

Lego – kockKapcsolódás (instrukciók)



Ezt a játékot párban tudjátok játszani. Először is beszéljétek meg, ki lesz az irányító és ki a hallgató fél, majd mindketten vegyetek magatokhoz egy-egy lego alapot és egy-egy doboz lego kockát. Mindkettőtök dobozában ugyanolyan kockák vannak. Ha ez megvan, üljétek le egymásnak háttal – ettől a perctől csak az irányító fél beszélhet, a hallgató fél nem, nem is kérdezhet, és nem jelezhet semmilyen egyéb módon sem az irányítónak. A játék végéig egyikőtök sem fordulhat a másik irányába.

A játék azzal kezdődik, hogy a páros irányító tagja épít magának valamit a lego alapjára a nála lévő kockákból. Ehhez fel lehet használni az összes kockát a dobozból, de nem kötelező. Amikor elkészült, megpróbálja a lehető legpontosabban elmondani a hallgató félnek, hogy mit épített, a hallgató fél pedig igyekszik a saját kockáiból, a saját lego alapjára az elmondottak alapján megépíteni az irányító által készített építmény mását. Mivel a hallgató fél nem beszélhet, és egyik fél sem „leshet”, az irányító feladata minél érthetőbben, egyértelműbben elmagyarázni, mit kell építenie a hallgató félnek, és azt is megsaccolnia, mennyi időre van ehhez szüksége.

Amikor az irányító úgy gondolja, a hallgató elkészült az építéssel, forduljatok egymás felé és hasonlítsátok össze az építményeket. Minden apró részlet számít!

Ha nincs legod:

- Használjatok színes logikai korongokat vagy színes papírból kivágott formákat.
- Ki is nyomtathatsz egy képet, amit a az egyik félnek le kell írnia, a másik félnek pedig a leírás alapján lerajzolnia.
- Foghattok két szett filctollat vagy színes ceruzát: az egyik fél rajzoljon valamit, majd mondja el a másik félnek a lehető legpontosabban, hogy mi van a rajzán. Mennyire hasonlított a végén a két alkotás egymáshoz?

Beszéljétek meg közösen:

Mennyire egyezik a kettő? Hol vannak eltérések és mi lehet ennek az oka? Mi segítette a hallgatót a pontos megértésben és hogy hogyan lehetne még hatékonyabb útmutatást adni?

Irányítóként gondold át:

Mennyire voltál sikeres a feladat elvégzésében? Mivel segítetted a hallgató felet és mi az, amit utólag esetleg máshogy mondanál vagy tennél? Milyen érzés volt „vakon” magyarázni a másiknak?

Hallgatóként gondold át:

Hogy érezted magad a helyzetben? Volt-e olyan pont, ahol szívesen kérdeztél vagy jeleztél volna vissza az irányítónak, és ha igen, mikor és mit?

Osszátok meg egymással, mire jutottatok! Ha van kedvetek, cseréljétek szerepet és játsszatok egy új kört, a tapasztalatok figyelembevételével!

VELEM LEHET BESZÉLGETNI.HU

Legyen a beszélgetés mindenkié!

Geometriai kukac (instrukciók)



Ezt a játékot párban tudjátok játszani. Először beszéljétek meg, ki lesz az irányító és ki a másoló fél, majd vegyetek magatokhoz egy-egy geometriai kukacot (teljesen kiegyenesítve) és álljatok háttal egymásnak.

A feladat az, hogy készítsétek el ugyanazt az alakzatot a geometriai kukacokból, mégpedig úgy, hogy az irányító fél dolga az, hogy kitaláljon és megformázzon valamit a nála lévő geometriai kukacból, és közben lépésről lépésre elmondja a másoló félnek azt, hogy hogyan formázza azt. A másoló fél dolga ezek alapján az információk alapján arra törekedni, hogy ő is pontosan ugyanazt az alakzatot készítse el, anélkül, hogy hátrapillantana vagy visszakérdezne.

Amikor az irányító úgy gondolja, elkészült a saját alakzatával, a páros tagjai forduljanak szembe egymással és hasonlítsák össze a munkájukat!

Beszéljétek meg közösen:

Mennyire egyezik a kettő? Hol vannak eltérések és mi lehet ennek az oka? Mi segítette a másolót a pontos megértésben és hogy hogyan lehetne még hatékonyabb útmutatást adni?

