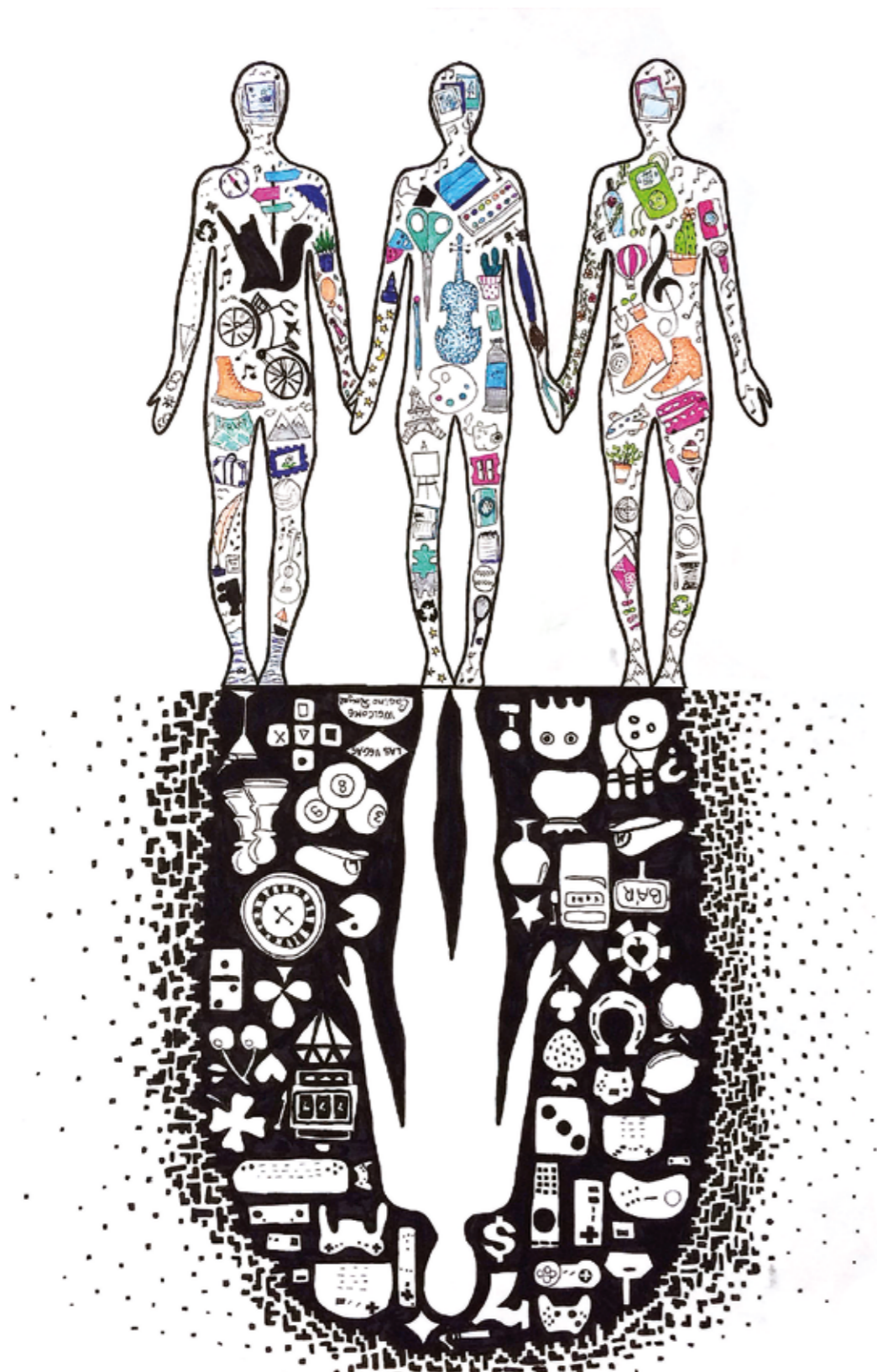


Közösségekben a szerencsejáték-függőségről

Módszertani kézikönyv klubfoglalkozásokhoz
és rendhagyó osztályfőnöki órákhoz



Tartalom

Előszó	4
Programismertető	6
Szerencsejáték használati zavar	8
Rendhagyó osztályfőnöki órák	11
Klubfoglalkozások	40
Csoportdinamikai megfontolások	71
A hatékonyság mérése	78
Játék határokkal tanodákban	80
Ajánlott irodalom	86



Előszó

A szerencsejáték-probléma helyzete sajátos képet mutat Magyarországon. A rendszerváltozást követően (részben már azt megelőzően is) a szerencsejáték-piac jelentősen liberalizálódott és bővült (Demetrovics, 2008). A terület népszerűsödése, valamint ezzel párhuzamosan a problémák fokozódása már a kilencvenes években jól érzékelhető volt, ennek ellenére azonban sem a kutatások, sem a megelőzés, sem pedig a kezelés területén nem történtek meg a szükséges és elvárható lépések. Érdemi kutatások alig készültek hazánkban, s az alapvető mérőeszközök validálására, illetve az első epidemiológiai felmérésre, amely országos reprezentatív mintán vizsgálta a szerencsejáték tevékenység és a szerencsejáték-függőség (akkori szóhasználatban problémás- és patológiás szerencsejáték) elterjedtségét is, 2007-ig kellett várni (Gyollai és mtsai, 2011, 2013). Ez a felmérés ugyanakkor azt mutatta, hogy hazánkban a szerencsejáték probléma az európai trendekbe illeszkedik; a problémák mértéke nem alacsonyabb, bár nem is kifejezetten magasabb, mint az európai átlag (Kun és mtsai, 2012). Ami ugyanakkor kifejezetten aggasztóan hatott már ekkor is, az a prevenció, intervenció és szakpolitikai válaszok fent említett elmaradása. A szerencsejáték probléma kezelésével a mai napig nem foglalkozik szakmai stratégia (a szűken vett jogi szabályozástól eltekintve, amely önmagában nem elégséges a probléma kezelésére), s nem került sor sem megfelelő prevenció programok szisztematikus kialakítására, fejlesztésére, sem pedig az ellátórendszer megfelelő fejlesztésére. Az utóbbi vonatkozásban specifikus kezelőhelyek nem alakultak, de ennél nagyobb probléma, hogy a szakemberek, a problémával leginkább találkozó pszichiáterek, addiktológusok, pszichológusok esetében sem zajlottak specifikus képzések. Előbbi esetében pedig, bár néhány drogprevenció és egészségfejlesztési program foglalkozik a szerencsejáték problematikával is (Paksi és Demetrovics, 2005), specifikus programok nem kerültek kialakításra, illetve a futó programokba sem került integrálásra ez a tematika.

Ebben a kontextusban különösen fontos a Szerencsejáték Zrt., a Humánium Kft. és a Magyar Ökumenikus Segélyszervezet együttműködése, amely a Játék határokkal elnevezésű program életre hívásával tulajdonképp az első ilyen jellegű programot alkotta meg 2012-ben. A modellprogram értéke a konkrét kedvező eredményeken messze túlmutat. Mintát jelent az együttműködésben, mintát jelent a szerencsejáték-szervező Szerencsejáték Zrt., mint finanszírozó részéről a felelős játékszervezés tekintetében, s mintát jelent a szakmaiságában is. A szenvedélybetegségek megelőzésében hazánkban számtalan program jött létre, amelyek sajnos gyakran megfelelő teoretikus alapvetés, módszertani tervezés és értékelés, monitorozás nélkül kerültek bevezetésre (Paksi és Demetrovics, 2003, 2011). A Játék határokkal programot különösen értékesé teszi, hogy ezen alapvető keretek már a tervezés első pillanatától jelen voltak, biztosítva a program magas színvonalú szakmaiságát. Tulajdonképp ez a szisztematikus tervezés, végrehajtás és monitorozás tette azt is lehetővé, hogy ez a kézikönyv, ebben a strukturált formában elkészülhessen, s mintául, alapul szolgálhasson a program továbbvitelének, fejlesztésének, más programok kialakításának. Bízom benne, hogy minél többen fogják ilyen céllal forgatni a kötetet, s ily módon ez a kézikönyv számottevően tud hozzájárulni a hazai szerencsejáték-probléma megelőzéséhez.

Demetrovics Zsolt
pszichológus, addiktológus
Eötvös Loránd Tudományegyetem,
Pszichológiai Intézet

Nagyrákos
2016. december 31.

JÁTÉK HATÁROKKAL – KOMPLEX PROGRAM

A szerencsejáték-függőség megelőzésére



Programismertető

A Játék határokkal elnevezésű programot a Szerencsejáték Zrt., a Humánium Kft. és a Magyar Ökumenikus Segélyszervezet szakmai együttműködése hívta életre 2012-ben. Egy hároméves modellprogramként indult, melynek célja komplex szolgáltatás nyújtása a szerencsejáték-függőség kezelése és megelőzése érdekében. Azonban a modellprogram létrehozásával a partnerek célja nem egyszeri, látványos akció megvalósítása, sokkal inkább jól működő, fenntartható jógyakorlatok megteremtése volt.

A Segélyszervezeten belül a prevencióra épülő hiánypótló szerencsejáték-függőség elleni modellprojekt ötlete már 2011 év végén megfogalmazódott, melyet örömmel felkarolt a szervezet stratégiai partnere, az állami játékszervezői feladatokat ellátó Szerencsejáték Zrt., amely felelősen gondolkodó vállalként fontosnak tartja, hogy felhívja a figyelmet a túlzásba vitt szerencsejáték veszélyeire, és maga is aktívan tegyen azért, hogy a szenvedélybetegség hozzátartozói segítséget kapjanak. Hosszas előkészítő munka eredményeképp 2012. október 1-én született meg a hivatalos együttműködési megállapodás. A Játék határokkal mind a prevenció, mind a kezelés, integráció területén olyan modellértékű gyakorlatot és módszertant kívánt kidolgozni és kipróbálni, melyek később országos szinten is elterjeszthetők.

A sikeres modellprogram volt az előzménye a 2015-2016 során megvalósult egyéves, öt településre kiterjesztett szakmai programnak.

A kezdeti időszakban (2012-2015) a projektnek a Segélyszervezet debreceni Szociális és Fejlesztő Központja adott helyet, melyhez négy debreceni általános és középiskola csatlakozott három iskolai féléven keresztül.

Az iskolai prevenció már a kezdetektől rendhagyó osztályfőnöki órák és szabadidős klubfoglalkozások formájában zajlott. A programban résztvevő tanulók körében előzetes felmérés készült, melynek célja az volt, hogy képet kapjunk a célcsoport helyzetéről, szabadidős és játékhasználati szokásairól és a szerencsejátékhoz való viszonyáról. A tanórákon a szakemberek elsősorban az elméleti tudás átadására törekedtek, a klubfoglalkozásokon pedig a közösségi játék és a közösségi élmény átadása volt a cél, mert a közösséghez tartozás és a közösségi élmények átélése nagymértékben hozzájárul a függőségek elkerüléséhez. A prevenció hatékonyságát tudás- és attitűdváltozás mérő tesztekkel igazoltuk. A komplex program a szerencsejáték-függőknek és hozzátartozóiknak is segítséget nyújtott. Az integrációs programelemben öngyógyító csoport volt elérhető Debrecenben az érintettek számára.

A disszeminációs programelem több részből állt, egyrészt a szakma, másrészt a szélesebb társadalmi rétegek figyelmét is felhívtuk erre a problémára. Ennek érdekében szakmai napokat szerveztünk, fesztiválon vettünk részt, valamint kiadványon keresztül is kommunikáltuk a programot. A prevenció program tapasztalatai alapján 2015-ben elkészült a modellprogram egyéves iskolai egészségfejlesztési programja, mely elnyerte a Nemzeti Egészségfejlesztési Intézet ajánlását (száma: 3/2015). Ez az ajánlás nagyon jó alapot biztosított a program számára a további kiterjesztéshez.

