenév). Ezt többször ismételjétek  meg, hogy megjegyezzék egymás nevét. Esetleg a játék előtt játszhattok egy másik névtanulós játékot. Mondd el a játékszabályokat.

1. **A játék menete, játékszabályok:** A játékosok körben állnak, Te pedig a kör közepéről irányítod a játékot, úgy, hogy rámutatsz az egyik játékosra és a következő szavak közül mondod az egyiket.

* Neved? (A játékosnak gyorsan rá kell vágnia a becenevét).
* Balra (A játékosnak a tőle balra állónak a nevét kell mondania).
* Jobbra (A játékosnak a tőle jobbra állónak a nevét kell mondania).
* Az egyik játékos becenevét mondod. (Ilyenkor nem annak a játékosnak kell megszólalnia, akire mutatsz, hanem a név tulajdonosa kell, hogy azonnal rávágja annak a nevét, akire a Te mutattál).
* Kerceréce (Ilyenkor a játékosok átszaladnak a kör egy másik pontjára, vagyis újból körbe állnak, de teljesen más sorrendben).

Ezután egy másik játékosra mutatsz, és már mondhatod is a következő szavat a fentiek alapján.

1. **A játék lezárása:** Az alábbiakban két lezárási lehetőséget mutatok be:

* Ha a cél valóban az ismerkedés, akkor nem javasolom, hogy kiesésre játszd, hiszen minél tovább játszik a résztvevő, annál jobban rögzülnek benne a társai nevei. Éppen ezért az esetleges hibázás, tévesztés következménye nem lehet a játékból való kizárás. Helyette kitalálhatsz más feladatot (pl. zálogadást, feladat elvégzést…), de sokszor nincs is szükség semmilyen következményre! Elegendő, ha a játék élményéért játszatok, következmény és versenyhelyzet nélkül! Ebben az esetben a játéknak, a résztvevők visszajelzéseit és a külső körülmények hatásait figyelembe véve Te vethetsz véget.
* Ha a célod a versenyhelyzet fokozása, akkor a tévesztő/hibázó játékosok kieshetnek a játékból. A játéknak akkor van vége, ha már csak egy résztvevő marad játékban.

1. **Értékelés, jutalmazás, feldolgozás:** Dicsérd meg a játékosokat, köszönd meg a részvételt, kérdezd meg, hogy hogyan érezték magukat, milyen tapasztalatokat szereztek, mit tanultak belőle (a neveken kívül)...

1. **Lehetséges továbbfejlesztések, variációk:**

Ha a résztvevők már ismerik egymást, akkor a játékot játszhatod kitalált nevekkel is (pl. mindenki választ magának egy állatnevet).

Ha versenyjátékként játszatok (kiesésre), akkor tovább nehezíthető a játék úgy, hogy a kiesők nem állnak ki a körből, hanem bent maradnak, de a játékban nem vesznek részt. Ezzel a még játszó játékosok dolgát nehezítik meg, mert így már arra is figyelniük kell, hogy ki játszik és ki nem. (Ha egy kiesett játékos áll mellette, és Te azt az irányt mutatod, akkor nem a már kiesett játékos nevét kell mondania, hanem az abban az irányban soron következő, még játszó játékos nevét).

1. **A játékvezető speciális feladatai:** Érdemes a szabályokat fokozatosan ismertetni. Először csak egy utasítást kipróbálni, majd ha már mindenki számára érthető, hogy mit kell tenni, akkor bevezetni a következőt, és így tovább.

Minél jobban megy a játék, érdemes annál gyorsabban vezetned a játékot. Ettől még izgalmasabb lesz a játék!

Folyamatosan figyelned kell a játékosok fizikai és lelki biztonságára is!

1. **Egyéb/megjegyzés:** Az eddigi tapasztalatok szerint a résztvevők szeretik ezt a játékot!

1. **A játékot lejegyezte:** Besnyi Szabolcs
2. **Elérhetőségek:** [www.katalizator.edu.rs](http://www.katalizator.edu.rs)
3. **A lejegyzés dátuma:** 2004. november (módosítva 2013. május)