

HIVATÁSUNK A TANÍTÁS!

177 kártya tartalmaz szakmai beszélgetésekhez

Beszélgetős kártyajáték pedagógusok, fejlesztőpedagógusok, gyógypedagógusok, pedagógiai asszisztensek, iskolapszichológusok, a nevelő-oktató munkát segítő további munkatársak számára.

Játékosok lehetséges létszáma: **1-15 fő.**

5

A doboz tartalma:

4 x 28 db kártya, amely a pedagógusok munkájának négy fő tevékenységi területével kapcsolatos kérdéseket vet fel, az érzelmi intelligencia négy fontos készsége alapján;

28 db dzsóker különleges, érdekes kérdésekkel, feladatokkal;

28 db idézetkártya az iskolai munkával kapcsolatos elgondolkodtató szövegekkel, mondásokkal, közmondásokkal, idézetekkel;

9 db véleménykérő kártya, amellyel a saját válaszadást követően ugyanabban a témában egy beszélgetőtárs véleményét is kérni lehet.

A játék célja

- Teremtse alkalmat hasznos és szórakoztató közösségi beszélgetős programra pedagógusoknak. Indítson tartalmas, tanulságos, esetenként vidám beszélgetéseket, játékos keretek között.
- Világítsa rá a pedagógus munka összetettségére, szépségeire.
- Adjon lehetőséget arra, hogy erősödjön a résztvevő pedagógusok hivatásuk iránti elkötelezettsége.
- Adjon ösztönzést a munkával kapcsolatos önreflexióra, kreativitásra, fejlődésre.
- Biztosítsa alkalmat a tapasztalatcserére, az egymástól való tanulásra.
- Adjon teret a személyes szakmai eredmények örömteli megosztására, illetve a nehézségek felvetésére.

Játékszabályok, szabályjavaslatok

- a** A kártyákat szabadon, bármilyen, a játék céljait szolgáló szabállyal lehet játszani. Tehát valójában a résztvevők döntése, hogy milyen keretek szerint beszélgetnek a kártyák segítségével.
- b** A játékban való részvétel önkéntes. A kártyák használatának alapja a résztvevők kölcsönös bizalma és pozitív hozzáállása. A beszélgetés akkor éri el céljait, ha a játék során a résztvevők nyitottak az önreflexióra, és empátiákkal, megértéssel fordulnak egymás felé.
- c** A játék elején érdemes egy játékvezetőt választani, aki moderálja a beszélgetést, betartatja a megbeszélteket, minden résztvevő számára elfogadott kereteket. A játékvezető szerepe, felelőssége meghatározó lehet a beszélgetés légkörének kialakításában.

d Az egyes válaszokra szánnható idő hosszát a játék elején beszéljék meg a résztvevők, attól függően, hogy mennyi időt terveznek a játékra, illetve hány játékos vesz részt a beszélgetésben. Javasoljuk, hogy a játékvezető moderálja a válaszadások időtartamát is, ami a kérdések sokfélesége miatt nagyon eltérő lehet. Elképzelhető például, hogy a játékosok megállapodnak abban, hogy maximum kb. 2 perc/kártya legyen a válaszidő; ilyenkor időmérő eszköz (pl. stopper, homokóra) alkalmazása is lehetséges.

e Az egyes kérdések sorszáma (1–177.) technikai jellegű, a játék és a beszélgetés szempontjából nincs jelentősége. A sorszámokat a játék során nem szükséges felolvasni.

f A 9 véleménykérő kártyát a játék elején kell kiosztani, mindkinek egyet-egyet (ha marad kártya, azt félre kell tenni), 9-nél több játékos esetében pedig sorsolással kell eldönteni, kié legyen. Akinek van véleménykérő kártyája, a válasz megadását követően ennek átadásával kérheti egy általa választott beszélgetőtárs hozzászólását a saját kérdésére vonatkozóan. A véleménykártya ezzel a másik játékoshoz kerül, aki azt akkor játszhatja ki, amikor nála lesz a húzás, válaszadás joga. A véleménykártya tehát „körbejár”, és mindig egy kérdéskártyához kapcsolódik. A véleménykártya odaadása nem mentesíti az átadó játékost a saját válasz megadása alól.

g A különféle kártyatípusokkal külön válogatás szerint is lehet játszani: ki lehet választani a résztvevők számára aktuálisan érdekes témaköröket, vagy ki lehet válogatni például az idézeteket, vagy ki lehet hagyni a véleménykártyákat stb. A játékosok vagy a játékvezető tehát eldönthetik, hogy a rendelkezésre álló

kártyatípusok közül melyeket használják egy adott játékban: a kártyatípusok szabadon variálhatók.

h Fontos, hogy a jó és tartalmas beszélgetésnek ne szabjanak határt a szabályok.



