

### A fejlesztendő csapat

A hetedik osztályosok a helyi általános iskola tanulói.

24 fő az osztálylétszám, 12 lány, és 12 fiú. A gyerekek rendezettek, normál megjelenés jellemző rájuk. Több tanulónak is elváltak a szülei, de nem tudok ebből adódó problémáról, családi gondokról. Jó néhány bejáró tanuló van az osztályban, Mendéről, Péteriből, Nyáregyházáról is, az ő beilleszkedésük is zökkenőmentesen zajlott. Úgy látom, hogy egy jól összeszokott, aranyos kis osztályközösség alakult ki.

Külön figyelmet igényel M.D. tanuló, aki autizmussal él. Sok figyelmet, munkát jelent mindenkinek, aki foglalkozik, dolgozik az osztállyal, de a gyerekek szeretik, elfogadják, láthatóan jól érzi magát az osztályban. Az év eleje óta sokat fejlődött, sokkal jobban bírja az órai figyelmet, odafigyelést.

Egy nagyon energikus, dolgozni szerető, de túlbuzgó kis osztályt ismertem meg. Szeretek, és lehet is jól dolgozni velük, viszont bármilyen pillanatnyi órai „üresjárat” alatt, pillanat alatt képesek szétesni, elcsúszni a munkával. Az az észrevételem, hogy gyakorlatilag minden percet keményen le kell kötni munkával, feladattal, mert könnyen felbomlik a munkafegyelem.

Ugyanakkor az iskolai szabályokat legtöbbször megtartják, illetve tudják a tetteik következményeit. Az iskolai életben nagyon nagy az aktivitásuk, szívesen vesznek részt versenyeken, vetélkedőkön, iskolai- illetve városi megemlékezéseken, fellépéseken.

Nagyon szépen szerepeltek az osztály tanulói a népdaléneklési versenyen, illetve a városi futóversenyen is.

### Az alkalmak

az osztály tánc és dráma órájának keretében kerülnek megszervezésre, a tanévre tervezett 32 45-perces foglalkozásból az első tíz alkalom az érzelmi intelligencia fejlesztését célozza. Ennek a közösségnek egy személyre-, illetve közösségre szabott módszerre van szüksége, az idei tantervben szereplő tánc és dráma óra pedig remek alkalmat kínált erre.

Az első tíz foglalkozás az alábbiak szerint alakul:

#### **1. ALKALOM – 09.03.**

- **utánozd, ahogy jár** – folyamatos mozgás közben mindenki kiválasztja két társát, akinek elkezd utánozni a járását, először az egyikét, utána a másikat, majd megpróbálja felerősíteni az egyik jellegzetességeit.
- **sikítós gyilkos** – a játékvezető háromig számol, háromra mindenki hang nélkül felnéz, és ha két tekintet találkozik, akkor mindketten hangosan sikítanak. A játék addig folytatódik, míg mindenkinek a tekintete nem találkozik valaki máséval.
- **egyszerre indulni** – négy ember egymás mellett áll, anélkül, hogy egymásra néznének, egyszerre kell elindulniuk.
- **esőcsináló** – hang nélkül, a játékvezető által elindított mozdulatsort kell továbbadni, a mozdulatok által keltett hang az egyre erősödő, majd enyhülő eső hangját idézi.
- **ismerd fel a társad a hangja alapján** – a csukott szemmel álló játékos háta mögé lépve egy társa hangot ad, ebből kell felismerni, hogy ki ő.
- **érintés továbbadása** – a csoport tagjai körbe állnak, valaki egy érintést küld, amit aztán mindenki továbbad a mellette állónak.

#### **2. ALKALOM – 09.17.**

- **hányféleképpen lehet leülni egy székre** – a székeket körbe rakjuk, körbe állunk, és tapsra, mindenki leül valahogyan a székre, ezt két-három alkalommal megismételjük.
- **ragadatok össze** – a teremben össze-vissza járva először mindenki párt választ, majd egy, kettő, illetve három testrészüknél összeragadva, mint a szíami ikrek folytatják a mozgást.

