BÁTOR TÁBOR ALAPÍTVÁNY 1135 Budapest, Reiter Ferenc utca 46-48. | tel.: +36 1 302 8808 | batortabor@batortabor.hu | batortabor.org/hu

**Kedves pedagógusok, kedves osztályfőnökök!**

Sok szeretettel állítottuk nektek össze ezt a foglalkozástervet, amely hozzásegítheti az osztályközösség tagjait, hogy egymást jobban megismerjék, közös pontokat találhassanak, tisztába kerüljenek egymás igényeivel, és a közös élmények révén erősödjék az összetartozás-érzésük.

A programvázlat két tanórát fed le, vagyis 2*45 percre terveztünk.

A játékokat, feladatokat tetszés szerinti sorrendben, akár variálva is kipróbálhatjátok; ezt teljesen rátok bízzuk! Az általunk felállított sorrend csak egy a sok közül. ☺

Kérjük, hogy hangsúlyozzátok ki: a következő 2 órában mindenki csak annyi információt és olyan formában oszt meg magáról, ami még kényelmes neki. Továbbá fontos, hogy ami itt elhangzik vagy történik, az itt is marad. (*Vagyis sem visszaélni vele, sem másnak konkrétan, névvel mesélni róla nem oké!*)

Az alsó- és a felső évfolyamok számára is igyekeztünk élvezetes, jó hangulatú foglalkozást tervezni: a különbségeket, differenciálási módokat és szabályokat az egyes játékok után tüntettük fel! Használjátok belátásotok szerint!

Jó játékot és közös élményt kívánunk nektek és az osztályotoknak! ☺

# Első 45 perc

## I. BEVEZETŐ: hangolódó, „jégtörő" játékok

1. Kard és pajzs (5 perc)

A gyerekek körbe állnak, majd mindenki előveszi a kardját, vagyis a jobb mutatóujját, majd a pajzsát is, ami a bal tenyerünk nyitva. Ezután mindenki beleteszi a jobb mutatóujját, a mellette álló tenyerébe. A tanár ezután elszámol háromig, és háromra mindenki próbálja kirántani a kardját a tenyérből és elkapni a másik kardját, mindezt egyszerre.

Viccessé az teszi a játékot, ha nem simán számol a tanár, hanem a három helyett azt mondja, hogy „most" vagy más szót mond ki „H-val" pl. hátizsák, hápci, hákunamatata, stb.

*Felső tagozat:* ha szeretnétek emelni a tétet, akkor mehet az oldalcsere, vagyis a bal kéz a kard, jobb a pajzs. Vagy játszhatjátok csukott szemmel.

*Kellékek*: a terem közepén egy nagyobb tér, ahol a gyerekek egy nagy kört tudnak alkotni

2. Színfogó (5 perc)

A gyerekek szabadon mozognak az osztálytermükben kialakított nagyobb térben. A tanár mond egy színt majd mindenkinek meg kell érintenie (csak és kizárólag) a mutató ujjával valamelyik társuk ruháján az adott színt. Amikor minden mutatóujj egy másik gyerek ruháján van, akkor a tanár instrukciójára ismét sétálhatnak a térben. Majd jön egy újabb szín.

*Kellékek:* a terem közepén egy nagyobb tér, ahol a gyerekek szabadon sétálhatnak

## II. ISMERJÜK MEG EGYMÁST típusú játékok

3. Sorba rendeződés szempontok szerint (10-15 perc)

Jelöljünk ki a kezdő és a végpontot az osztályterem két legtávolabbi részében, majd adjunk szempontot, amely alapján a játékosoknak sorba kell rendeződniük.

Néhány ötlet a rendeződéshez:

- magasság (legalacsonyabbtól a legmagasabbig)
- szemszín (legvilágosabbtól a legsötétebbig)
- születésnap (hónap+nap, januártól decemberig)
- ABC az utónév vagy becenév első betűje szerint
- kisujj hossza (legrövidebbtől a leghosszabbig)
- otthon távolsága az iskolától (ki lakik a legközelebb és ki a legtávolabb)

Amikor megtalálta mindenki a helyét, akkor az osztályfőnök „ellenőrzi" a sorrend helyességét, vagyis meghallgatja a gyerekek- adott szempont szerinti- válaszait. Ha valahol elcsúszás van, akkor ez alapján lehet korrigálni. ☺

*Felső tagozat:* a feladat nehezíthető, ha a gyerekek nem beszélhetnek. Ekkor tudnak tátogni, mutogatni és a társuknak még inkább segíteni, hogy eligazítsák egymást.