Lehetséges játékváltozatok 2–15 fő játékos esetén

1. Nagy létszámú játékoscsoport esetén: az összes kártyafajta keverjétek egybe. A közepre, hátlappal felfelé kitett pakliból az első játékos húz egy lapot (mindig csak egyet), hangosan felolvassa a kártyán szereplő kérdést vagy feladatot, majd válaszol rá. Ezt követően minden soron következő játékos is így tesz.

Nagy létszámú játékoscsoport esetén, más változat szerint: a kártyákat csoportosítjátok a pedagógushivatás 4 tevékenységi területe, valamint az idézetkártyák és a dzsókerkártyák szerint, majd helyezétek középre csoportonként, hátlappal felfelé (úgy, hogy a szöveges oldal ne látszódjon). Az így kitett 6 kártyacsomagon sorban haladva a résztvevők egyenként húznak egy kártyát (mindig csak egyet, a sorban következő csomagból). Az első játékos húz egy lapot, hangosan felolvassa a kártyán szereplő kérdést vagy feladatot, majd válaszol rá. Ezután minden soron következő játékos így tesz.

Kis létszámú csoport, 2–7 fő játékos esetén: a kártyákat csoportosítjátok az iskolai munka 4 fő területe szerint különválogatva, valamint az idézetkártyák és a dzsókeres szerint, majd színes hátlappal felfelé (úgy, hogy a szöveges oldal ne látszódjon),

típusonként elkülönítve helyezték középre, a játéktérre. A kitett 6 kártyacsomagból sorban mindenki húzzon egyet-egyet úgy, hogy nem mutatja meg a többieknek. Így minden játékosnál összesen hat, különböző témájú kártya lesz, melyek feladatait csak ők látják. A játék során minden körben szabadon kiválasztanak egyet a saját kártyáik közül, melyet odaadnak annak a beszélgetőtársuknak, akinek a válaszára kíváncsiak. (A következő játékos már nem választhatja ugyanazt a játékosársat.) A kérdésre csak a kiválasztott játékosnak kell felelnie. A válaszadásra kiválasztott játékos hangosan felolvassa a kapott kártyán szereplő kérdést vagy feladatot, majd válaszol rá. Ezt követően minden soron következő játékos is így tesz. A játék addig tart, amíg a játékosok mind a 6 kártyájukat odaadták valamely társuknak.

Fenti játékezdési változatok után lehetséges további lépések és szabálylehetőségek a játék menetében:



2. Elsőként minden esetben a kártyát húzó/megkapó játékosnak van lehetősége a válaszadásra. A játékvezető segíthet, hogy a válaszok ne legyenek se túl rövidek, se túl terjengősek, valamint moderálhatja a játékosársak hozzászólásait.

3. Amennyiben a kérdéskártya nem kéri kifejezetten a beszélgetőtársak hozzászólását, a játékvezető a csoport egyetértése mellett ebben az esetben is teret adhat a témával kapcsolatos hozzászólásoknak.

4. Passzolni az egész játék során csak egyszer lehet. Ha az éppen soron következő játékos a húzás után felolvasta a kérdését és passzolni szeretne, akkor ezt játékonként csupán egyetlen

alkalommal teheti meg. Bár a kérdések első olvasásra nehéznek, hosszabb gondolkodást igénylőnek tűnhetnek, valójában mindegyik kártyára mindenki tud egy lehetséges választ mondani. Ha valaki úgy érzi, hogy mégsem (tehát passzol), akkor egy további kártyát kell húznia, és arra már választ kell adnia.

5. Ha a játékos a húzás után felolvasta hangosan a kérdését, és láthatóan nehezebbre esik a válaszadás, akkor a játékvezető rövid kérdésekkel, új szempontokkal segítheti.

6. Ha a játékosnak azért esik nehezebbre a válasz, mert például érzékenyen érinti, vagy az ő esetében nem releváns a kérdés, akkor a játékvezető felkínálhatja neki a lehetőséget, hogy húzzon másik kártyát. Ez nem számít passzolásnak, de az új kártyára már választ kell adnia.