Irányítóként gondold át:

Mennyire voltál sikeres a feladat elvégzésében? Mivel segítetted a másoló felet és mi az, amit utólag esetleg máshogy mondanál vagy tennél? Milyen érzés volt „vakon” magyarázni a másiknak?

Másolóként gondold át:

Hogy érezted magad a helyzetben? Volt-e olyan pont, ahol szívesen kérdeztél vagy jeleztél volna vissza az irányítónak, és ha igen, mikor és mit?

Osszátok meg egymással, mire jutottatok! Ha van kedvetek, cseréljétek szerepet és játsszatok egy új kört, a tapasztalatok figyelembevételével!

VELEM LEHET BESZÉLGETNI.HU

Legyen a beszélgetés mindenkié!

Labirintus – Rajzold ki az utad! (instrukciók)



Ezt a játékot párban tudjátok játszani. Először beszéljétek meg, ki lesz az irányító és ki az, aki megpróbál kijutni a labirintusból, és helyezkedjete el egy asztalnál. A rajzoló fél szemét kössétek be, és tegyetek elé egy nyomtatott labirintust. Fogjon egy tollat – az irányító fél pedig segítsen neki megtalálni a kiindulási pontot. Ez volt az egyetlen, amikor az irányító hozzáérhetett a rajzoló kezéhez.

A feladat az, hogy a rajzoló az irányító szóbeli segítségével "jusson ki a labirintusból", úgy, hogy a tolla segítségével végigrajzolja az útvonalat. A irányító dolga, hogy a bekötött szemű rajzoló irányokkal, távolságokkal, a rajzolás tempójának beállításával "utat mutasson".

Amikor az irányító úgy gondolja, hogy a rajzoló eljutott a labirintus kijáratához, a rajzoló leveheti a szembekötőt és megnézheti, milyen útvonalon jutott ki a labirintusból.

Beszéljétek meg közösen:

Mennyire volt "sima" a rajzoló útvonala? Hol vannak eltérések és mi lehet ennek az oka? Mi segítette a rajzolókat a pontos megértésben és hogy hogyan lehetne még hatékonyabb útmutatást adni?

Irányítóként gondold át:

Mennyire voltál sikeres a feladat elvégzésében? Mivel segítetted a rajzoló felet és mi az, amit utólag esetleg máshogy mondanál vagy tennél? Milyen érzés volt útmutatást adni egy bekötött szemű másinak?

Rajzolóként gondold át:

Hogy érezted magad a helyzetben? Volt-e olyan pont, ahol másmilyen információra lett volna szükséged, és ha igen, mikor és mire?

Osszátok meg egymással, mire jutottatok! Ha van kedvetek, cseréljétek szerepet és játsszatok egy új kört, a tapasztalatok figyelembevételével!

VELEM LEHET BESZÉLGETNI.HU

Legyen a beszélgetés mindenkié!

Puzzle (instrukciók)



Ezt a játékot párban tudjátok játszani. Először beszéljétek meg, ki lesz az irányító és ki az építő fél. Ha ezzel megvagytok, helyezkedjétek el egy asztalnál, kössétek be az építő fél szemét, majd összekeverve tegyétek ki elé a puzzle darabkait.

A feladat az, hogy az irányító fél szavakkal segítse abban az építő felet, hogy ki tudja rakni a puzzle-t, anélkül, hogy bármi egyéb módon segítené a munkát (pl. ne adogasd a darabokat). Emellett, az irányító fél dolga az is, hogy az építő fél minél otthonosabban érezze magát, minél jobban eligazodjon, elboldoguljon.

Amikor az irányító úgy gondolja, elkészült a puzzle, vegyétek le a szembekötőt és nézzétek meg együtt, hogy sikerült kirakni a puzzle-t!

Beszéljétek meg közösen:

Mennyire sikerült a közös munka? Mi volt az, ami esetleg nehezítette azt? Mi segítette az építőt a pontos megértésben és hogy hogyan lehetne még hatékonyabb útmutatást adni?

Irányítóként gondold át:

Mennyire voltál sikeres a feladat elvégzésében? Mivel segítetted az építő felet és mi az, amit utólag esetleg máshogy mondanál vagy tennél? Milyen érzés volt „vakon” magyarázni a másiknak?

Építőként gondold át:

Hogy érezted magad a helyzetben? Volt-e olyan pont, ahol más jellegű információra lett volna szükséged, és ha igen, mire? Mennyire tudott neked segíteni az irányító abban, hogy el tudd képzelni, mit építesz?