*Kellékek:* a terem közepén egy nagyobb tér, ahol a gyerekek kényelmesen elférnek egy vonalban (vagy félkörben) egymás mellett

4. Dominó (10-15 perc)

Ahogy a dominóban, itt is a hasonló oldalak kapcsolódnak össze. Aki a játékot kezdi, két igaz állítást mond magáról. Az egyik az egyik kezéhez, a másik a másik kezéhez „kapcsolódik". Aki a csoportból igaznak érzi magára az egyik állítást, megfogja az ezt jelképező kezet, megismétli, hogy miben azonosak, majd ő is mond magáról egy igaz állítást. Ha olyan tulajdonság kerül elő, amellyel senki nem rendelkezik, akkor az adott résztvevő mond egy másik jellemvonást, így a lánc nem szakad meg. Mikor mindenkire sor kerül, bezárul a kör, amelyben mindenki tud kapcsolódni egymáshoz.

*Alsó tagozat:* érdemes lehet az osztályfőnöknek kezdeni és egyből két igaz állítást mondania. Egyik lehet belső, a másik lehet külső tulajdonság- ezzel is jó példát mutatva.

*Felső tagozat:* érdemes bátorítani a gyereket, hogy inkább olyan dolgokat mondjanak, ami nem látszik rajtuk rögtön (pl. mit szeretnek csinálni, kedvenc dolgok, vicces szokások, stb.)

*Kellékek:* a terem közepén egy nagyobb tér, ahol a gyerekek kényelmesen elférnek

## Második 45 perc

### III. KONCENTRÁCIÓS páros játékok

5. Fordítva (5 perc)

Osszátok a gyerekeket párokba.

Valaki azt mondja: „Ez a jobb vállam”, közben a térdére mutat. Másikunknak rögtön reagálnia kell, de ellenkezőleg: „Ez a jobb térdem” – közben a bal vállára mutat.

*Inkább alsó tagozatnak ajánljuk!* A kisebbeknél a jobb – bal oldal differenciálásban is segít. Nagyobbakkal is játszhatjátok, ott lehet az a kihívás, hogy legyenek egyre gyorsabbak!

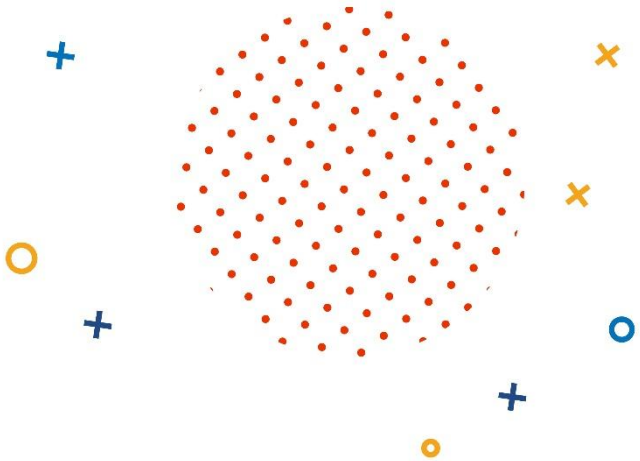
*Kellékek:* a terem közepén egy nagyobb tér, ahol a gyerekek kényelmesen elférnek

6. Egy – kettő – három (5 perc)

Osszátok a gyerekeket párokba. A feladat, hogy számoljanak 1-től 3-ig, felváltva. Pár kör után, ha már begyakorolták a párok számára megfelelő ritmust, az 1-et felváltja egy taps: akire az egyes jut, ahelyett, hogy kimondaná a számot, a ritmusból nem kiesve tapsol egyet. Ha ez már jól megy, a hármas helyett csettintsenek. Minél pergősebb ritmust tartanátok, annál nehezebb!

*Inkább felső tagozatnak ajánljuk!* A számok helyett saját mozdulatot is kitalálhatnak, és folytathatják a számolást 5-ig, vagy akár még tovább is.

*Kellékek:* a terem közepén egy nagyobb tér, ahol a gyerekek kényelmesen elférnek



## IV. KOMOLYABB: elmélyülős, beszélgetős, kooperatív játék

7. Tulajdonságok háromszöge/négyszöge (20 perc)

Az osztályt osszátok 3 (– 4 fős) csoportokba! Minden csoportnak adjatok egy papírt és íróeszközt!

Rajzoljanak egy nagy háromszöget vagy négyszöget, attól függően, hogy hányan vannak a csoportban. A sokszög csúcsaiba írják fel a csoporttagok neveit, a sokszög oldalaira pedig az adott 2 ember közös tulajdonságait. Amikor ez kész, a sokszög belsejébe gyűjtsenek legalább 3 olyan tulajdonságot, ami mindannyiukra igaz és még nem szerepelt a képen. Aki készen van, tegye le a papírt a földre, középre úgy, hogy a többi csoport is láthassa.

Legyen néhány perc arra, hogy mindenki elolvassa a többiekét. Utána üljetek vissza egy nagy körbe. Néhány kérdést feltehettek, de nem kell, hogy mindenki válaszoljon, például:

- Láttatok – e olyat, ami másokra is igaz volt?
- Találtatok – e olyat, ami az egész osztályra igaz?
- Láttatok – e valami meglepőt?