- **vakvezetős játék** – elől megy a „fényképezőgép” mögötte a „fényképész”, két kezét a vállára helyezve vezeti. A „fényképezőgép” szeme csukva van, a „fényképész” az iskolán belül egy helyre vezeti, majd megnyomja az exponáló gombot, mire a „fényképezőgép” kinyitja a szemét, és rögzíti emlékezetében, amit lát, majd cserélnek. – Utána feedback, milyen érzés volt vezetni, csukott szemmel menni, vajon mit akart megmutatni a „fényképész”, és miért?
  - **kézmelegség** – szó nélkül a leghidegebbtől a legmelegebb kézig sorba kell rendeződni.
  - **Ki a főnök?** – valaki kimegy, a többiek körben ülve kiválasztják a főnököt, akit mindenki utánozni fog, a kint tartózkodó játékosnak ki kell találnia, hogy ki a főnök.
3. **ALKALOM – 10.08.** (a köztes órák az őszi zsidó ünnepek miatt elmaradnak)
- **mozgás ütemre** – mozgás változó ritmusra (a játékvezető egy ritmushangszerrel adja a ütemet), vigyázva, hogy nehogy egymásnak ütközzenek.
  - **csoportba rendeződés** – hajszín, szemszín, cipő színe/fazonja szerint (ez az órán dől majd el)
  - **harang-játék** – három kisebb csoport kört alkot, a kör közepén álló eldől, a körben állók pedig megtartják, és akár egy hatrang nyelvét tovább mozdítják.
  - **érzelmi zűrzavar kártyák** – ugyanezekben a csoportokban játszunk, minden csoport kap egy kártyacsomagot, az alábbi érzelmekkel: *boldog, undorodik, dühös, ideges, fél, fáj valamije, türelmetlen, lehangolt, szomorú, magányos, zavarban van, aggódik, unatkozik*. Acitivity módjára hang nélkül el kell mutogatni a többieknek, jó megoldás esetén egy újabb csoporttag húz a kártyák közül.
  - **együtt légzés** – körben állva kézen fogva együtt lélegzünk, belégzésnél egymás kezét szorítjuk, a kilégzés alatt folyamatosan lazítunk a szorításon.
4. **ALKALOM – 10.15.**
- **fuss körbe valakit** – a csapat együtt mozog, mindenkinek az a feladata, hogy fusson körbe valakit háromszor.
  - **elkaplak** – párosával a láb behajlítása nélkül hátra kell dőlni, bízva abban, hogy a mögötted álló társad elkap (ebben a játékban a csoport nagyobb részének van már gyakorlata)
  - **testtel és érzelmekkel kapcsolatos szólások gyűjtése** – körben ülve, mindenki mondhatja, ami eszébe jut, a játékvezető írja a táblára.
  - **csoportba rendeződés** - hajszín, szemszín, cipő színe/fazonja szerint (ez az órán dől majd el)
  - **hol érzed?** – csomagoló papíron a csoportok legkisebb tagjait körberajzolják a társaik, majd minden csoport választ hat érzelmet, egy-egy színt társít hozzájuk, és megjeleníti őket a rajzon, aszerint, hogy a testén pontosan hol érzi azokat (egy érzelem több helyen is megjelenhet). Ha nem megy az önálló választás, a játékvezető segít. Mindegyik csoport bemutatja a munkáját.
  - **minden szem, minden szemmel** – lezárás, nagy körben mindenki mindenkinek a szemébe néz.
5. **ALKALOM – 11.05.**
- **szemmel hívogató** – körben ülve, a játékvezető némán felveszi valakivel a szemkontaktust, mindketten felállnak, és lassan elindulnak a kör közepe felé, úgy, hogy végig tartják a szemkontaktust, oda érve helyet cserélnek, és háttal haladva a társuk helyére ülnek vissza, úgy, hogy a pillantásukkal segítik egymást a helyük megtalálásában.
  - **kő-papír-olló bajnokság (drukkolás verzió)** – mindenki körben mozog és a saját nevét skandálja, találkozik valakivel, lejátszanak egy kő-papír-ollót, utána a vesztes a győztes mögé áll, és az ő nevét skandálja.

- **ki lehet a képen?** – Suzanne Szász *Gyermekünk szótlán nyelve* című könyvéből származó képekből választ mindenki magának (a teremben kirakott képek másolatából szabadon lehet választani), majd egyénileg mindenki kitalálja, hogy a képen látható gyerek hol élhet, vannak-e testvérei, kik lehetnek a szülei, milyen játékaik vannak, és mi lehet a számára legfontosabb tárgya.

#### 6. ALKALOM – 11.12.

- **kedvellek, de nem mosolygok rád** – a csoport körbe rendeződik, valaki középen áll, majd odamegy az egyik társához és rámosolyog. A kiválasztott komoly arccal azt mondja: kedvellek, de nem mosolygok rád. Aki végül nem bírja ki mosolygás vagy nevetés nélkül, az kerül a kör közepére.
- **érzelmeik fényképen** – négy csoportra oszlunk, minden csoport húz egyet az alábbi érzelmek közül: *boldogság, düh, szégyen, büszkeség*. A csoportok szétszélednek az iskola területén, és egyikük telefonjával fotókon próbálják megjeleníteni a kapott érzelmet. A végén közösen kiválasztják a három legtalálóbbnak ítélt képet, telefonjukon montázst készítenek belőle, és miközben körbeadják, a szóvivő magyarázatot fűz hozzájuk.