Osszátok meg egymással, mire jutottatok! Ha van kedvetek, cseréljétek szerepet és játsszatok egy új kört, a tapasztalatok figyelembevételével!

VELEM LEHET BESZÉLGETNI.HU

Legyen a beszélgetés mindenkié!

Origami – állatkák (instrukciók)



Ezt a játékot párban tudjátok játszani. Először is beszéljétek meg, ki lesz az irányító és ki a hajtogató fél, majd helyezkedjétek el az asztalnál. A hajtogató fél szemét kössétek be, az irányító fél pedig tegyen az asztalra minden kelléket, a hajtogató fél elé. Innentől csak az irányító fél beszélhet.

A feladat az, hogy hajtogassátok meg így együtt a rajzon látható origami állatot – az irányító fél dolga az, hogy minél pontosabban segítse szavakkal a hajtogató felet, a hajtogató fél pedig, hogy a lehető legpontosabban kövesse az irányító fél utasításait.

Amikor az irányító úgy gondolja, a hajtogató elkészült az origami állatkával, levehetitek a szembekötőt, és összehasonlíthatjátok az elkészült remekművet a hajtogatási instrukciókkal.

Beszéljétek meg közösen:

Mennyire egyezik a kettő? Hol vannak eltérések és mi lehet ennek az oka? Mi segítette a hajtogatót a pontos megértésben és hogy hogyan lehetne még hatékonyabb útmutatást adni?

Irányítóként gondold át:

Mennyire voltál sikeres a feladat elvégzésében? Mivel segítetted a hajtogató felet és mi az, amit utólag esetleg máshogy mondanál vagy tennél? Milyen érzés volt „vakon” magyarázni a másiknak?

Hajtogatóként gondold át:

Hogy érezted magad a helyzetben? Volt-e olyan pont, ahol szívesen kérdeztél vagy jeleztél volna vissza az irányítónak, és ha igen, mikor és mit?

Osszátok meg egymással, mire jutottatok! Ha van kedvetek, cseréljétek szerepet és játsszatok egy új kört, a tapasztalatok figyelembevételével!

VELEM LEHET BESZÉLGETNI.HU

Legyen a beszélgetés mindenkié!

Origami
– rák
(instrukciók)