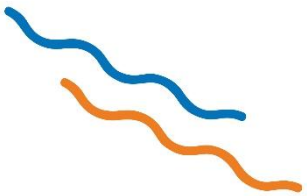
*Alsó tagozat:* lehet rajzolni vagy matricák segítségével kifejezni és rögzíteni a lapon a megbeszélteket.

*Kellékek:* papír, íróeszköz (kisebbeknél színes ceruzák is)

8. ALSÓ tagozat: Székfoglaló (10 perc)

Üljetek le egy nagy körbe, ahová tegyetek be egy plusz (üres) széket. Középre áll a képzeletbeli szörny (lehet másképp nevezni, de mindenképp legyen ez az osztályfőnök) és megpróbál leülni az üres székre. Az osztály célja, hogy ezt megakadályozza. Ezt úgy tudja megtenni, hogy valaki más feláll és odafut, így előbb ül le az üres helyre.

*Nehezítés*: eleinte lehet lassabban lépegetni a tanárnak, de ha belejöttek a gyerekek, akkor gyorsíthat a tempón. Következő szint, hogy nem ülhet át az üres székre a közvetlen szomszédja.



8. FELSŐ tagozat: Mocsárjárás (15 perc)

Előkészítés:

- Szabad tér kialakítása, játéktér kijelölése.
- 5 sziget (A4 – es papír) előkészítése.

Az osztály feladata, hogy közös erővel átjusson a krokodilokkal teli mocsáron. Ehhez 5 sziget áll rendelkezésükre. A játékszabályok ismertetése után legyen ideje a csapatnak megtervezni, hogy hogyan fognak átkelni.

Szabályok:

- Egy szigeten egyszerre többen is tartózkodhatnak.
- A szigeteken legalább 1 lábnak kell lennie, különben elsüllyed, és az osztályfőnök kiveszi a játékból.
- Lehet egymást segíteni akár szóban akár fizikailag.
- Aki egyszer átért, ő nem jöhet már vissza.

Ha nagyon könnyen és gyorsan sikerült teljesíteni a kihívást, lehet további kihívásokkal nehezíteni (pl. valaki csukott szemmel megy át).

Lezáró kérdésnek ajánljuk:

- Mi volt a siker kulcsa? – Az osztály szedi össze „bekiabálós” alapon.

*Mindenkinek kicsit más szerepe volt a játék során, de a megoldáshoz mindenki kellett. Azáltal tudott sikerülni, hogy összefogtak, beszélgettek és segítettek egymásnak.*

*Kellékek:* a terem közepén egy nagyobb tér, ahol a gyerekek kényelmesen elférnek, papír lapok, esetleg kendő/szemfedő, ha csukott szemmel is kipróbáljátok.

## V. BEFEJEZŐ: levezető játékok

9. Forgószél fújjon arra… (5 perc)

Üljetek egy nagy körben. Állítások fognak elhangozni. Kérjétek arra a gyerekeket, hogy ha igaz rájuk, akkor álljanak fel és cseréljenek helyet valakivel, akinek leülnek a helyére.

Például: „Álljon fel és keressen egy másik helyet az, aki (az elmúlt két órában)…

- jól érezte magát
- tanult valami újat
- megosztott magáról valami újat
- megtudott a másikról valami izgalmasat/érdekeset
- szívesen játszana még valamit

*Kellékek:* annyi széket tegyetek egy nagy körbe, ahány gyerek van az osztályban

10. Számoljunk együtt! (5 perc)

Számoljatok el közösen 1-től növekvő sorrendben addig, amennyi a csoportotok létszáma! Egyszerre csak egy ember mondhat számot. Ha egyszerre ketten szólaltok meg, újra kezdődik a számolás 1-től. Nem beszélhettek össze előre!

*Felső tagozat:* Néhány kísérlet után egyeztethetnek a jó taktikáról.

*Alsó tagozat:* Érdemes kinyomtatni számkártyákat és letenni a földre. Mondani és mutatni (megérinteni) kell egyszerre a soron következő számot.

Érdemes körben ülni, hogy mindenki jól lássa a többieket.

*Kellékek alsó tagozatban:* előre megírt/nyomtatott számok (osztálylétszámtól függően, pl. 22 fős osztály, 1-től 22-ig számok)

---

**Reméljük jól éreztétek magatokat az osztállyal és hasznos időtöltésnek bizonyult az előző 2 tanóra!**

Bízunk benne, hogy a játékokon keresztül sikerült a gyerekeknek közelebb kerülniük egymáshoz, és nektek is hozzájuk! Hiszünk benne, hogy a Bátor Táboros szemléletmódot és értékrendet szem előtt tartva, ezeken a gyakorlatokon és játékokon keresztül jó példát tudtunk mutatni nektek arra vonatkozóan, hogy hogyan válhat az osztály minden egyes tagja egyenértékűvé. Illetve, hogy osztályként hogyan tudnak jól együttműködni úgy, hogy „senkit sem hagynak hátra”, ezzel is erősítve az osztályközösséget.