A Játék határokkal program kiterjesztése

A 2012-2015 között zajlott modellprogram sikerei és hatékonysága láttán a partnerek érdemesnek találták a modellprogramot kiterjeszteni és a tapasztalatok alapján további településeken és iskolákban is bevezetni. A program mind a prevenció, mind az integráció területén előrelépett, új helyszíneket bekapcsolva a tevékenységekbe.

A 2015/16-os tanévben a prevenció program már 5 településen (Szolnok, Miskolc, Martfű, Oroszháza, Olaszliszka) 10 oktatási intézményben zajlott és közel 700 fiatalt sikerült elérni általa.

A hatékonyság mérése ebben az időszakban is megtörtént.

A kiterjesztett program továbblépett az integráció területén is, további településeket bevonva a szolgáltatásba. Szerencsejáték-függők és hozzátartozók számára az öngyógyító csoportok már nemcsak Debrecenben, hanem Miskolcon és Budapesten is elérhetőek voltak. Az iskolai prevenciót 2016 ősztől fokozatosan kiterjesztjük a tanodák, illetve tanoda jellegű tevékenységet folytató szervezetek felé is, melyhez külön speciális módszertani átdolgozása született az iskolai programnak. A tanodák esetében a délutáni foglalkozásokon a játék, a játszva tanulás és megismerés a fő szempont.

A Segélyszervezet tervei között szerepel, hogy a Játék határokkal programot iskolák, tanodák, gyerekekkel foglalkozó szervezetek szakmai útmutatás és folyamatos konzultációs lehetőség mellett adaptálhassák saját intézményükben. Ebbe az irányba tett első lépésként született meg jelen módszertani könyvünk.

A kézikönyv felépítése

A szakmai bevezetőben a szerencsejáték használati zavarhoz kapcsolódó alapvető szakmai ismereteket gyűjtöttük össze. Ezt követően a könyv az iskolai prevenció programhoz nyújt kézzelfogható segítséget. A rendhagyó osztályfőnöki órák és klubfoglalkozások tematikájának leírása és módszertana után a csoportdinamikai ismeretek bővítésére helyeződik a hangsúly.

A hatékonyság mérése kapcsán átfogó képet nyújt a kiadvány a tudás és attitűdváltozások mérésének céljáról, módszertanáról és kivitelezéséről is.

Végül pedig kifejezetten a tanodák számára is készült egy fejezet, melyet elektronikus formában elérhető tematikai leírás egészít ki a program weboldalán.

www.segelyszervezet.hu/jatekhatarokkal



SZERENCSEJÁTÉK ZRT.



ÖKUMENIKUS
SEGÉLYSZERVEZET



ÖKUMENIKUS
SEGÉLYSZERVEZET



SZERENCSEJÁTÉK ZRT.

Szerencsejáték használati zavar

Szerzők: Demetrovics Zsolt – Kun Bernadette

Eötvös Loránd Tudományegyetem, Pszichológiai Intézet

A játéknak születésünk pillanatától alapvető szerepe van az életünkben, a gyermek fejlődésében, a szociális készségek elsajátításában, s ez a kiemelt szerep megmarad serdülő- és felnőttkorban is. Játsszani nemcsak élvezetes, hanem testi- lelki egészségünk szempontjából is fontos. A játék azonban akár túlzásba is vihető, s más viselkedésekhez hasonlóan előfordulhat, hogy eluralja az ember életét, és ebből az eredetileg élvezetet és kikapcsolódást jelentő, a különböző készségeink fejlődéséhez hozzájáruló viselkedésből ártalmas viselkedés, addikció lesz. A játékok területén ez elsősorban a videójátékokkal, illetve a szerencsejátékokkal kapcsolatosan fordulhat elő. Előbbi esetében elsősorban az online számítógépes (vagy egyéb platformon játszott) játékokról, illetve újabban (részben az előbbivel átfedésben) a mobiltelefonokon játszott játékokról van szó, míg utóbbi esetben a pénzért játszott szerencsejátékokról. Az alábbiakban az utóbbival fogunk foglalkozni.

A szerencsejáték-függőség jellemzői

A szerencsejáték-függőség hivatalos elnevezése ma a **szerencsejáték használat zavara**. A kifejezés jól tükrözi, hogy itt a szerencsejáték tevékenység olyan formájáról van szó, ahol ez a viselkedés eltér a megszokott, még egészséges, az alkalmazkodásunkat szolgáló mértéktől és formától, de azt is jelzi, hogy ez a viselkedés (a szerencsejáték tevékenység) megjelenhet nem ártalmas formában is. A **szerencsejáték használat zavarát** a viselkedési függőségek között tartjuk számon, ami jelzi, hogy egy függőség-jellegű zavarról van szó, amelyben azonban nem egy kémiai szerrel szemben, hanem egy viselkedés vonatkozásában alakul ki a függőségi magatartás.

Függőség tehát nem csupán valamilyen szer – pl. alkohol, kábítószer – túlzott mértékű fogyasztásánál alakulhat ki, hanem valamilyen **viselkedéssel** szemben is. Lehetünk függők többek között az internettől, a vásárlástól, a munkától, a testmozgástól vagy a szerencsejátéktól. Ahhoz, hogy valakiről ki lehessen jelenteni, hogy függő, nem csupán az számít, hogy mennyit használ valamit, vagy mennyiszor végzi az adott viselkedést. Az is nagyon lényeges, hogy a túlzásba vitt tevékenység mennyire káros, ártalmas az élete különböző területeire nézve. Ily módon elképzelhető, hogy valaki hetente többször játszik szerencsejátékot, de mindig csak nagyon kis összegekben fogad úgy, hogy sosem emeli a tétet, nem keveredik adósságokba, kontroll alatt tartja ezt a tevékenységét. Míg más esetleg csak havonta egyszer játszik, ekkor azonban kontrollt veszít, hatalmas összegeket kockáztat, adósságokba veri magát, és súlyos problémákat, következményeket szenved el a játéka miatt.

A SZERENCSEJÁTÉK-FÜGGŐSÉG VAGY SZERENCSEJÁTÉK HASZNÁLATI ZAVAR FŐBB JELLEMZŐI AZ ALÁBBIK:

- **egyre nagyobb pénzüsszegekben játszik** annak érdekében, hogy megmaradjon a játék izgalma;
- ha kevesebbet próbál játszani, vagy akadályozva van a szerencsejátékban, nyugtalanná, idegessé, rosszkedvűvé válik, **azaz megvonási tüneteket** mutat;
- leszokási, illetve a játék kontrollálására tett kísérletei rendre **kudarcot vallanak**;
- **folyton a játékon jár az esze**, így például korábbi játékokon töpreng, vagy a következő játékot tervezi, illetve az ahhoz szükséges pénz beszerzésén gondolkozik;
- rossz hangulatban, kudarc esetén, feszült állapotban hajlamos **szerencsejátékkal** terelni el a figyelmét a problémákról vagy **javítani a hangulatán**;
- a veszteségeket a végtelenségig szerencsejáték segítségével próbálja visszaszerezni, **„hajszolja a veszteséget”**;
- **titkolózik és hazudik másoknak** a szerencsejátékkal kapcsolatosan, így például azért, hogy ne derüljön ki, mennyit játszik és mennyi pénzt költ játéka, mekkora tartozása van;
- **veszélyeztet számára fontos dolgokat** a szerencsejáték miatt, így a családi, házastársi kapcsolatát, illetve állását vagy tanulmányait;
- **másoktól kér pénzt** az önfenntartás és a szerencsejátéka finanszírozása érdekében.

A játékok veszélyessége

A szerencsejátékok között is vannak kevésbé ártalmas játékok, és vannak, amelyek sokkal könnyebben kialakítják a függőséget. A totó és a lottó például olyan játékok, amelyeknél ritka, hogy valaki rabjává váljon. Ennek oka, hogy hosszú napokig kell várni, hogy kiderüljön, nyertünk-e egyáltalán és a játék ismétlésére is csak hetente nyílik lehetőség. Azok a játékok azonban, amelyeknél **azonnal megtudjuk, nyertünk-e vagy veszítettünk** (és a pénznyeremény is rögtön az önkbe hullik), sokkal jobban csábítanak bennünket a játéka és különösen a játék ismétlésére.

A kaszinókban jellemzően olyan játékok találhatók, amelyeknél a nyereségről (vagy veszteségről) azonnali a visszajelzés (ezek az úgynevezett gyors lefolyású játékok) és a játék korlátlan alkalommal ismételhető. Fokozza a veszélyeket, ha a tétet emelni tudjuk. Az internetes szerencsejátékok külön veszélye, hogy otthonunkban, saját szobánkban tudunk csatlakozni egy játékba, egy lépést sem kell tennünk azért, hogy elkezdhessünk fogadni. Ráadásul egyedül vagyunk, a veszélyekre sem figyelmeztet bennünket senki, s az online pénzköltés is gyakran nagyobb kockázatot jelent, mint a megfogható forintok költése.

Az internetes szerencsejátékoknak további nagy veszélyforrása, hogy nem kell hozzá vállalni az arcunkat, nevünket. Álnéven, rejtőzködve is játszhat valaki az interneten, s így nem kell amiatt aggódnia, hogy valaki felismeri őt.



Összegezve, a szerencsejátékok közül különösen azoknál kell odafigyelni, hogy ne vigyük túlzásba, amelyekre igaz, hogy

- könnyen (akár otthonról is) **elérhetőek** (pl. online szerencsejátékok);
- **azonnali a visszajelzés**, hogy nyertem-e (pl. kaparós sorsjegy, játékgép, rulett, póker, online szerencsejátékok);
- **azonnali a nyereség kifizetése**;
- **bármikor újra folytathatom, ismételhetem** a játékot, azaz nem kell várnom egy újabb fogadásig/játszmaig;
- a játék **képi világa és a hangeffektek** nagyon izgalmasak és csábítóak (pl. online szerencsejátékok, játékgép);
- **bármikor emelni tudom a tétet**, s akár egyre több pénzt tudok kockáztatni;
- játék közben úgy érzem, hogy én irányítom az eseményeket (pl. online szerencsejátékok, játékgép);
- **nevem és arcom vállalása nélkül** is játszhatóak (online szerencsejátékok);
- könnyedén kiváltják azt az élményt, hogy „majdnem nyertem!”, és így erős vágyat érzünk a játék folytatására.

A szerencsejáték-függőség lefolyása

A szerencsejáték-függőség igen gyorsan képes jelentős mértékben rombolni a mindennapi életvitelt. A jelentős anyagi problémák mellett, a családi és baráti kapcsolatok megromlása, a munkahely elvesztése és számos egyéb tünet jelzi a korábbi életvitel teljes felborulását, leromlását. Nem ritka a kölcsönügyleteken keresztül az alvilággal való kapcsolat, ami aztán jelentős fenyegetettséget eredményez. Az illegális aktivitás ettől függetlenül is magas arányú.

A BETEGSÉG LEFOLYÁSÁT TEKINTVE NÉGY FÁZIST SZOKÁS ELKÜLÖNÍTENI:

(1) Az első fázis a „nyerő időszak”. A betegek egy részénél a játék nyereségekkel indul, aminek eredményeképp nagyon gyorsan alakulhat ki tolerancia és a kontrollvesztés állapota. Ez az időszak a győzelem, az erő, a gazdagság, az onnipotencia érzését kölcsönzi a játékosnak. A veszteségek természetesen ebben az időszakban is jellemzőek, a játékosok beszámolóiban ezek mégis gyakran eltörpülnek a kezdeti időszakra vonatkozóan, s a nyereségek felnagyítása mellett a veszteségek tagadása, degradálása vagy racionalizálása jellemző.