Labdaszámolási lehetőség. Verseny a labdákért és az elismerő mondatokért!



• A kártyák kérdései alatt véletlenszerű (!) kiosztással 1, 2, 3 db labda látható. Amennyiben a játékvezető a résztvevők egyetértésével elfogadta (megköszönte) a választ, a játékos tartsa magánál a megválaszolt kártyát a játék végéig, ezzel gyűjti a kártyákon látható labdákat. (A véleménykérő kártyáknak nincs labda-, tehát pontértéke.)

• Ha szabályosan lezárultak a fordulók (a beszélgetős körök) és minden résztvevő egyenlő esélyt kapott a kártyagyűjtésre, akkor a játék végén ki-ki számolja össze a kártyáin szereplő labdákat. Aki a legtöbb labdát gyűjtötte, az a verseny szerencsés(!) győztese. Ahogyan mondani szoktuk: „nála a labda”, a legtöbb labda..., tehát a sok-sok lehetőség az eredményes és örömteli iskolai munkára.

- A szerencsésének köszönhetően legtöbb labdát gyűjtött játékos jutalma egy közös elismerő mondat a többiektől. A beszélgetőtársak közösen megfogalmazzák egy, a győztesre vonatkozó elismerő, pozitív megerősítést tartalmazó mondatot, amit együtt, egyszerre, hangosan, barátságos arckifejezéssel mondanak el neki...

Egyszemélyes játékhasználat

A kártyákkal egyedül is lehet játszani. Akár a teljes, mind a hat kérdéstípust tartalmazó, összekevert pakliból húzva, akár előzetes tematikus válogatás szerint.

A kérdéseken, feladatokon lehetséges önálló gondolkodás segíthet rendezni a munkával kapcsolatos tevékenységeinket, önreflexiókat, önfejlesztési terveinket. Új szempontokat kaphatunk, amelyek örömtelibbé, hatékonyabbá tehetik munkánkat.

A kártyák tematikus bemutatása

A kártyalapokat meghatározó mátrix egyik szempontsora az iskolai munka 4 fő területe:

- teendők a tanulókkal („Hajrá, Fiatalok!”),
- részvétel a közös oktató-nevelő munkában („Kedves Kollégák!”),
- kapcsolatok a szülőkkel („Tisztelt Szülők!”),
- saját szakmai felkészültség („Rajtam múlik!”).

Ezeket a területeket a kártyákon négyféle grafika jelzi. Az egyes területek között természetesen nincsenek éles határvonalak.

A kártyalapokat meghatározó mátrix másik szempontsora az érzelmi intelligencia néhány kulcsfontosságú készsége:

7

az érzelmek kezelése, az együttműködés, a kommunikáció, az önmegbecsülés (amelyek a kártyákon a kérdések mellett csupán tájékoztatásul, zárójelben szerepelnek). Előfordulhat, hogy az egyes készségek több munkaterületi kategóriába is besorolhatók.

A dzsókerkártyák a pedagógus munkával kapcsolatos egyéb helyzeteket, általános szakmai kérdéseket érintik.

Az idézetkártyák egy-egy szólást, mondást, közmondást, híres embertől származó (a segítő hivatással kapcsolatos) gondolatot tartalmaznak. A játékosoknak ezekkel kapcsolatosan kell röviden kifejteniük a véleményüket.

A véleménykérő kártyákkal a saját válaszadásunkat követően, ugyanabban a témában egy kiválasztott beszélgetőtárs véleményét is lehet kérni. Természetesen más esetekben is hozzá lehet szólni egymás kérdéseikhez, a játékvezető moderálása mellett.

Jó játékot, tartalmas beszélgetést kívánunk!

a Matehetsz csapata

Szakértő tanácsadók: Dr. Polonkai Mária, Páskuné Dr. Kiss Judit, Tóth Hajnalka, Halvax Júlia

A játék fejlesztésében közreműködő munkatársak: Domján Gabriella, Hegedűsné Richter Mónika, Major Anikó, Morvai Hajnalka, Kollár-Farsang Kitti, Székely Ágnes

Kiadói szerkesztő: Szabó Zsuzsa

Illusztrátor: Kállai Nagy Krisztina

Szerző, játékfejlesztő: Bajor Péter

Kérdéseivel, észrevételeivel keressen bennünket: info@tehetseg.hu

 Származási hely: Magyarország

Gyártja: Promitor Kft. www.kelleresmayer.hu

8