#### 7. ALKALOM – 11.19.

- **elkapunk** – a csoport együttesen elkapja az erre vállalkozó tagot, aki először a földön, majd egy széken (esetleg asztalon) állva anélkül, hogy a térdét behajlítaná hátradől.
- **nevettetős** – a csoport tagjai egymással szemben ülnek, a pár egyik tagjának hang nélkül meg kell nevetetnie a másikat, ezután cserélnek.
- **érzelmi metró** – a csoport tagjai egymással szemben ülnek, akár egy metrókocsiban. Az egyik sor elején ül a „kalauz”, akitől a jegyet kell megvásárolni. A felszálló új utas valamilyen hangulatban veszi meg a jegyét, amit szavakkal, testtartással, arcjátékkal jelez. Ez a hangulat terjed szét a több utason. Az új utas a metrókocsi üres székén foglal helyet, majd jön az újabb hangulatban érkező felszálló.
- **milyen állat lenne az érzelem** – három csoport választ öt-öt érzelmet, amelyet egy-egy állat szimbólummal jelenít meg rajzban. A másik két csoportnak ki kell találnia, hogy milyen érzelmet próbáltak ábrázolni. A csoportok felváltva mutatják be rajzaikat.

#### 8. ALKALOM – 11.26.

- **térdfogó** – fogócska, amelyben mindenki a térdére tett kézzel próbálja a társa térdét megfogni, de amit felemeli a kezét a térdéről, az szabadon marad, és más megfoghatja.
- **mi van a kezedben?** – a csoport tagjai körben ülnek, és csukott szemmel, csendben négy-öt tárgyat (pelenka, selyemsál, pukkanós csomagolóanyag, vatta, rücskös labda, gyurma) adnak körbe. Aki kíváncsi a végén megnézheti, hogy mik voltak a tárgyak.
- **kié ez a kéz?** – a vállalkozó csukott szemmel kell, hogy felismerje a társát a keze alapján.
- **autómosó** – két sorban egymással szemben állunk, a két sor közé áll valaki, a sor elején állók megkérdezik tőle, hogy milyen autó, és milyen mosást szeretne. – Nem látható előre, hogy mire ide jutunk, működni fog-e ez a játék.
- **rajzolás párban közös ceruzával** – párban egy ceruzával kell egy fát, egy házat és egy járművet rajzolni, úgy, hogy közben tilos megszólalni.

#### 9. ALKALOM – 12.03.

- **háromszög** – folyamatos mozgás közben két másik társukkal együtt kell egy egyenlő szárú háromszöget alkotni. Beszélni itt sem szabad.

- **átveszem a mozgásod** – a csoport tagjai párban elindulnak egymás felé, majd a padlóra ragasztott vonaltól átveszik párjuk mozgását.
- **báb-bábos** – halk zenére a bábos a báb mögé áll, és ő mozgatja. A játék finom egymásra hangolódást igényel, a mozgást a báb izomtónusa szabályozza. Utána szerepcseré, majd feedback.
- **páros rajzolás** – mindenki külön filctollal rajzol, páronként egy papírra. Azt rajzolnak, amit akarnak, de nem szólhatnak egymáshoz.

#### 10. ALKALOM – 12.10.

- **közel-távol** – folyamatos mozgás közben mindenki választ valakit, akihez nagyon közel szeretne lenni, majd még valakit, akitől nagyon távol szeretne maradni. Ezeket a távolságokat megtartva kell mozogni a térben.
- **tükörjáték** – egy jelentkező szemben áll a többiekkel, mindenkinek az ő mozgását kell utánoznia tükörben.
- **szembe megyek** – a párok elindulnak egymás felé, félúton találkoznak. Utána ugyanezt csukott szemmel próbálják.
- **érzelmi létra** – három-négy csoportban egy-egy érzelem (*izgatottság, meglegedettség, hála, frusztráció*) különböző fokozatait kell megjeleníteni. – Ezt a játékot is csak akkor fogjuk játszani, ha a csoport december elejére késznek mutatkozik rá.
- **érzelmi ajándékkártya** – a terem közepén kupacba rendezett ajándékkártyák közül mindenki elvesz annyit, ahány embert meg szeretne ajándékozni. Minden kártyán csak annyi szerepel, hogy kinek és mit adna. Anyagi természetű dolgot tilos ajándékozni.

#### A fejlesztés kiegészítő játéka

A tanulók matematikatanáráként, a tanórákon is időt szakítunk játékokra.

A dobókockák a matematika tantárgyi részében is gyakran előkerülnek, ezt felhasználva igyekezzünk nemcsak játszani, hanem a gyakoriság, valószínűség fogalmait, törvényszerűségeit is játékos formában elsajátítani.

Reiner Knizia **KATEGO**, vagy másként **VIDÁM KOCKADOBÁLÁS** játéka már ismert és kedves játékunk. A matematikus **QUO VADIS** társasjátéka nem könnyen beszerezhető, így projektfeladatként ezt a játékot elkészítjük a rajztanár segítségével, és reméljük ez a játék is kedves elfoglaltsága lesz az osztály tanulóinak.