(2) A második fázis a „veszteség időszaka”. Gyakran egy nem várt veszteség indítja ezt a szakaszt, esetleg egy olyan helyzet, amikor a győzelem (nyereség) küszöbéről veszít a játékos. A veszteség reprezentációja az érdekes itt is, mint az előző fázisban. Míg egy átlagos szerencsejátékos a veszteséget kellemetlen, szorongással és stresszel teli élménynek éli meg, addig a szerencsejáték-függő sorscsapásként, személyes sérelemként fogja ezt fel. Az onnipotens érzések ekkor csökkenhetnek, a játék egyfajta „elkopása” jelenhet meg, és megindul a „veszteség hajszolása”, a kényszeres törekvés a veszteségek visszanyerésére. Ezzel párhuzamosan jellemzővé válik a veszteségek és maga a játékszenvedély családtagok, barátok előli eltitkolása, elhazudása, miközben állandóvá válnak a kölcsönök, és gyakran esik áldozatul a családi kassza is a játékos pénzhiányának. Az ilyenkor kapott anyagi segítséget a játékos gyakran „nyereségként” értékeli, s nem a helyzete rendezésére, hanem a játékba való visszaforgatásra használja fel.

(3) A harmadik fázis a „kétségbeesés időszaka”. Ekkorra kifogynak a kölcsön-források, teljessé válik az anyagi csőd. Ekkor jelennek meg az immorális és/vagy illegális cselekedetek, a csalások, a sikkasztások, miközben az irreális hit a jövőbeli nagy nyereségről újra és újra visszatér. A szerencsejátékos ebben a szakaszban éri el a mélypontot, nem ritkák ilyenkor a letartóztatások sem.

(4) A negyedik fázis a „feladás vagy reménytelenség szakasza”. E fázis megjelenésének legfontosabb kritériuma, hogy a játékos nem kergeti tovább a „mindent visszanyerek” irreális fantáziáját. Ez lehet egyúttal a felépülés egyik első lépése is.

Rendhagyó osztályfőnöki órák

Szerző: Kulik Krisztina, Rácsok Balázs, Jákfalvi Anett, Figeczki Tamás

Bevezetés

A tanórák módszertanilag nem különböznek a pedagógiában használatos oktatási, képzési, nevelési módszerektől. Elsősorban a tanulók aktivitására építenek egyéni kis- és nagycsoportos feladatokkal, játékkal, videó illusztrációkkal, prezentációval.¹

Az osztályfőnöki órák úgy vannak felépítve, hogy a 6 óra után könnyen lehessen mérni a diákok teljesítményét a témával kapcsolatban. A felmérés minden iskolában egységes, így könnyen össze lehet hasonlítani egyes órák sikerességét vagy kudarcait.

A rendkívüli osztályfőnöki órákon előkerülnek a szerencsejáték-függőség mellett más függőségek is, melyek hátterével éppúgy nincsenek tisztában a diákok, mint a játékfüggőséggel. A foglalkozások jó lehetőséget adnak arra, hogy a gyerekek olyan információhoz jussanak, amelyeket a későbbiekben hasznosítani tudnak.

A rendhagyó osztályfőnöki órák felépítése, célcsoportja:

A rendhagyó osztályfőnöki órák 6 órára vannak felosztva. Felépítésüket tekintve az órák egymásra épülnek, a legáltalánosabb témából kiindulva, a mélyebb rétegek felé haladva, eljutunk a szerencsejáték-függőség témaköréhez, amely napjainkban is jelenlévő függőségek egyike.

A cél, hogy a hat alkalom során a diákok meglévő ismereteit bővítsük, mélyebben feltárjuk, és új ismereteket szerezzenek a szerencsejáték-függőség témakörében. A diákok ismeretei szegényesek a témában, tudják, hogy létező probléma, de nem érzik annak súlyosságát. Az osztályfőnöki órák nevelési célja az új, vagy még inkább más szemléletmód kialakítása a diákok körében. Az új szemléletmód azt jelenti, hogy a diákok fel tudják ismerni a szerencsejáték-függőségre utaló jeleket, információjuk legyen arról, hogy milyen módon lehet ezt a szenvedélybetegséget megelőzni és leküzdeni. Ugyanakkor nem cél olyan információk átadása, mellyel nem tudnak mit kezdeni a gyerekek koruk vagy a szerencsejátékokhoz való viszonyuk tekintetében. Nem cél, hogy olyan szerencsejátékokat ismertessünk meg velük, amiket amúgy nem ismernek.

Az ideális célcsoport az általános iskolák felső tagozatos diákjai, valamint a középiskolások (10-18 év közötti diákok). A megcélzott korcsoport már rendelkezik a megfelelő alaptudással, és képes arra, hogy az érzékenyítést, a szemléletváltást befogadja.

¹ Játék határokkal 2015-2016- egy modellprogram kiterjesztése című kiadvány 11. oldal



A hat óra témáinak felépítése:

1. óra: **A játék**
2. óra: **A szerencse**
3. óra: **A szerencsejáték**
4. óra: **A szerencsejáték-függőség, függőségek**
5. óra: **Oktatófilm megtekintése**
6. óra: **Összegzés, tudáspróba**

Megjegyzés: Az utolsó két óra felcserélhető, illetve ha van rá lehetőség összevonható.



1. ÓRA

A JÁTÉK

A cél, hogy a játék témakörét feltárva a meglévő tudást bővítsük.

Feladat, hogy a játék fogalmát, fajtáit, sajátosságait, funkcióit rendszerezzük, olyan módon, hogy a tanulók számára világossá váljanak a különbségek és azonosságok a játék tekintetében.²

A következő ismereteket kell körbejárni a diákokkal, miközben érzékenyítjük őket a szerencsejáték témakörében.

A játék definíciója: Szabályok szerint végzett szabadidős (rekreációs) tevékenység.

Milyen eszközök, személyek, helyek, feltételek kellenek a játékhoz:

- Játékos
- Tér
- Szabály
- Eszköz
- Jutalom

Hogyan csoportosíthatjuk a játékokat? (néhány lehetőség a kategorizáláshoz)

- Fizikai felkészültséget igénylő
- Szellemi felkészültséget igénylő
- Sport
- Stratégiai
- Csoportos
- Egyéni
- Szerencsejáték

² Játék határokkal 2015-2016- egy modellprogram kiterjesztése című kiadvány 11. oldal

A játék

Általános célkitűzés: A cél, hogy a játék témakörét átbeszélve a gyerekek ezzel kapcsolatos tudását felmérjük és bővítsük. Feladat, hogy a játék fogalmát, fajtáit, sajátosságait, funkcióit rendszerezzük, olyan módon, hogy a tanulók számára világossá váljanak a különbségek és azonosságok a játék tekintetében.

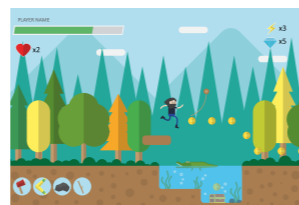
MODUL IDŐIGÉNY	CÉLKITŰZÉS	MUNKAFORMA	ESZKÖZSZÜKSÉGLET	FELADAT	MUNKAMÓDSZER	MEGBESZÉLENDŐ KÉRDÉSKÖRÖK	MEGJEGYZÉS
Bevezetés 10 perc	A 6 alkalmas csoportfolyamat elindítása és az elköteleződés elérése.	Frontális - csoport	Flipchart vagy tábla	Csoportszabályok gyors összegyűjtése, valamint az érdeklődés felkeltése a 6 alkalmas tematikus osztályfőnöki órára.	Új formában fognak dolgozni a gyerekek egy 6 alkalmas osztályfőnöki órás folyamatban. Minden alkalommal más - más lesz a téma. Ahhoz, hogy hatékonyan lehessen dolgozni, össze kell szedni a csoportszabályokat.	Milyen szabályok kellenek ahhoz, hogy együtt tudjon a csapat dolgozni?	A módszertani kiadványban a csoportdinamikai megfontolásokról plusz információk vannak ehhez a blokkhoz.
Ráhangelődés 10perc	A résztvevők érzék, hogy ez az óra más mint egy hagyományos osztályfőnöki óra.	Csoport	Előre kiosztott A/4-es lap és kikészített toll.	Ki hogy érzi magát? Mindenki rajzoljon egy szmájlit, úgy, hogy az tükrözze, hogy érzi magát most (vidám, fáradt, lehangolt, boldog, elégedett, stb.)	A csoportvezető megmutat egy szmájlit és kéri a gyerekeket, hogy mindenki rajzoljon egy jó nagyot az A/4-es papírra két perc alatt. Ha kész vannak fordítsák le. Két perc múlva pedagógus kéri, hogy mindenki elmelje fel a rajzát és mutassa meg a körülötte lévőeknek.	Gyors visszajelzések arról, hogy milyen hangulatokat, érzelmeket láttak a gyerekek. Mik voltak többségben a pozitív vagy a negatív érzések.	A csoportvezető kifejezheti, hogy reméli az osztályfőnöki órákon minél többször fogják magukat jól érezni a gyerekek.
Téma felvezetése 1. 10 perc	A játék definíciójának valamint a játékhoz szükséges feltételek megismerése.	Csoport/frontális		„Mindenki keressen gyorsan egy párt magának. Kő-papír-olló elnevezésű játékot játszunk a gyerekekkel. Miután gyorsan kialakultak a párok 6 fordulót játszanak le. Ha szükséges a csoportvezető elmondja a játékszabályokat, valamint kéri, hogy a párok figyeljék, hogy ki mennyi játékot nyert meg, mennyit veszített és mennyi játék végződött döntetlennel. Lehet más gyors játékot is játszani párokban pl.: pirospacsi, vagy ki bírja tovább pislogás nélkül.”	„Kérdések feltevésével segítsük, hogy közelebb jussunk a játék definíciójához, illetve, hogy megismerjék a gyerekek, hogy milyen feltételek kellenek ahhoz, hogy játsszunk. A válaszokból szedjük össze az eszközöket, majd pedig mondjuk el a játék hivatalos definícióját.”	„Milyen eredményei voltak a játéknak? (nyerhettünk, veszthettünk, lehetett döntetlen) Mi kellett ahhoz, hogy ezt a kis egyszerű játékot lejátszhattuk (kezek = eszköz, szabályok, játékosok, hely/tér)? Mit gondoltok miért játszunk? Miért fontos játszani? (jól érezzük magunkat, kikapcsolódunk, ne unatkozzunk, találkozunk másokkal, feszültségoldás, barátkozás, versengés, ...) A játék fogalmánál külön ki kell térni arra, hogy definiáljuk mit is jelent a rekreáció!”	„El kell, hogy hangozzon hogy a játék feltételei: játékos,tér, szabály, eszköz, jutalom Mondjuk el a játék definícióját is a gyerekeknek Szabályok szerint végzett szabadidős (rekreációs) tevékenység. Az értelmező kézikönyvtárban ezt olvashatjuk: „Szabadidőben, a tevékeny pihenés érdekében végzett minden olyan kulturális, társas, játékos és mozgásos tevékenység, melyet a napi fő elfoglaltság által okozott fáradtság, feszültség feloldása, a testi-lelki teljesítőkészség és képesség helyreállítása, fokozása érdekében tesz az ember.”
Téma felvezetése 2. 10 perc	A játék csoportosításának lehetőségei.	Csoportmunka	Előre kiosztott A/4-es lap és kikészített toll.	„Gyorsan alakítsunk ki 3 csoportot. A legegyszerűbb úgy felosztani a csoportot, hogy minden gyereknek adunk egy számot 1-est, 2-est vagy 3-mast. Ez történhet úgy is, hogy a csoporttal megegyező darabszámban egyenlő arányban beletesszük papírra írva a számokat egy zsákba és minden gyerek húz egy számot. Az egyesek lesznek az egyes csoport, a kettes a 2-es csoport és a hármasok pedig a 3-as csoport.Ez most egy verseny: 2 perc alatt írjatok fel minél többféle játékot az asztalon lévő papírra. Az a csoport nyer, aki a legtöbb játékot tudta összegyűjteni. A 2 perc letelte után felolvassák a csoportok a játékokat. Ezek után kihirdetjük a győztes csapatot és megtapsolunk mindenkit, mert mindenki nagyon ügyes volt.	A csoportvezető a táblára is felírhatja az összegyűjtött játékokat, így könnyebb lehet majd a csoportosítás. Azzal is ki lehet egészíteni a játékot, hogy a lehetséges csoportosítás után a gyerekek nézzék meg, hogy a saját csoportjukban felírt játékokat hányféleképpen tudják csoportosítani. Ezek után lehet kérni a csoportokat, hogy mondják el mennyi és milyen csoportokra tudták bontani az általuk felírt játékokat. Ez segítheti az elmélyülést.	A játék alapján keressük meg a lehető legtöbb csoportosítást a játékfajták kapcsán.	A következőképpen csoportosíthatjuk a játékokat (a lista bővíthető): • Fizikai felkészültséget igénylő • Szellemi felkészültséget igénylő • Sport • Stratégiai • Csoportos • Egyéni • Szerencsejáték
Összegzés 5 perc	Visszaellenőrzés, hogy a diákok mennyire figyeltek az órán, mennyire tudatosították az ott elhangzottakat.	Frontális	Előre kinyomtatott teszt, ami az online módszertani kézikönyvben elérhető.	A gyerekek számára kiosztásra kerül az előre elkészített teszt.	Tesztlapok gyors kitöltése és annak hangsúlyozása, hogy ez önálló munka.	Itt már nincs interakció a diákokkal. Az elsajátított tudás felmérésén van a hangsúly.	A módszertani anyag online változata tartalmazza a tesztlapot.



