

ÜNNEPLŐ KEZEK

Az alkotás élménye



Egyszerű eszközökből közös játék: a résztvevők négy állomáson dolgoznak. Elkészítik az állomás kellékét, majd 2–3 rövid játékot próbálnak ki és mutatnak be. A végén mindenki hozzátesz még egy saját játékötletet.

A workshop menete

Idő	Tartalom
0–5 perc	Csoportok kialakítása, állomások és feladatok kiosztása.
5–20 perc	Kellékkészítés + 2–3 játék kidolgozása és gyakorlása.
20–36 perc	A négy csoport bemutatja a játékait.
36–46 perc	Mindenki hozzátesz még 1 játékot valamelyik témához.
46–50 perc	Közös lezárás: hogyan lesz egy egyszerű tárgyból játék?

Alap kézműves eszközök

- kartonlapok – többféle színben
- színes krepp-papír – több színben
- ollók – csoportonként több
- ragasztó – több db
- filctollak
- lyukasztók
- kalapgumi
- tűzőgépek + tűzőkapocs
- hurkapálca
- egyszerű díszítőanyagok

Állomásonként

1. GÓLYA

- karton
- kalapgumi
- olló
- lyukasztó
- filctoll
- **karikák** – a „Békák a tóban” játékhoz (karika: maszkolószalaggal)

2. SZIVÁRVÁNY

- karton
- többféle színű krepp-papír
- ragasztó
- olló

3. KORONA

- kartoncsíkok
- tűzőgép + kapocs
- krepp-papír
- olló
- egyszerű díszítőanyagok

4. VIRÁG

- karton
- hurkapálca
- színes krepp-papír
- ragasztó
- olló

ÁLLOMÁSOK – FELADATOK

A résztvevők az összlétszámot négy csoportra osztva, négy különböző állomáson dolgoznak. Minden állomáson egy egyszerű, saját készítésű játékeszköz születik, amelyhez több játék kapcsolódik.

A csoportok körforgásban ismerkednek meg a feladatokkal: elkészítik a kelléket, kipróbálják a hozzá kapcsolódó játékokat, majd a saját játékkötletüket is kidolgozzák és bemutatják.

A körforgásnak köszönhetően minden résztvevő többféle szerepbe kerül: mindenki lesz **alkotó, játész és néző**. Amíg az egyik csoport egy állomáson dolgozik és készül a bemutatásra, a többiek megfigyelőként kapcsolódnak be, majd a következő állomáson szerepet cserélnek.

A folyamat így épül fel: **elkészíteni** → **kipróbálni** → **bemutatni** → **továbbgondolni**. A végén mindenki hozzászól még egy saját játékkötletet valamelyik állomás témájához.

1. GÓLYA – gólyacsőr

Kellék: karton, kalapgumi, olló, lyukasztó, filctoll.

Elkészítés: Rajzoljátok meg és vágjátok ki a gólyacsőrt. Lyukasszátok ki, fűzzétek rá a gumit, majd díszítsétek.

Boglya tetején körjtek: Körjátékhoz tartozó dallam és szöveg tanulása, bemutatása.

Gólyafogó: A gólya csőrét viselő játékos fogó. Akit megérint, gólyává válik, és bekapcsolódik a fogásba.

Békák a tóban: A gólya próbálja elkapni a békákat. A békák csak kijelölt „tavakban” lehetnek biztonságban. Tavak=karikák

Saját játék: Találjátok ki egy új gólyás játékot, amelyben a készített csőrnek valódi szerepe van.

2. SZIVÁRVÁNY – krepp-papír szivárvány

Kellék: karton, színes krepp-papír, ragasztó, olló.

Elkészítés: Tépjétek kis darabokat a krepp-papírból, gyúrjátok belőlük kis gombócokat, majd ragasszátok fel a karton szivárványra.

Szivárványfogó: Akit megfognak, terpeszben megáll. Egy másik játékos a lábai között átbújva szabadítja ki.

Szivárványkapu: A játékosok kaput formálnak; a többiek különböző módokon haladnak át alatta. Bújj, bújj, zöldág kapuzó játék.

Színterestő: A vezető bemond egy színt. A játékosok megkeresik vagy megérintik a színt.

Szivárványos az ég alja: Tanuljuk meg közösen az alábbi dalt.

Saját játék: Találjátok ki egy új játékot, amelyben a színeknek és a készített szivárványnak is szerepe van.

3. KORONA – kartonkorona

Kellék: kartoncsíkok, tűzőgép, krepp-papír, olló, egyszerű díszítőanyagok.

Elkészítés: Mérjétek a kartoncsíkot a fej köré, rögzítsétek a megfelelő méretben, majd díszítsétek.

Most viszik, most viszik...: Játsszátok el a közismert énekes játékot: a korona jelölheti a királyi szerepet.