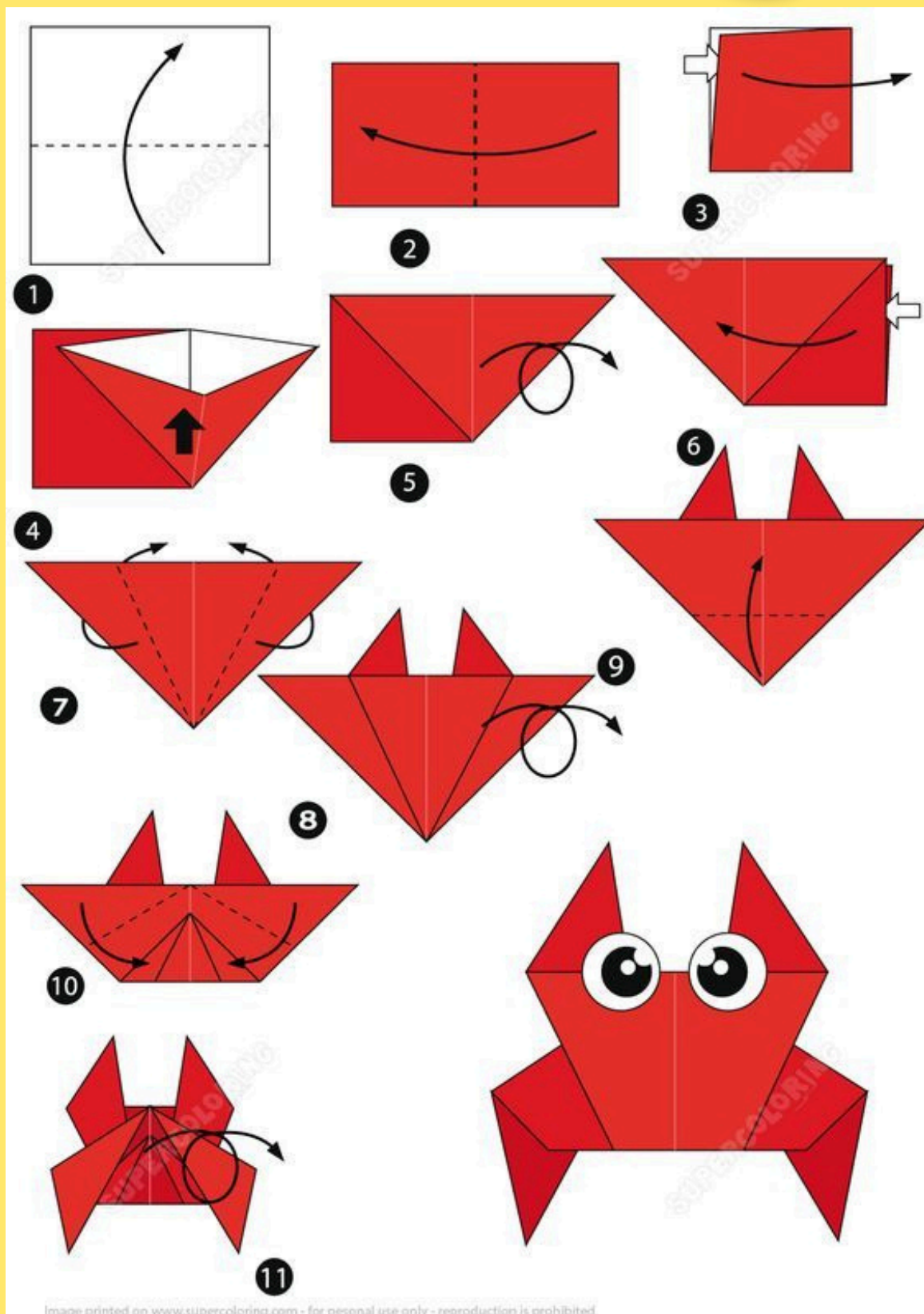


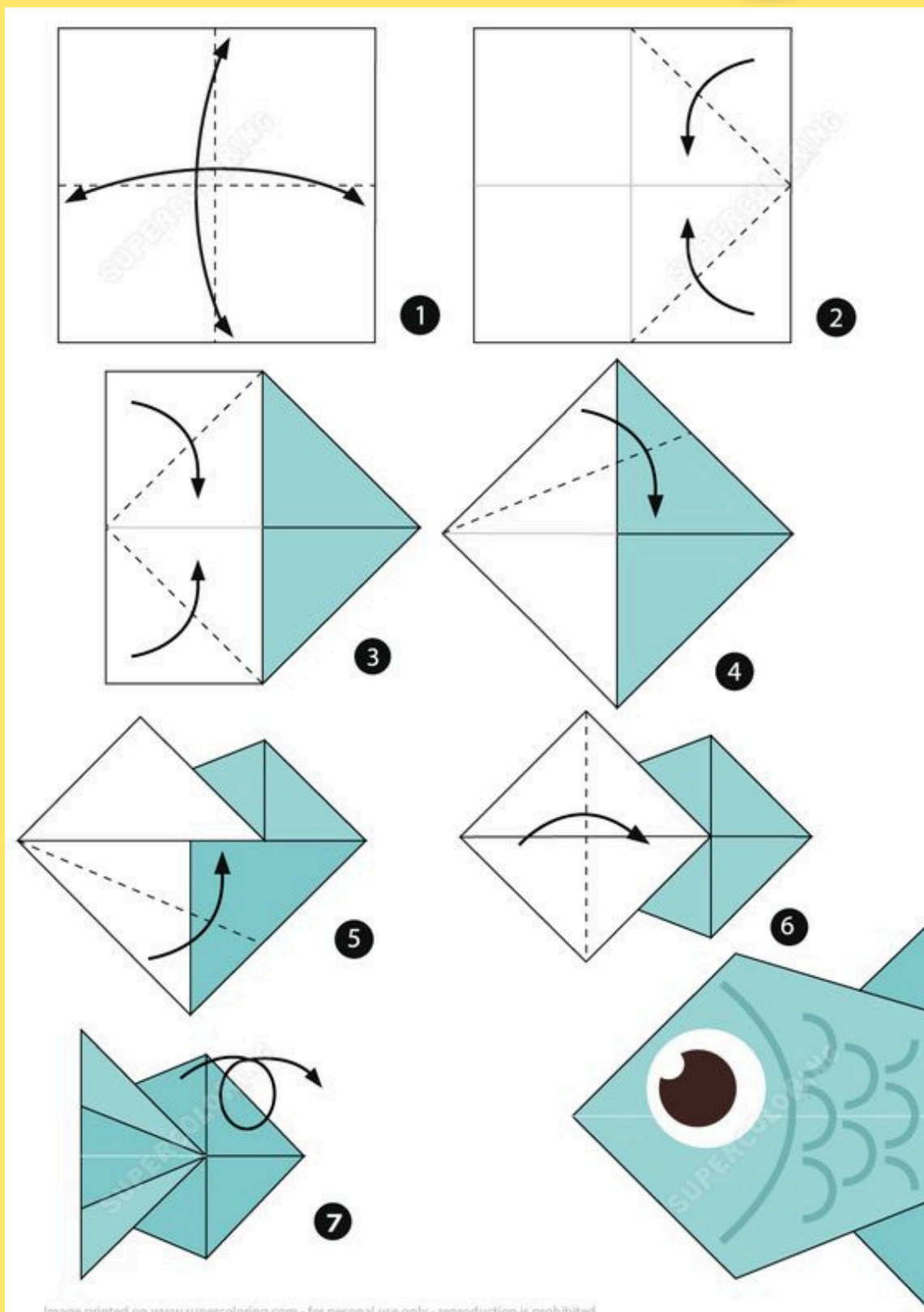
Image printed on www.supercoloring.com - for personal use only - reproduction is prohibited