JÁTÉKLEÍRÁS

Játék neve:	Activity
Játék célja:	A cél az, hogy minél több játékkategóriát megismerjenek a diákok.
Időtartam:	15 perc
Eszközök:	A következő kártyák nyomtatva:

Online játékok:



Sportjátékok:



Társasjátékok:



Logikai játékok:



Szerencsejátékok:



Ügyességi játékok:



A játék menete: Az előre kinyomtatott kártyákból minden gyerek számára ki kell osztani egyet. Egymás kártyáit nem lehet megnézni. A diák feladata, hogy saját kártyáit szavak nélkül mutogassa el, és találjon rá az a gyerek, akinek hasonló típusú játékkártya van a kezében. (pl.: A sportjátéknál az egyik gyerek mutogatja a focit, a másik diák pedig jelzi, hogy nála egy másik sportjáték van.).

Megbeszélés: A megbeszélés során felvethetünk más kategóriákat is. (pl.: Fizikai felkészültséget igénylő, szellemi felkészültséget igénylő)

Megjegyzés: A mutogatás történhet csoportosan, de egyénileg is.

PLUSZ EGY JÁTÉKOS GYAKORLAT A TÉMÁHOZ

Játék neve: **Keressd a párját**

Játék célja: Információszerzés a játék történetéről, különböző kultúrák játékokhoz kapcsolódó szokásairól.

Időtartam: 20-25 perc.

Eszközök: Az érintett témakörhöz kapcsolódó képekből készített 3 vagy 4 darabos puzzle.

Játék menete: Osszuk ki a puzzle darabokat a résztvevőknek. Minél előbb keressék meg az összetartozó képdarabokat, és rakják ki a puzzle-t. Ha elkészültek, jól látható helyre rakjuk ki a puzzle-okat.

Megbeszélés: Minden képről kezdjünk beszélgetést, vezessük fel, melyik hogyan tartozik a játék témaköréhez.

- 1) Fonalgombolyaggal játszó macska képe. – A játék már az állatvilágban is jelen van. Mit gondolnak, mi a szerepe? Van-e saját élményük háziállatukkal kapcsolatos játékról? „Buborékokkal játszó delfinek” videó megnézése.
- 2) Kőbe karcolt malom játék képe. – A játék az ősidőktől jelen van az ember életében. Mit gondolnak, az ősember gyermekei mivel játszhattak? Vannak olyan játékok, amelyek több ezer év óta fennmaradtak, ahogy pl. a malom.
- 3) és 4) Francia pétanque coureus és kínai go játék. – Játék a különböző kultúrákban. Ismerik-e ezeket a játékokat? Melyik országhoz tartoznak? Szabályok ismertetése. Gyűjtsünk más országokhoz tartozó játékokat is.



A szerencse

Általános célkitűzés: Meglévő tudás bővítése. Válaszkeresés, hogy hogyan lehet definiálni a szerencsét, mint fogalom, befolyásolható-e a szerencse és mit tehetünk érte.

MODUL IDŐIGÉNY	CÉLKITŰZÉS	MUNKAFORMA	ESZKÖZSZÜKSÉGLET	FELADAT	MUNKAMÓDSZER	MEGBESZÉLENDŐ KÉRDÉSKÖRÖK	MEGJEGYZÉS	
Ismétlés, keresztrejtvény 5 perc	Nézzük meg mire emlékeznek a diákok az első alkalomról.	Egyéni, önálló kitöltés	Kézikönyvben található rejtvény lefénymásolva. Toll	A keresztrejtvény önálló kitöltése.		Aki először készen van, tegye fel a kezét. A tanár ellenőrizzé és ha megfelelő, amint a többiek is elkészülnek az első tanuló olvassa fel a válaszokat és ellenőrizzé mindenki a saját megoldásait.	Mennyire volt nehéz a feladat? Segítette e a megoldást, amiket az előző órán hallottak? A kitöltött keresztrejtvény a függelékben megtalálható. Korosztálytól függően néhány betűvel segítheti előre a csoportvezető a kitöltést.	
Ráhangelő beszélgetés a szerencse témájára 5 perc	Annak megbeszélése, hogy lehet-e befolyásolni a szerencsét. Van e jelentősége a kabalatárgyaknak. A cél oda eljutni, hogy ezek a tárgyak valójában maximum egy kis nyugalmat adnak, ami miatt könnyebb a stresszes helyzetben jobban teljesíteni.	Frontális - beszélgetés az osztállyal	nincs	Van-e valakinek története arról, hogy egy fontos élethelyzetben ott volt nála egy „szerencsehozó tárgy” és úgy ért el sikert – szerencsehozó toll, az a bizonyos fekete zokni stb.		Kérdések: Mit adott nekik ez a szerencsehozó tárgy? Mit befolyásolt az eredmény tekintetében? (biztonságot, megnyugvást, egyszer már sikerült, amikor azzal a tollal írta a dolgozatot stb.)	Célszerű egy saját történettel is készülnie a csoportvezetőnek, ha a gyerekek között nem lesz olyan, aki megosztaná a sajátját.	
Szerencsekerék 5 perc	Minden gyerekek legyen arról benyomása, hogy tippel egy számra, és milyen érzés azt eltalálni/nem eltalálni.	Frontális - beszélgetés az osztállyal	okostábla vagy projektor vászonnal. Gyerekeknek papír és toll. Megnyitni: https://hu.piliapp.com/random/wheel/	Meg kell nyitni a linkelt oldalt, ahová előre be lehet írni 20-ig a számokat. Mindenki írjon fel a lapjára 1 számot a csoportvezető kivetíti a szerencsekeréket és pörget egyet.		Egyéni feladat: A gyerekek felírják a saját számukat, majd várják a pörgetés eredményét. A pedagógus az applikáció segítségével kipörget egy számot. Megnézik, hogy valaki eltalálta-e a kipörgetett számot. Ebből lehet 4-5 kört játszani.	Ha megvan a szám, utána mindenki írja fel, hogy milyen érzése lett az eredménytől (boldog – mert kipörgették a számát, dühös – mert pont mellette volt, csalódott – mert a közelében sem volt stb.) lehet a gyerekeket érzésekkel segíteni.	A SZERENCSE definíciójának megértése céljából azt, aki eltalálta a „nyerőszámot” emelje ki a csoportvezető, dicsérje meg, esetleg tapsolja meg az osztály.
A szerencse definíciójának megalkotása 7 perc	A szerencse definíciójának megalkotása.	Csoportmunka (4-5 fő)	„papír, toll a csoportoknál. Előkészület: táblára felírva az alábbi szavak: sora, sorsunkat, véletlen, szerencsésen, akaratunktól, körülmények, meglepetésszerű, alakító, független, sikeres, körülmények, és, a”	Kérjük meg a csoportokat, hogy 7 szó használatával alkossák meg a szerencse definícióját. Kapjanak 2-3 percet, majd minden csapat olvassa fel, ha nincs meg a definíció, segítsük őket a megoldáshoz.		Csoportmunka, időre elvégzendő feladat. Segítsünk nekik, ha nagyon elakadnának, vagy távol kerülnének a megoldástól. Ha van olyan csoport, ahol jól alakul a definíció, emeljük ki őket szóban, hogy inspiráljuk a többieket, van remény.	A következő feladatban lesz tétélesen átbeszélve a definíció, visszahozva a szerencsekerék során megélt élményeket.	Szerencse: A sorsunkat alakító, akaratunktól független, véletlen körülmények sora.
Visszatérünk az első, sorsolási feladathoz 15 perc	A szerencse definíciójának megértése.	Frontális - beszélgetés az osztállyal	nincs	„Az alábbi kérdések mentén menjenek végig a definíción: - Tegye fel a kezét, aki el akarta találni a nyerőszámot? - Mire volt befolyása az eredmény tekintetében? (definícióból jussunk el ide: akaratunktól független) - Ha valaki eltalálta az eredményt, szerinte az min múlt? - Mit tudott tenni azért, hogy pont ugyanazt a számot írta fel a lapjára? Nem tudta befolyásolni egyik résztvevő sem az eredményt, egy applikáció választotta ki a számot (a véletlen körülmények sorára vissza lehet hivatkozni a definícióból)”		A csoportvezető kérdezze meg a feladatban leírt kérdéseket a diákoktól és a válaszok mentén térjenek ki a definíció egyes részleteire.	Nézzük meg milyen érzéseket írtak fel, kire milyen hatással volt az eredmény. „Ha volt olyan gyerek, aki eltalálta a sorsolás eredményét, és sikerült őt nagyon szépen megdicsérni, megtapsolni, akkor lehet beszélni arról, hogy milyen érzés volt ez számára. Lehet arról beszélgetni, hogyha ilyen módon lehetne kisötösöket gyűjteni (sorsolással) milyen hatása lenne az osztályra, az egyénre. (Tudáshoz nem jut hozzá, nem rajta múlik a végeredmény stb.)”	
Záróbeszélgetés 5 perc	Mit tehetünk mégis a szerencse kapcsán, ha befolyásolni nem tudjuk?	Frontális - beszélgetés az osztállyal	nincs	„Arról lehet beszélgetni, hogy egy olyan játéknál, ahol hozunk egy döntést, választunk egy számot vagy egy dobozt, ott van e még tennivaló a reménykedésen kívül.”		Megkérdezni a diákokat arról, hogy mit tudnak tenni azért, hogy egy játékban befolyásolják a végkimenetelt. Cél az, hogy a prevenció, a tudatosság, az előre átgondolás hangozzon el a részükről.	„Felelős döntést hozni, hogy érdemes-e játszani vagy sem. Átgondolt tétet tenni. Mérlegelni a bukás mértékét.”	



3. ÓRA

A SZERENCSEJÁTÉK

A cél az előző órák témájának összekapcsolása. Az órán fel kell hívni a figyelmet, hogy ki és hogyan játszhat szerencsejátékokat, és hogy milyen veszélyeket rejtenek ezek a játékok.

A következő ismereteket kell körbejárni, miközben a diákokat érzékenyítjük a szerencsejáték témakörében:

- Szerencsejáték fajtáinak összegyűjtése. Ezek közül melyik legális és melyik illegális?
- Játszható-e korhatár nélkül Magyarországon bármelyik szerencsejáték? (Magyarországon 18 év alatt minden szerencsejáték TILOS!)
- Melyik szerencsejáték típus a legveszélyesebb? Miért?
- A diákoknak vannak-e tapasztalatai a szerencsejátékkal kapcsolatban?