Koronás fogó: A koronát viselő játékos a fogó. Akit megérint, átveszi a koronát.

Királyi parancs: A király csak akkor adhat utasítást, ha a mondatot a játékosok számára kijelölt kezdéssel indítja. “A király azt mondja”

Adj király katonát: A klasszikus játék átbeszélélése, kipróbálása.

Saját játék: Találjátok ki új királyi játékot, amelyben a korona és legalább egy szerep aktívan megjelenik.

4. VIRÁG – papírvirág

Kellék: karton, színes krepp-papír, ragasztó, olló, hurkapálca vagy szívószál.

Elkészítés: Vágjátok ki egy virágformát kartonból, majd krepp-papírból készítsétek és ragasszátok rá szirmokat. A virágot rögzítsétek hurkapálcára vagy szívószálra.

Hej, tulipán, tulipán: A dal közös megtanulása, eléneklése és mozdulatokkal kísérése.

Fehér liliomszál: A klasszikus népi játék megtanulása, kipróbálása.

Kinyílik a virág: A játékosok guggolásból indulva lassan „kinyílnak”, majd a vezető jelzéseire a szélben hajladoznak, esőben összezáródnak, napsütésben magasra nyújtóznak. A mozgást a saját készítésű virággal végzik.

Saját játék: Találjátok ki egy új virágos játékot, amelyben a készített virágnak valódi szerepe van.

BEMUTATÁS ÉS KÖZÖS JÁTÉKBŐVÍTÉS

Minden csoport 2–3 játékot mutat be röviden. A többi csoport figyel, majd a bemutatás után bekapcsolódik, ha a játék ezt igényli. Miután mind a négy állomás sorra került, minden résztvevő hozzászól még egy játékot valamelyik témához. Nem kell új eszközt készíteni: a cél az, hogy a meglévő kellékből új játéklehetőség szülessen.

Módszertani fókusz

- Az alkotás nem öncélú: a készített tárgy azonnal játékeszközzé válik.
- A feladatok egyszerűek, így a csoport energiája a közös ötletelésre és játékokra fordítható.
- A bemutatás során a résztvevők nemcsak játékot tanítanak, hanem játékevezetői szerepet is gyakorolnak.
- A közös ötletbővítés megmutatja, hogy ugyanabból az egyszerű eszközből sokféle játék születhet.

LENDÜLET – Élmény, mozgás az ünnep – Nagymozgásos játékok az iskoláskorú gyermekek

Honnan indíthatjuk el a játékba hívást, csalogatást?

Hogyan küszöböljük ki a nagy különbségeket? Mit tegyünk, ha nem áll rendelkezésünkre sok eszköz? Hogyan formálható egy-egy játék az ünnepkörhöz? Hogyan építhető be az ünnep átélésébe a játék?

1. Eszköz nélküli játékok

1. Pont öten

A résztvevők ülnek. A játékvezető ötig számol, és az ötödik számra pontosan öt embernek kell felállnia. Nem beszélhetnek, nem adhatnak előre megbeszélte jeleket. Ha nem öten állnak, mindenki visszaül, és újra próbálkoznak.

Nehezítés: változó célszám; két egymást követő fordulóban senki nem állhat fel újra; a számolás tempójának változtatása.

Mire jó? Egymás megfigyelése, önkontroll, csoportszintű együttműködés.

2. Találkozzunk!

Mindenki szabadon mozog a térben. Jelre meg kell állniuk, és a lehető leggyorsabban az elhangzó létszámú csoportokat kell létrehozniuk: kettes, négyes, hetes csoportokat.

Nincs kieső: aki éppen kimarad, egy másik csoporthoz kapcsolódik, és a közösségnek kell megoldania az új helyzetet.

Nehezítés: beszéd nélkül; meghatározott testhelyzetben; minden csoport hozzon létre egy közös mozdulatot.

3. Élő alakzatok

A teljes csoportnak beszéd nélkül kell létrehoznia egy megadott formát: kört, háromszöget, hullámvonalat, csigavonalat, számot vagy betűt. Nehezítés: rövid időkeret; két alakzat közötti folyamatos átalakulás; kisebb csoportok különböző formákat készítenek, majd összeillesztik őket.

4. Néma sorakozó

A résztvevőknek beszéd nélkül kell sorrendbe állniuk például:

születési hónap szerint; testmagasság szerint; cipőméret szerint; az utazásuk hosszúsága szerint. A végén közösen ellenőrzik a kialakult sorrendet.

Nehezítés: gesztusok használata nélkül; szűkebb helyen; meghatározott idő alatt.

5. Rajmozgás

Mindenki mozog a térben. Nincs kijelölt vezető, mégis az egész csoportnak fokozatosan azonos tempóra és mozgásformára kell hangolódnia. Bárki kezdeményezhet irány- vagy mozgásváltást, de nem adhat hozzá szóbeli utasítást.