Forrás: <https://www.momooze.com/origami-for-kids/>

VELEM LEHET BESZÉLGETNI.HU

Legyen a beszélgetés mindenkié!

Origami – hal (instrukciók)



Forrás: <https://www.supercoloring.com/paper-crafts/how-to-make-an-origami-fish-step-by-step-instructions>

VELEM LEHET BESZÉLGETNI.HU

Legyen a beszélgetés mindenkié!

Nem-bábeli toronyépítés (instrukciók)



Először is, válasszátok ki, ki lesz az építő és ki a segítő! A játék célja az, hogy az építő minél magasabb tornyot építsen a dobozban lévő kockák felhasználásával, úgy, hogy közben be van kötve a szeme. A segítő feladata, hogy ebben segítse, irányítsa őt – egyrészt, hogy az építő megtalálja az előtte lévő kockákat és az épülő tornyot, másrészt pedig, hogy olyan sorrendben és úgy pakolja egymásra a különböző formájú kockákat, hogy azokból a lehető legmagasabb torony épüljön.

A játék úgy indul, hogy az építő leül az asztalhoz és felveszi a szemére a maszkot. Ekkor a segítő össze-vissza szétteríti előtte az asztalon a dobozban lévő fakockákat, és átgondolja, milyen sorrendben lenne a legjobb a kockák egymásra helyezése ahhoz, hogy a torony magas legyen, de stabilan meg is álljon. Ha ezzel készen van, szóbeli utasításokkal segíti az építőt abban, hogy megtalálja a megfelelő kockát, és úgy forgassa azt, hogy illeszkedjen az épülő toronyhoz. A segítő nem nyúlhat a kockákhoz, az építő kezéhez vagy az épülő toronyhoz, az építő pedig nem kukkanthat ki a maszk alól. Ha a torony leborul, újra kell kezdeni az építkezést. A segítő dolga felmérni, meddig építhető a torony anélkül, hogy leboruljon, ezért ha úgy érzi, a torony elérte a maximális magasságát, jelzi az építőnek, hogy elkészültek, aki ekkor leveheti a maszkot.

Ha izgalmasabbá tennétek a játékot:

- Állítsatok be időkorlátot (pl. 2 perc). Milyen magas tornyot sikerült építeni ez alatt? Játsszatok egy új kört, és próbáljátok megdönteni a korábbi rekordot!
- Építőként használj csak az egyik kezedet!
- Építsetek szírvány színű tornyot! Először a piros, majd a sárga stb. kockákat használjátok fel az építkezés során

Ha nincs építőkockád:

- Használjátok kockacukrot, Jenga kockákat vagy üres gyufásdobozokat!

Beszéljétek meg közösen:

Hogy értékeltétek a közös munkát? Mik voltak az esetleges nehézségek, és mi az, amiben úgy érzitek, jól együtt tudtok működni? Mi az, amit utólag másképp tennének, mondanátok?

Segítőként gondold át:

Mennyire voltak érthetőek, pontosak az utasításaid? Mivel tudtad segíteni az építő társad? Milyen érzés volt, hogy csak szavakkal lehettél a segítségére?