PLUSZ EGY JÁTÉKOS GYAKORLAT A TÉMÁHOZ

Játék neve:	Bingo
Feladat célja:	Megismertessük a diákokkal, hogy nem minden játék csalás mentes.
Időtartam:	15 perc.
Optimális létszám:	Mindig az adott osztály létszámához kell igazítani a játékot!
Eszközök:	Bingo szelvény, számok 1-25-ig, nyertes számok, boríték
Játék menete:	Bingo játék kicsit másképp. A gyerekek csapatonként kapnak egy (általam) szerkesztett bingo szelvényt. A számok kihúzása úgy történik, hogy a papírlapokat, amelyre 1-től 25-ig vannak felírva a számok, a játék kezdetekor körbe mutatjuk az osztályban. Mindenki megnézheti, átlapozhatja őket (meg van-e mind a 25 szám). Ezután egy borítékba kell tenni a számlapokat és abból egyesével kihúzni a 15 nyerő számot. A nyereményt érdemes megmutatni a diákoknak pl.: 1 tábla csoki.

A szelvényeket úgy kell megcsinálni, hogy csak egy nyerjen, a többi lapon pedig csak egy szám hiányozzon a nyeréshez.

A borítékot úgy kell megcsinálni, hogy dupla zsebes legyen. Ehhez egyszerűen összeragasztunk két borítékot. 1-25-ig a számokat berakjuk az egyik zsebbe, de közben a másik zsebben már benne van a 15 nyerő szám, ebből húzunk mi.

Megbeszélés: Ezt követően beszéljünk arról, hogy mi a különbség a két mondat között. Mennyire gyorsan jutott eszükbe a mondat befejezése?

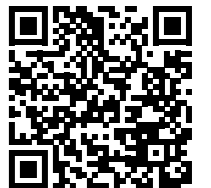
Megjegyzés: Mondhatunk példa mondatot, de inkább hagyjuk, hogy ők fogalmazzák meg a saját gondolataikat.

Videók



http://index.hu/kulfold/2015/07/31/lemondott_a_szerb_allami_szerencsejatek_igazgatoja/

<https://www.youtube.com/watch?v=RgbGY-nKgXt4>



A szerencsejáték

Általános célkitűzés: A tanulók megismerjék a szerencsejátékok főbb fajtáit, sajátosságait, veszélyeit. Megértsék a könnyen jött pénz könnyen is megy.

MODUL IDŐIGÉNY	CÉLKITŰZÉS	MUNKAFORMA	ESZKÖZSZÜKSÉGLET	FELADAT	MUNKAMÓDSZER	MEGBESZÉLENDŐ KÉRDÉSKÖRÖK	MEGJEGYZÉS	
Ismétlés 5 perc	A játékkal kapcsolatos ismeretek felelevenítése.	Frontális	nincs	A játék definíciója. Mi szükséges a játékhoz? Hogyan csoportosíthatjuk a játékokat?		Gyors ismétlő kérdések, válaszok jelentkezés alapján. Mi a játék? Mi szükséges a játékhoz?	A főbb játéktípusok és a szerencsejáték elkülönülése.	
Szerencsejátékok 10 perc	Szerencsejátékok és sajátosságuk megismerése.	Egyéni és frontális	papír, ceruza, tábla, kréta	1 perc alatt ki tudja a legtöbb szerencsejátékot felírni a papírjára? Ki tudja elmondani melyik játéknál mi a szabály?		Aki a legtöbbet írta az kezdi felolvasni, a többiek a náluk is szereplő szerencsejátékokat kipipálják és a végén csak azt olvassák fel, ami addig nem szerepelt. A csoportvezető a táblára írja a felsorolt játékokat. Ezután alkossunk a felsoroltakból csoportokat.	Hogyan csoportosíthatnánk ezeket a játékokat. Pl. kártyajátékok, casino játékok, online játékok, lottó típusú játékok. Ki ismeri ezeknek a játékoknak a szabályait? Hogyan működnek? Melyek a legveszélyesebbek? Mi a szerencsejáték célja? Melyek tiltottak? Miért tiltott 18 év alatt minden szerencsejáték?	A csoportvezető ebben a feladatban teljes mértékben támaszkodik a csoport tudására. Nem mond olyan szerencsejátékot, amit a gyerekek nem soroltak fel, nem ismernek.
Kopka 10 perc	A szerencsejáték természete egy konkrét játékban.	Csoport(4-5 fő)	magyar kártya, játékpénz	A csoportvezető kioszt minden csoportnak egy db 100 ezer Ft-os játékpénzt. Minden csoport írja össze, mire költené a kapott összeget, ha valós lenne. Ezután megkeveri a paklit, 6 részre osztja leteszi az asztalra. A kapott pénzt minden csoport valamelyik kártyakupac elé teszi. Az a csoport nyer, aki legerősebb lapra tett. A nyertes mindent visz.		A csoportvezető a játék után először a vesztes csapatokat kérdezi, mit vettek volna, ha nem játszó el a pénzt? Érdemes volt-e kockáztatni? Aztán a nyertes mondja el mit írt fel, mire költené a kapott/nyert összeget.	Mekkora kockázatot érdemes vállalni? Mit jelent a zéró összegű játék: csak a másik pénzt nyerhetjük el, vesztesnek muszáj lennie, a nyeremény nem az égből pottyán. Hallottatok-e a valószínűség-számításról. Kiszámítható-e a nyeresi esély? Mikor nagyobb, mikor kisebb?	
„Megüttem a főnyereményt!” 5 perc	Értessük meg a csoporttal, hogy a főnyeremény nem tesz boldoggá.	Egyéni és frontális	papír, ceruza, tábla, kréta	Megnyerted a lottón a főnyereményt! Írd le felsorolásszerűen, mire költenéd! Egy perced van rá.		Ha a tanulók elkészültek, jelentkezés alapján néhányan olvassák fel a leíratakat. Ha van okostábla lehet szófelhőt készíteni, ha nincs, akkor a táblára írjuk az elhangzottakat és strigulázzuk az ismétlődéseket.	Az fog kiderülni, hogy a nyeremény elköltésében nagyon egyformán gondolkodik mindenki: utazás, ház, autók, ajándékok. Mennyire fontosak ezek az ember életében? Ki költene tanulásra? Drága egyetemi képzésre, jótékonyagra?	Előzetesen legyen megbeszélve, hogy mennyi a lottó ötös főnyeremény összege.
„Megüttem a főnyereményt!” 10 perc		Csoport (4-5 fő)	kinyomtatott szövegek	Minden csoport kap egy leírást egy tényleges nyertes történetéről. Adjátok elő a megkapott történetet: Lehet riport keretében, többszereplős jelenetben, elmondva, mintha veled történt volna vagy elmutogatva, stb.		A csoportok nem ismerik egymás történeteit. Az előadások után derül ki, hogy egyik nyertes se lelte örömét a főnyereményben, legfeljebb az, aki ugyanúgy élt, mint azelőtt.	Miért nem sikerülhetett a nyerteseknek? Azt gondold te tudnád hogyan kell csinálni? Jobb emberré tesz a gazdagság? Szébbé, okosabbá?	
Összefoglalás 5 perc	Az órai anyag rövid áttekintése, konklúzió.	Frontális	nincs	Gondoljuk végig, hogy miről volt szó az órán!		Ismétlő kérdések: Mit tekinthetünk szerencsejátéknak? Melyek a tiltott játékok? Van-e korhatár? Melyek a legveszélyesebb szerencsejátékok?	Érdemes-e mindent egy lapra feltenni?	



4.
ÓRA

A SZERENCSEJÁTÉK-FÜGGŐSÉG, FÜGGŐSÉGEK

Az óra a függőségek kérdéskörét vizsgálja. Célja, hogy minél mélyebben belemerüljünk ebbe a témakörbe, hogy a diákok minél szélesebb körben megismerhessék a függőség veszélyeit, lehetséges megjelenési formáit, megoldásait. Milyen esetben kihez lehet fordulni?

A következő ismereteket kell körbejárni a diákokkal, akár vitaindító kérdésekként is:

- Mi a függőség, milyen függőségeket ismerünk, jó-e vagy rossz függni valamitől, vagy valakitől?
- Milyen különbségek vannak a függőségek között?
- Mik a következményei a függőségeknek? Melyek a szerencsejáték-függőség jellemzői?
- Betegség-e vagy csak rossz szokás?
- Mi a teendő függőség esetén?⁴

⁴ Játék határokkal 2015-2016- egy modell-program kiterjesztése című kiadvány 11. oldal




PLUSZ EGY JÁTÉKOS GYAKORLAT A TÉMÁHOZ

Játék neve:	Képtár
A feladat célja:	Szenvedélybetegség témájára való ráhangolódás.
Időtartam:	15 perc.
Optimális létszám:	Mindig az adott osztály létszámához kell igazítani a játékot!
Eszközök:	Dixit kártya (egy vagy két csomag).
Játék menete:	Elmondjuk a résztvevőknek, hogy a mai alkalommal a függőség témakörével foglalkozunk. A Dixit kártyákat elhelyezzük az asztalon. Arra kérjük a résztvevőket, hogy mindenki válasszon egy olyan képet, amelyhez illik az a cím, hogy „Függőség” vagy „Szenvedélybetegség”. A megbeszéléskor mindenki mutassa meg az általa kiválasztott képet és indokolja meg, számára miért kapcsolódik függőséghez.
Megbeszélés:	Ha az idő engedi ezt a gyakorlatot egy közös meseszöveggel is folytathatjuk, vagy másik alkalommal beiktathatjuk.
Megjegyzés:	Az egyik résztvevő lerakja a kártyáját és elkezd egy mesét (néhány mondat), aki úgy érzi, hogy a kártyájával kapcsolódni tud, lerakja a saját kártyáját és folytatja a mesét.



A függőség

Általános célkitűzés: a diákok minél mélyebben belemerüljenek a függőség témakörbe illetve minél szélesebb körben megismerhessék a függőség veszélyeit, lehetséges megjelenési formáit, megoldásait.