Mire jó? Kezdeményezés és alkalmazkodás egyensúlya, perifériás figyelem, közös ritmus.

6. Tükrös páros

Párokban az egyik résztvevő lassú, nagy mozdulatokat végez, a másik tükrözi. Ezután a vezető szerepe észrevétlenül cserélődik. A harmadik körben már nincs kijelölt vezető: a párosnak együtt kell létrehoznia a mozgást.

Nehezítés: helyváltoztatással; különböző magassági szinteken; gyorsabb tempóval.

7. Helycsere - gyümölcskosár

A csoport körben áll, egy ember középen van. A játékvezető rövid állításokat mond: például „Cseréljen helyet, aki ma már énekelte!” Az érintetteknek új helyet kell keresniük, a középen álló is megpróbál elfoglalni egyet.

Kiseb gyerekeknél az állítások helyett mozdulat vagy kép is használható.

8. Közös gépezet - futótűz

Az első játékos ismétlődő mozdulatot indít. A következő ehhez kapcsolódó mozgással lép be, majd sorban mindenki hozzáad egy elemet. A végére a teljes csoport egyetlen mozgó „gépezetté” válik.

Nehezítés: hangokkal; ritmusra; a gépezet fokozatos gyorsításával, lassításával vagy „leállításával”.

9. Karmester

Egy játékos kimegy a teremből, még a többiek megválasztják a karmestert, aki irányítja a mozdulatokat. A játékos visszajön és meg kell mondania, hogy ki a titkos karmester.

+1 Mókus-mókus ki a házból variáció

A talajra jelzéseket teszünk. A kiválasztott embernek feladata, hogy beálljon a talajon elhelyezett jelzésre, még a többiek a jelzések között helyet változtatnak folyamatosan elfoglalva a szabad jelzéseket.

II. Játékok labdával vagy babzsákkal

10. Labdapálya

A csoport körben áll. Egy labda meghatározott sorrendben mindenkihez eljut. A résztvevőknek meg kell jegyezniük, kitől kapták és kinek adták tovább.

Nehezítés: egyre több labda indítása; a sorrend megfordítása; közben helyválttatás; két különböző útvonal egyidejű működtetése.

Ez az egyik legerősebb csapatdinamikai játék, mert a siker valóban minden résztvevő figyelmén múlik.

11. Mindenki érintse!

A csoport feladata, hogy a labda a lehető legrövidebb idő alatt minden résztvevő kezét megérintse. Az első megoldás után újabb stratégiát kereshetnek.

Fontos: nem versenyeztetjük egymással a csoportokat; ugyanaz a közösség próbálja felülmúlni saját korábbi megoldását.

12. Labdamentet

Adott közös énekre jobb és bal irányba indulnak a labdák. A feladat, hogy mindenki a színnek megfelelően továbbadja a labdát a lendület megszakítása nélkül, a ritmus és mozgás megtartása mellett.

12. Közös szállítás

Kisebb csoportoknak úgy kell eljuttatniuk egy labdát vagy babzsákot a célba, hogy azt közvetlenül nem foghatják meg a kezükkel.

Használhatják például az alkarjukat, vállukat vagy egy közösen tartott kendőt.

Biztonságos szabály: a tárgy leejtése nem kudarc; megállnak, újraindulnak, és módosíthatják a stratégiát.

III. Páros-tapsos játékok

Dó-ré-mi: adott szövegvariánsra páros tapsos sorrend tanulása

((Dó-ré-mi, ándzsó-ándzsó, szüle-mama, szüle-papa, oszlo-oszlo-plety-plety-plety
szí-szí-szívószála, no-no-novoszála, szívószála, novoszála, M-P-Q, M-P-Q, te vagy az a nagyszájú!))

IV. Nagymozgásos játék énekkel – páros tánc

1. Szervusz kedves barátom, gyere vélem táncba, nem mehetek barátom, mert a lovam sánta, sánta lovam paripám húzik a mezőben, szép asszony szeretetöm lakik Borsósgyőrbe.

2. Olyan a cipője, muzsikál a sarka, olyan fejkötője, majd az eget hajtja, én azt cselekszem – megházasodom, feleségem dolgozik, magma aluszom.

Zene: Youtube – Juhász zenekar: Szervusz

Ha könnyíteni szeretnénk	Ha nehezíteni szeretnénk
Kisebb létszám	Nagyobb létszám
Több idő	Rövid időkeret
Egyetlen feladat	Több egyidejű szabály
Szóbeli egyeztetés	Néma együttműködés
Lassabb tempó	Tempóváltások
Egyetlen eszköz	Több eszköz
Kijelölt vezető	Változó vagy vezető nélküli működés
Helyben végzett mozgás	Helyválttatás
Bemutatott megoldás	Önálló stratégiaalkotás
Állandó párok	Folyamatos szerep- és párcsere