Építőként gondold át:

Milyen utasítások segítettek neked abban, hogy végre tudd hajtani a feladatot? Te hogyan próbáltál segítséget kérni a segítőtől és ez mennyire volt hatékony? Milyen érzés volt „vakon” végezni a feladatot és az, hogy csak szavakkal segíthettek neked?

Osszátok meg egymással, mire jutottatok! Ha van kedvetek, cseréljétek szerepet és játsszatok egy új kört, a tapasztalatok figyelembevételével!

VELEM LEHET BESZÉLGETNI.HU

Legyen a beszélgetés mindenkié!

Toronyépítés –Gyorsabban, Magasabbra, Ügyesebben, Együtt (instrukciók)



Ezt a játékot négyen játszhatja: két páros versenyezhet egymással. Először is, döntsétek el, ki kivel alkot párt, és hogy a párosok melyik tagja lesz építő, és melyik segítő. A játék célja az, hogy az építő minél magasabb tornyot építsen a dobozban lévő kockák felhasználásával, úgy, hogy közben be van kötve a szeme. A segítő feladata, hogy ebben segítse, irányítsa őt – egyrészt, hogy az építő megtalálja az előtte lévő kockákat és az épülő tornyot, másrészt pedig, hogy olyan sorrendben és úgy pakolja egymásra a különböző formájú kockákat, hogy azokból a lehető legmagasabb torony épüljön. Mindkét páros azért dolgozik, hogy a játék végén az ő tornya legyen a magasabb.

A játék úgy indul, hogy a páros építő tagjai leülnek az asztal egyik oldalára, egymástól olyan távolságra, hogy ne zavarják egymást, és hogy kényelmesen szét lehessen teríteni a kockákat úgy, hogy azok ne keveredjenek a párosok között. Az építők felveszik a maszkot. Ekkor a segítők össze-vissza szétterítik az építő társuk előtt az asztalon a dobozban lévő fakockákat, és átgondolják, milyen sorrendben lenne a legjobb a kockák egymásra helyezése ahhoz, hogy a torony magas legyen, de stabilan meg is álljon. Ha ezzel mindketten elkészültek, beállítanak egy stoppert – az időt közösen figyelik majd. Háromra indulhat az építkezés.

A segítők szóbeli utasításokkal irányítják az építőket abban, hogy megtalálják a megfelelő kockát, és úgy forgassák azt, hogy illeszkedjen az épülő toronyhoz. A segítők nem nyúlhatnak a kockákhoz, az építők kezéhez vagy az épülő toronyhoz, az építők pedig nem kukkanthatnak ki a maszk alól. Mindkét segítő csak a saját építő párját segítheti, a párosok ne zavarják egymást. Ha egy torony leborul, újra kell kezdeni az építkezést. A segítők dolga felmérni, meddig építhető a torony anélkül, hogy leboruljon, ezért ha úgy érzik, a torony elérte a maximális magasságát, jelzik az építőknek, hogy elkészültek, aki ekkor leveheti a maszkot, de amennyiben van is még hátra az időből, ezt követően már akkor sem nyúlhatnak többet a kockákhoz. Az a páros nyer, akinek a két perc leteltével magasabb a tornya

Ha nincs építőkockád:

- Használjatok kockacukrot, Jenga kockákat vagy üres gyufásdobozokat!

Ha izgalmasabbá tennétek a játékot:

- Állítsatok be szűkebb időkorlátot!
- Az építők használják csak az egyik kezüket az építkezés során!

Beszélgétek meg közösen:

Hogy értékelitek a közös munkát? Mik voltak az esetleges nehézségek, és mi az, amiben úgy érzitek, jól együtt tudtok működni? Mi az, amit utólag másképp tennétek, mondanátok? Mit tanultatok a másik párostól?

Segítőként gondold át:

Mennyire voltak érthetőek, pontosak az utasításaid? Mivel tudtad segíteni az építő társad? Milyen érzés volt, hogy csak szavakkal lehettél a segítségére?

Építőként gondold át:

Milyen utasítások segítettek neked abban, hogy végre tudd hajtani a feladatot? Te hogyan próbáltál segítséget kérni a segítőtől és ez mennyire volt hatékony? Milyen érzés volt „vakon” végezni a feladatot és az, hogy csak szavakkal segíthettek neked?

Osszátok meg egymással, mire jutottatok! Ha van kedvetek, cseréljétek szerepet vagy álljatok össze másik felállásban és játsszatok egy új kört, a tapasztalatok figyelembevételével!

VELEM LEHET BESZÉLGETNI.HU

Legyen a beszélgetés mindenkié!