MODUL IDŐIGÉNY	CÉLKITŰZÉS	MUNKAFORMA	ESZKÖZSZÜKSÉGLET	FELADAT	MUNKAMÓDSZER	MEGBESZÉLENDŐ KÉRDÉSKÖRÖK	MEGJEGYZÉS
Ismétlés 5 perc	Visszahívni a tanulók tudását az előző alkalomról. Szerencsejáték – ki mire emlékszik.	Önálló munka	papír/ceruza	2 perc alatt minél több gondolatot írjanak le az előző óráról		Mindenki írja le címszavakban, amire emlékszik, aki a legtöbbet írta 2 perc alatt, az olvassa fel.	A szerencsejáték Mo-n 18 év alatt tilos, tiltott és engedélyezett szerencsejátékok, családi módszerek
Activity, függőségek 15 perc	Függőségek ismertetése, csoportosítása, hozzájuk kapcsolódó tipikus jellemzők beazonosítása.	Csoportos játék	cetlikre felírva a függőségek	2 fő kap egy cetlit, amin egy függőség van, kimennek az osztályból és megbeszéljük, hogy fogják elmutogatni. Ha szükségük van segítségre a pedagógus adjon néhány szempontot hozzá.	Visszatérve elmutogatják a különféle függőségeket, amiket kitalálás után az osztály eldönt, hogy szerfüggőség vagy viselkedésfüggőség. Mielőtt felírjuk a táblára a megfelelő csoportba, előtte beszéljük meg mi jellemzi egyiket/másikat, mi a kettő közti különbség.	„Viselkedésfüggőség: Az emberi élet normális mindennapi tevékenységeinek (táplálkozás, munka és játék) túlzott vagy kóros megnyilvánulása. A „jobb állapot” eléréséhez muszáj a cselekvést végrehajtani, nem a megszokott mértékben, hanem kóros formában. Szerfüggőség: Klinikai értelemben valamilyen szerhasználati (droghasználati) zavarról akkor beszélünk, ha az egyén az adott pszichoaktív anyagot folyamatosan használja, annak ellenére, hogy ezzel összefüggésben különféle kognitív, viselkedési és fiziológiai tünetek jelentkeznek nála.”	„Szerfüggőség: Alkoholfüggőség Kábítószerfüggőség Gyógyszerfüggőség Viselkedésfüggőség: Szerencsejátékfüggőség Internetfüggőség Ételfüggőség - anorexia/bulimia Vásárlásfüggőség Munkafüggőség”
Kisfilm 20 perc	Megérteni a függőségek dinamikáját, folyamatát.	Egyéni munka	Projektor, vászon, vagy okostábla, internet.	https://www.youtube.com/watch?v=WwkrvEKUNjg 	Kisfilm nézése irányított kérdésekkel. A kérdéseket előre mondjuk el a gyerekeknek, hogy tudjanak rá figyelni a filmben. A film megnézése után sorban válaszolják meg a kérdéseket. Többen is elmondhatják milyen válaszokat adtak. Nagyobb eltérések esetén engedjük ütköztetni az álláspontokat. Fontos, hogy a válaszok megbeszélése során kerüljenek elő a megjegyzésben leírt ismeretek.	Kérdések: Szerinted mennyire befolyásolta a madárka életét a kis sárga valami? (írjanak egy %-ot) A kis sárga valami melyik stádiumában tudná szerinted még megelőzni a függőség kialakulását? Hogyan változott a madárka energiaszintje a kisfilm során? Milyen érzés volt végignézni?	„Segédanyag: Szinte bármilyen viselkedésmód átcsapathat szenvedélybetegségbe, ha az alábbiak igazak rá: 1. Kicsúszik a kezdeből az irányítás és elurálja az életed, a viselkedésed és a gondolataid. Tipikus példa, hogy mindenáron úgy szervezed a napjaidat, hogy a szenvedélyvel élni tudj (mert idegessé tenné, ha nem férne bele). 2. Mértéktelenül csinálod. 3. Korábban fontos dolgokat áldozol fel azért, hogy az adott viselkedést folytathasd. Például feladod a kapcsolataid, elhanyagolod a higiéniád, feléled a félretett pénzed azért, hogy a szenvedélyvel élhess.”
Zárójáték 5 perc	Kicsit kivezetni a gyerekeket a témából	TOTÓJÁTÉK - 2 IGAZ, 1 HAMIS - mindenki a padtársával játszik	papír/ceruza	írj 3 állítást, amiből 2 igaz rád 1 pedig hamis. Próbáld meg megtéveszteni a padtársadat, akinek ki kell találnia hogy melyik a hamis a 3 állításból.	„párban dolgoznak, kérjük meg a résztvevőket, hogy soha ne minősítsék az elhangzottakat.”	„Ha van idő meg lehet kérdezni, hogy ki találta el a hamis állítást. Milyen új információkat tudtak meg? Honnan lehet tudni, hogy adott információ hamis (például árulkodó testbeszéd, mimika, stb.)?”	Előzetesen legyen megbeszélve, hogy mennyi a lottó ötös főnyeremény összege.



5. ÓRA

OKTATÓFILM MEGTEKINTÉSE

Az óra célja, hogy a diákok bepillantást nyerhessenek egy szerencsejáték függő életébe.⁵ Az oktatófilm levetítése mellett érdemes beszélgetést indító kérdésekkel, szempontrendszerrel készülni, illetve előhívni a diákokból, hogy mit gondolnak ők egy szerencsejáték-függőről.

⁵ Játék határokkal 2015-2016- egy modell-program kiterjesztése című kiadvány 11. oldal

Megfigyelési szempontok az oktatófilmhez:

1. Mit hiányolt a gyerekkorából?
2. Milyen korai formája volt a függőségének? Milyen cselekvésre vezet vissza?
3. Hogyan dolgozza fel az első nagyobb veszteséget?
4. Mikor kezdődött a szerencsejáték-függősége? Hogyan?
5. Hogyan látták a gyerekei?
6. Milyen megoldást talált a gyerekkori sérelmeire?
7. Miben nyilvánult meg a szerencsejáték-függősége?
8. Játék közben milyen élményeket élt meg?
9. Milyen negatív dolgokat figyelhetünk meg az életében, mit veszített?
10. Mi okozta az életében a változást?
11. Hogyan él most?
12. Milyennek látjuk most a főszereplőt?

Másik szempontrendszer:

1. Kigyógyul-e Ferenc valaha a szerencsejáték-függőségből?
2. Milyen gyermekkori emlékei vannak Ferencnek és ezek mennyiben befolyásolhatták a játékfüggőség kialakulásában?
3. Mi volt Ferenc szerencsejátékos „karrierjének” kezdő mozzanata?
4. Hogy írja le a szereplő a játék alatt átélt benyomásokat? Milyen érzéseket él át ilyenkor a játékos?
5. Nevelt lánya mit látott gyerekkorában nevelőapja függőségéből?
6. Ferencnek milyen élményei maradtak meg játékfüggő korszakából a családi vonatkozásban?
7. Miért választotta a színészi pályát Ferenc?
8. Színházi munkáját mennyiben befolyásolta függősége?
9. Hogy jellemzi Ferenc a függőséget? Milyen tünetei voltak?
10. Hogy indult meg Ferenc a változás útján?



Egy szerencsejáték-függő életútja – Oktatófilm megtekintés

Általános célkitűzés: Az óra célja, hogy a diákok bepillantást nyerhessenek egy szerencsejáték függő életébe, ő hogyan küzd/küzdött meg ezzel a problémával, milyen problémákkal szembesült.

MODUL IDŐIGÉNY	CÉLKITŰZÉS	MUNKAFORMA	ESZKÖZSZÜKSÉGLET	FELADAT	MUNKAMÓDSZER	MEGBESZÉLENDŐ KÉRDÉSKÖRÖK	MEGJEGYZÉS
Ismétlés 5 perc	Visszahívni a tanulók tudását az előző alkalomról, ahol a téma a függőségek volt.	Önálló munka	Előre elkészített melléklet a függőségek párosításához. Ezt a módszertani melléklet tartalmazza.	Kösd össze a leírásokat a megfelelő függőségekkel.	Kiosztjuk a mellékleteket és arra kérjük a diákokat, hogy majd egyszerre kezdjenek hozzá. Lehet verseny is, hogy ki lesz kész először. Az első helyezett szóban ismerje el a csoportvezető és tapsolja meg az osztály.	Ha valami kimaradt az előző órán említett függőségekből úgy a foglalkozásvezető segíthet vagy a definícióval, vagy magával a függőség típusával és a gyerekektől kér hozzá további megfogalmazásokat.	
Ráhangelődés 10 perc	Érdeklődés felkeltése, ráhangelődés.	Csoportos játék	Minden diáknak 4 db post it papír, illetve toll vagy ceruza, nagy karton papír, melyre fel lehet majd ragasztani a post-it papírokat.	Milyen egy függő? Kérjük meg a gyerekeket, hogy az előre kiosztott post-it lapokra írjanak tulajdonságokat, amik szerintük jellemzi a függőket.	A feladatot segítsük azzal, hogy szempontokat adunk meg a gyerekek számára. (Testalkat, hobbi, iskolai végzettség, családi állapot, mennyit keres...) Amikor mindenki kész van a közepre kihelyezett kartonpapírra sorban helyezték fel a post-it lapokat.	A feladat végén egy végső jellemzést kér a foglalkozásvezető, hogy milyen ember a függő. A függő egy olyan ember aki, A gyerekek pedig befejezik a mondatot.	
Kisfilm egyes részeinek a megtekintése 10-20 perc	Annak meglátatása, hogy milyen egy szerencsejátékos élete. Megismerni a folyamatokat és az okokat, amiért valaki függő lett.	„Csoportos feldolgozás. A kisfilmet kétféleképpen lehet feldolgozni. 1. Teljes film megnézése: Ebben az esetben a módszertani kiadványból a csoportvezető a feldolgozási szempontokat megosztja a csoporttal. 2. Rövidített változat megtekintése: A gyerekek megnézik a a kisfilm rövidített változatát és utána a csoportvezető instrukciói alapján dolgozzák fel azt.”	„Projektör, vászon, vagy okostábla, internet. 1.: Előre leírt és kiosztott szempontok a csoportoknak. 2: Nagy kartonpapír, amelyen egy ember körvonala van megrajzolva derékig. Post it papírok.”	„1: A 4-5 fős kiscsoportokban az előre kiosztott szempontrendszer alapján a kisfilm megnézése. A kiscsoportban lévők megvitatják a szempontokat és beszámolnak 2 percen belül a gondolataikról. 2: Arra kérjük a diákokat, hogy figyeljék magukat milyen érzések lesznek bennük, illetve, hogy mit csinálnának, mondanának annak az embernek, akit láttak a filmben.”	„1: Kiscsoportok már a filmnézésre is megalakultak. Együtt nézik a film egyes részleteit, melyeket a csoportvezető kiválasztott. 2: Egyéni szinten nézik a filmet és dolgoznak majd a feldolgozásban.”	Ebben a részben nincs.	
Kisfilm feldolgozása 18 perc	Annak meglátatása, hogy milyen egy szerencsejátékos élete. Megismerni a folyamatokat és az okokat, amelyek miatt valaki függő lett.	Csoportos feldolgozás		„1: A kiscsoportokban lévők megvitatják azt a maximum 4 szempontot, amelyeket előre írásban megkaptak. Erre hagyjunk a csoportoknak 5-10 percet, majd arra kérjük a csoportokat számoljanak be, hogy mire is jutottak. A folyamatot segítő kérdésekkel támogassa a csoportvezető. 2: Mindenki kap 4-5 post it papírt. Írják rá a diákok, hogy milyen üzeneteket kaphat a függő a környezetétől. Negatívát és pozitívát. Ezeket ragasszák fel a kartonpapírra az alak körvonalára. Ezek után beszéljék át, hogy milyen egy szerencsejátékos élete, miért lett függő és hogy van-e segítség?”	„A csoportvezető generálja a beszélgetéseket a szempontrendszer alapján. Lehetőséget a téma elmélyülésére egy-egy gondolat végigbeszélésére.”	Támogató kérdések: Milyen volt megnézni ezt a kisfilmet. Milyen szempontra volt könnyű válaszolni, melyikre nehéz? Melyik része tetszett, melyik nem. Mi az üzenete a filmnek a számodra? Találkoztál-e már hasonló helyzettel? Mit érdemel egy ilyen ember?	
Összegzés 2 perc	A mai óra üzenetének összefoglalása.	Frontális	nincs	A csoportvezető a gyerekek gondolatai alapján összegzi az üzeneteket, reális képet nyújt a függőségben lévő emberek mindennapjaiból, segítve ezen élethelyzetek megértését.	A gyerekek által elmondottak visszatükrözése, és az általuk mondott üzenetek összefoglalása.	Milyen ember az, aki játékszenvedély nehézségeivel küzd.	



6. ÓRA

ÖSSZEGZÉS, TUDÁSPRÓBA

Az óra célja a rendhagyó osztályfőnöki órák lezárása, a tesztlap kitöltése. A tesztlap mindenhol egységes, így könnyebben össze lehet mérni a gyerekek tudását, az ismeretanyag átadásának sikerességét vagy kudarcait.

A tesztlap kitöltése mindegyik osztályban fontos, ahol a rendhagyó osztályfőnöki órák voltak, illetve keresni kell egy korcsoportban megegyező kontroll csoportot, ahol csak a tesztlap kerül kitöltésre. Példa: Ha három 10. osztály vett rész a rendkívüli osztályfőnöki órákon, akkor

- ha van rá lehetőség: egy negyedik 10. osztályban is ki kell tölteni a tesztlapot.
- ha nincs rá lehetőség: a korban legközelebb álló osztályban kell kitölteni a tesztlapot, ez a példa esetében lehet 9. vagy 11. osztály is.

Az eredmények ezzel a kontroll csoporttal lesznek összevetve.

Filmek elérhetőségei:



Kisfilmek nagy csodákról
https://www.youtube.com/results?search_query=kisfilmek+nagy+csod%C3%A1kr%C3%B3l

Kávézót nyitott a lottónyertes
<https://www.youtube.com/watch?v=yi1EALYfqLE>



Összefoglalás/tudáspróba

Általános célkitűzés: A szerencsejáték-függőségről tanultak összefoglalása.

MODUL IDŐIGÉNY	CÉLKITŰZÉS	MUNKAFORMA	ESZKÖZSZÜKSÉGLET	FELADAT	MUNKAMÓDSZER	MEGBESZÉLENDŐ KÉRDÉSKÖRÖK	MEGJEGYZÉS
Ismétlés 10 perc	A tudáspróba tesztre hangolás ismétlő kérdésekkel.	Frontális	nincs	1. feladat: Válaszoljuk meg közösen a következő kérdéseket: Mi a játék? Mi szükséges a játékhoz? Hogyan határoznánk meg, hogy mi a szerencse? 2. feladat: Indítsunk stafétát! Mondjunk szerencsejátékokat!	Kérdések és válaszok jelentkezés alapján. Valaki elindítja a szótancot és valaki folytatja. Csak szerencsejátékot lehet mondani. Ha vita támad, beszéljük meg, miért nem illik a sorba.	Eljutottunk egy folyamat végére a mai órán. Megpróbáljuk rendszerezni és felhasználni az eddig szerzett ismereteket.	
A műtét című kisfilm megtekintése és feldolgozása 20 perc	A szerencsejátékról szerzett ismeretek rendszerezése, gyakorlati alkalmazása.	Frontális	Projektor vagy tv +laptop+net	1. feladat: Nézzük meg a kisfilmet! Figyeljük meg, milyen tünetei vannak a játékfüggőségnek!	A film megtekintése után jelentkezés alapján válaszoljuk meg a kérdést.	Mikortól beszélhetünk játékfüggőségről? Mi a függőség? Milyen játékok a legveszélyesebbek a függőség kialakulása szempontjából? (igyekezzünk, hogy a tesztkérdések is elhangozzanak, direkt vagy indirekt formában)	
				2. feladat: Játsszunk el a gondolattal, hogy a filmnek van folytatása! Milyen történetek lehetségesek? Te hogyan képezed a folytatást?	Kötetlen beszélgetés	Ki lehet-e gyógyulni a függőségből? Meg lehet-e bocsájtani? Jóvá lehet-e tenni az elkövetett hibákat? Meddig tarthat a harag? Mit tegyünk, ha ilyen helyzetbe kerülünk? Van-e megoldás?	
Tudáspróba teszt 10 perc	Az ismeretek elsajátításának a mérése	Egyéni, önálló feladatmegoldás	A függelékben megtalálható előre kinyomtatott tesztlapok, íróeszköz	Olvasd végig figyelmesen a kérdéseket és jelöld a helyes választ vagy válaszokat!		Hívjuk fel a figyelmet, hogy van olyan kérdés, melynél több válasz is lehetséges. Az idő leteltével beszedjük a tesztlapokat.	Ügyeljünk a figyelemre, hogy ne váljon komolytalanná a feladat. 10 perc elegendő (ha kicsik vagy nehezen megy az olvasás és a szövegértés akkor esetleg pár percet ráhagyhatunk).
Lezárás, összefoglalás 5 perc	Az ismeretek összegzése, benyomások	Frontális	Projektor vagy tv +laptop+net	Nézzük meg a helyes válaszokat!	Kivetítjük a helyesen kitöltött tesztlapot.	Kinek lett hibátlan? Melyik kérdés volt a legnehezebb? Ki hol tévesztett?	
				Mit mondanál otthon, milyen volt ez az elmúlt 6 óra?	Kötetlen beszélgetés, vélemények ütköztetése	Mi volt, ami tetszett? Mi nem tetszett? Van-e számodra tanulsága? Hogy érezted magad az órákon? Másképpen gondolsz-e a szerencsejátékokra és a szerencsejáték függőkre az órák után?	



Klubfoglalkozások

Szerző: Szilágyi Nóra

A foglalkozások céljai

A Klubfoglalkozás egy olyan eleme a Játék határokkal iskolai prevenciós programnak, melynek alapvető célja, hogy a résztvevő gyerekek megtapasztalják, hogyan lehet játékos foglalkozások keretében a szabadidőt hasznosan, jó hangulatban eltölteni. Cél továbbá, hogy a foglalkozások a közösséghez való tartozás élményén keresztül valós alternatívát nyújtsanak a gyerekeknek az online játékokkal és a virtuális világokkal szemben. Ennek érdekében a klubfoglalkozás egy olyan tudatosan megtervezett 12 alkalmas folyamat, melyben nagy hangsúlyt kell fektetni a közösség építésére, a közösség megszervezésének erősítésére. További cél, hogy a játékok, beszélgetések teremtsenek lehetőséget arra, hogy egy-egy téma kapcsán a diákok szabadon kifejezhessék érzéseiket, véleményüket, rálássanak saját működésükre, és a csoportnak köszönhetően új ismereteket szerezzenek magukról és a világról.

Az osztályfőnöki órák és klubfoglalkozások különbségei

Alapvető különbség, hogy a klubfoglalkozások kerete egy kötetlenebb, szabadabb forma, a foglalkozások ideje is hosszabb (2 x 45 perc), gyakoriságát tekintve pedig egy 2-3 hetente megvalósuló csoportfolyamat. Az osztályfőnöki órák egy 6 alkalmas folyamatot jelentenek, ahol az órák célja, hogy komplex, átfogó tudással vértessze fel a diákokat a szerencsejáték veszélyeivel kapcsolatban. Ezzel szemben a klubfoglalkozások 12 találkozást foglalnak magukban, melyben a meghatározott témák vezérfonalat jelentenek arra, hogy a hozzá kapcsolódó játékok, beszélgetések olyan folyamatokat indítsanak el a csoportban, melyek pozitív élményeket nyújtanak a tagok számára, elgondolkodtatnak, új megvilágításba helyezhetőek bizonyos kérdések. A felhasznált játékok egyrészt segítik ezt a folyamatot, másrészt emlékeztetésebbé, vonzóbbá teszik az alkalmakat és segítik a bizalmi légkör kialakítását is. Az osztályfőnöki órákkal szemben nagy előnye a klubfoglalkozásoknak, hogy a részvétel önkéntes, így kisebb ellenállással van dolga a csoportvezetőnek, valamint a csoporttagok alacsonyabb száma (10 – 18 fő) is egy motiváltabb működést eredményez.

SZÜKSÉGES ELŐKÉSZÜLETEK A KLUBFOGLALKOZÁSOK MEGVALÓSÍTÁSÁHOZ

Diákok toborzása, időpontok szervezése

A klubfoglalkozások időpontjainak megszervezése már az iskolával való kapcsolatfelvétel után történik. Érdemes egy félévvel előre megtervezni az időpontokat és ezeket javasolni az iskola vezetőségének, akik figyelembe véve az iskolai szüneteket és programokat, ünnepeket, tudnak helyet adni a foglalkozásoknak. Jó, ha a program indulásakor az osztályfőnöki órák időben hamarabb kezdődnek, mint a klubfoglalkozások, így ezek az alkalmak is plusz lehetőséget jelentenek a toborzásra. Mindenképpen szükség van széles körű toborzásra, melyben az iskola segítségét kell kérni. A sűrű iskolai rendezvények miatt gyakran mérlegelni kell annak a lehetőségét is, hogy az adott iskola kollégiuma lesz

a helyszíne a klubfoglalkozásoknak. Szem előtt kell tartani, hogy egy-egy ilyen csoport beindítása nagyon sok szervezést igényel a klubfoglalkozásoknak, mely elsődlegesen a csoportvezető feladata. Tapasztalat, hogy az iskolák nem minden esetben mutatnak aktív együttműködést a programok megszervezésében. Már az is óriási eredmény, ha beengedik a programot az iskolába, de mindenképpen fontos és eredményes, ha a pedagógus kollégák is bevonásra kerülnek a toborzásba. Ezt a folyamatot tudja támogatni a plakátok kihelyezése is.

A foglalkozások tematikájának bemutatása

A foglalkozások tematikája előre megtervezett, mely egy 12 lépéses módszer mintájára épül fel. A 12 lépés egy olyan csoportos program, amelyet általánosságban is használnak addiktív vagy diszfunkcionális viselkedési zavarok kezelésére.²

A 12 téma a következő:

1. Határok
2. Szabályok
3. Kapcsolatok
4. Szerencse – balszerencse
5. Játék – nem játék
6. Kockázat
7. Döntések
8. Nyeremény – nyereség
9. Csalás
10. Vesztes – vesztes
11. Győzelem – vereség
12. Kivülállás – Kibicelés

A tematikát nem kötelező szigorúan követni. A csoport igényeit figyelembe véve el lehet attól elemeiben térni, javaslatot lehet tenni a változtatásokra, annak mérlegelésével, hogy a témák egymásra épülnek, logikai sorrendben követik egymást és igyekeznek lefedni azokat a kérdésköröket, amelyek a szerencsejáték használati zavarával kapcsolatban felmerülnek.

A FOGLALKOZÁSOK FOLYAMATÁNAK BEMUTATÁSA

Előkészületek egy foglalkozásra

- a) **Adminisztráció** (A dokumentumok a kiadvány függelékében megtalálhatóak.)

Szülői hozzájáruló nyilatkozat:

A klubfoglalkozásokon való részvétel alapját képezi a **szülői hozzájáruló nyilatkozat**, melyben a szülő nyilatkozik arról, hogy hozzájárul gyermeke részvételéhez a klubfoglalkozásokon, illetve dönthet arról, hogy a gyermek kitölti-e a bemeneti és kimeneti kérdőívet és, hogy a gyermekről készülhet-e fénykép vagy videófelvétel. Tapasztalataink szerint ennek a pedagógusok nagyon nagy segítséget tudnak adni.

⁶ <http://www.12step.org/the-12-steps/> (Utolsó letöltés: 2016. 11. 01.)



A hozzájáruló nyilatkozatot javasolt még az első foglalkozás előtt kiosztani azon gyerekeknek, akik szeretnének a klubfoglalkozáson részt venni. Az első foglalkozás megkezdésével még érdemes vinni néhányat a szülői bejegyző nyilatkozatokból, gondolva az újonnan érkező diákokra.

Jelenléti ívek:

A klubfoglalkozásokon jelenléti ív kitöltése szükséges. Ez nemcsak azért fontos, hogy igazoljuk a program végrehajtását, illetve azt, hogy kik fogyasztottak a büféasztal kínálatából, hanem azért, hogy nyomon lehessen követni a csoporttagok részvételi aktivitását is. Fontos, hogy a jelenléti ívek a program számára készülnek és nem arra, hogy az iskola lássa belőle, hogy kik is vettek részt egy-egy foglalkozáson.

Átvételi elismervények:

A klubfoglalkozások alkalmával az egyes játékokhoz kapcsolódóan, a motivációs szint fenntartása érdekében számos ajándékot kapnak a gyerekek. Ezt a hatályos szabályok miatt dokumentálni kell. Az **átvételi elismervényeket** a gyerekek személyesen írják alá.

Elégedettségi kérdőív:

Minden foglalkozás végén névtelen **elégedettségi kérdőívet** töltenek ki a résztvevők. Ennek célja, hogy a csoport motivációját, elköteleződését a verbális és nonverbális visszajelzések mellett lássa és értékelni tudja a csoportvezető.

Hatékonyagsmérés:

Az első és utolsó foglalkozások alkalmával kell több adminisztrációra számítani a hatékonyagsmérés miatt. Az első alkalommal szükséges egy **bemeneti mérés** felvétele a résztvevőkkel, mely a szerencsejátékokról való tájékozottságukat, véleményüket méri. Az utolsó alkalommal felvett **kimeneti mérés** ugyanennek a kérdőívnek a kibővített változata. A klubfoglalkozások sikerességének, hatékonyságának egyik legfontosabb fokmérője ezek az attitűdváltozást mérő eszközök, hiszen ezeket összehasonlítva láthatjuk a résztvevő diákoknál a fejlődés (tudás-, attitűd- vagy akár készségszinten is) mértékét. Az összehasonlítást független szakember végzi. Mind a kimeneti, mind a bemeneti mérés névtelen, de ahhoz, hogy ezek összehasonlíthatóak legyenek, egy **generált kódot** kell készítenünk a gyerekekkel, melyet a bemeneti és kimeneti mérés lapján is fel kell tüntetni. A generált kód készítésének menete a Hatékonyags mérés c. fejezetben van részletesen leírva. A szükséges adminisztráció része a foglalkozások **fényképes dokumentálása** is, mely a féléves **beszámoló**k készítésekor fontos szerepet kap, s mely képeket a projekt rendezvényeinek keretében, illetve kommunikációs eszközökön bemutathatunk. Fontos rá figyelni, hogy azok a gyermekek ne szerepeljenek a képeken, akiknek szülei ehhez nem járultak hozzá.

b) Eszközigény

A programok eszközigénye az előre elkészített óravázlatoknak köszönhetően jól tervezhető (Játékok, labdák, flipchart tábla, papírok, kreatív foglalkozáshoz olló, papír, filctoll). Egy-egy klubfoglalkozás megvalósítását nagyban megkönnyítheti, ha a szükséges eszközöket előre összekészítjük, ha kell, kiporciózzuk egyénre, illetve kisebb csoportokra. A flipchart papírra előre megírhatóak azok az üzenetek, melyeket a foglalkozás során mindenképpen meg fogunk osztani a diákokkal (pl.: csoportfoglalkozás menete, játékok szabályai, központi üzenetek). A foglalkozások sajátos, bensőséges hangulatának a fenntartásához - amennyiben erre van lehetőségünk – érdemes bekészíteni egy kis szörpöt, vizet, vagy más üdítőt, illetve egy kis kekszet.

c) A klubfoglalkozások vezetése

A klubfoglalkozások vezetése történhet egyénileg is, de – még gyakorlott pedagógusok esetében is – ha megoldható, inkább javasolt a páros csoportvezetés. Sok feladat vár a vezetőkre: a foglalkozás előkészítése, a játékok levezetése, beszélgetések facilitálása, a foglalkozás fényképes dokumentálása, az adminisztrációhoz szükséges papírok aláírása, büféasztal előkészítése, ajándékok átadása, fegyelmelés. Fontos kiemelni, hogy a „csoportozás” műfaja nem működik a hagyományos tanár-diák szerepekkel. Ahhoz, hogy elérjük a foglalkozások célját, fontos, hogy megfelelő ismereteink legyenek a csoportdinamikáról, a csoportszerepekről, a megfelelő vezetői szerepekről, mely támogat, segít, partneri kapcsolatot erősít, irányít, képessé tesz. A kiadvány későbbi részében erről bővebben is szólunk.

A FOGLALKOZÁSOK FELÉPÍTÉSE:

Az egyes témák feldolgozása különböző módokon történhet. Nagyban függ a résztvevők életkorától, nemek arányától, szociális helyzetétől, előzetes ismereteitől, vagy akár a csoportvezető(k) személyiségétől, illetve az elérhető eszközöktől. Következőkben egy általános struktúrát írunk le:

- 1. Kezdőkör:** Ennek a következő céljai vannak: megtudjuk, hogy milyen érzésekkel vannak jelen a diákok a foglalkozáson. Ezt segítheti a „Hogy vagytok ma, hogy éreztetek ide?” körkérdés, vagy az, hogy megkérünk mindenkit arra, hogy testtartásával fejezze ki, milyen érzések vannak benne. Miután mindenki megjeleníti az érzést, egyesével megpróbáljuk kitalálni. Jól használható erre az is, ha megkérünk mindenkit, hogy rajzoljon egy olyan smiley-t, ami kifejezi a hangulatát. Ha ezek elkészültek, megkérhetjük őket, hogy keressék meg, kik vannak hasonló hangulatban a csoportban. Az érzések behozatala a csoportba láthatóvá teszi számunkra, milyen állapotban van a csoport, milyen hátrítások nehezíthetik meg a foglalkozást. Például lehet, hogy nagyon fáradtak, tele vannak feszültséggel, nagyon vicces hangulatban vannak, valakivel történt valami rossz (nem sikerült egy dolgot) vagy jó (születésnapja van). Ezekre röviden vissza lehet jelezni, kifejezhetjük empátiánkat, örülni lehet a jó hangulatnak és kérni lehet őket, hogy koncentráljanak közösen a foglalkozásra. (Másik célja ennek, hogy a diákok megérkezzenek a foglalkozásra.) Gyakran már a „Hogy vagytok ma?” kérdéskörrel is elérhetőek ezek, de néha szükség van egy rövid energetizáló játékkörre is ahhoz, hogy a csoporttagok ne csak fizikálisan legyenek jelen. Időtartam: 5 – 20 perc.
- 2. Visszatekintés:** Része lehet a kezdőkörnek, de akár külön része is lehet a foglalkozásnak. Amennyiben nem az első ülés a foglalkozássorozatnak, akkor lehet kérni a csoporttagoktól, hogy mondják el, mire emlékeznek az előző foglalkozásról. Mit csináltunk, miről beszélgettünk, milyen játékot játszottunk, mi volt a legjobb, mi volt a legfontosabb üzenet számukra? Időtartam: 5 – 10 perc.
- 3. Témafelvezetés és/vagy játék, játékok:** A téma nehézségétől függően dönthetünk úgy, hogy valamilyen játékkal vezetjük be, vagy pedig kérdésekkel, rövid felvezetővel. „Hoztam számotokra egy érdekes témát. Szeretném megtudni, hogy mit is gondoltok róla.” Vagy: „Arra gondoltam, játszhatnánk egy jót. Az lenne a feladat, hogy ... Amire nagyon kell figyelni...” A klubfoglalkozás célja a pozitív közösségi élmény elérése, nem az oktatási funkció. A középpontban a játék, az élmény áll. Amennyiben a játékokkal kezdtük, akkor fontos annak a napi témával való összekapcsolása. Időtartam: 20 – 40 perc.
- 4. Megbeszélés:** Lényeges, hogy adjunk elég időt a játékok, feladatok átbeszélésre. Kinek milyen volt? Milyen érzéseket keltett benne? Van-e valami, amit mindenképpen meg szeretne osztani a többiekkel? Érdemes lehet visszatérni a játék egy-egy szakaszára, elemezni azokat, megnézni a feszült helyzeteket, milyen megoldások születtek, azok elfogadhatóak-e számunkra, léteznek-e más megoldások is? A beszélgetés végéhez közeledve törekedni kell az összefoglalásra, illetve megtudni, hogy ki mit visz haza a foglalkozásról. Időtartam: 10 – 30 perc.



5. **Levezető játék:** Amennyiben szükséges, és az időbe is belefér, a foglalkozás vége előtt érdemes lehet még játszani egy rövid játékot. Ez segítheti a feszültségek feloldását és a téma elengedését. Időtartam: 5 – 10 perc.
6. **Foglalkozás zárása: A foglalkozás lezárása kapcsán érdemes azt körkérdéssel lezárni.** Hogy vagy most? Vagy érdemes elővenni a foglalkozás elején lerajzolt smiley-kat, és megkérdezni, hogy kinek hogyan változott a hangulata. Fontos, hogy már nem térünk vissza témára, azt már elengedtük. A foglalkozás legvégén fontos jelezni a következő találkozás időpontját. Időtartam: 2 – 5 perc.

A klubfoglalkozások hangulata

A klubfoglalkozások során mindig törekedni kell arra, hogy a gyerekek ne a megszokott iskolai tanóráként, hanem valódi szabadidős foglalkozásként éljék meg a klubot. Ezért fontos, hogy a csoporttagok véleménye, gondolatai, érzései kifejezhetőek legyenek, hogy frontális oktatás helyett a csoportmunka van túlsúlyban. Az oldott hangulatot segíti az elfogadó légkör, a játékos tanulás, a nem szokványosan berendezett iskolai terem (székek körben vannak elhelyezve, esetleg egy kis asztalon üdítő, keksz várja a diákokat). A klubfoglalkozások közösséget építenek. A közösség tovább építhető, erősíthető, ha – az iskolával, szülőkkel előre egyeztetve – akár iskolán kívüli programok szervezésére is sor kerül. Ez erősítheti a csoport összetartását, motivációját. Ilyen program lehet egy közös mozizás, kirándulás, valamilyen kint játszható sport játék.

Konfliktusok kezelése

A klubfoglalkozások során elkerülhetetlenek a viták, súrlódások. Ez egyrészt hozzátartozik a csoport fejlődéséhez, másrészt a játékok kapcsán természetes, hogy feszültségek generálódnak. Lényeges, hogy ezek a viták, feszültségek kimondásra és átbeszélésre kerüljenek. Fontos, hogy a csoport tudjon olyan konstruktív, asszertív megoldási alternatívákat felkínálni egy-egy konfliktusos helyzetben, mely a későbbiekben mintaként szolgálhat a csoporttagok számára. A konfliktusos helyzetek lehetőséget adnak a fejlődésre, nem kell tőlük megijedni. A játékokból fakadó feszült helyzetek lehetőséget teremtenek olyan témák felvezetésére és megbeszélésére, mint a „Veszteség és győzelem” közötti hangulati különbségek megélése, a csalódottság – sikerélmény feldolgozásának elfogadható módjai.

A FOGLALKOZÁSOK TAPASZTALATAINAK ÖSSZEGZÉSE

A gyermekek egyéni fejlődése és a csoportkohézió változása

A gyerekek visszajelzései, a személyes tapasztalatok és az attitűd-változást mérő eszközök adatai által elmondható, hogy a klubfoglalkozásokon résztvevő diákok eredményesen sajátították el az ismeretanyagot, tájékozottabbak lettek a szerencsejátékokat illetően és veszélyesebbnek ítélték meg a szerencsejátékok alkalmi és rendszeres használatát is, mint a klubfoglalkozások első alkalmával. Többen jelezték, hogy önbizalmuk, magabiztosságuk is nőtt a foglalkozások hatására. A résztvevő diákok hasznosnak, jó hangulatúnak és érdekesnek találták a foglalkozásokat. A csoporton belüli kommunikáció is jelentősen javult a foglalkozások folyamán. Néhány a résztvevő diákok visszajelzéseiből:

- „Sokat tanultam a foglalkozásokon. Kevesebbet fogok szerencsejátékozni.”
- „Az a jó benne, hogy sokat játszunk, beszélgetünk.”
- „Megtanultam, hogy milyen jellegű függőségek vannak. Sok dologban nem változtam meg, csak kicsit tudatosabb lettem. Köszönök mindent!”
- „Sok mindent megtanultam az életről. Tetszett, hogy játékosan mutatták be a komoly dolgokat.”

AZ ISKOLA ÉS A BEVONT PEDAGÓGUSOK VISSZAJELZÉSE A KLUBFOGLALKOZÁSOKRÓL

Az iskolák általában öröndetesnek tartják a programot; úgy vélik, valódi, kézzelfogható problémára reagál. Mivel a pedagógusoknak nincs már kapacitásuk a témáról beszélgetni vagy nincs lehetőség beilleszteni az órarendbe a prevenciót, ezért hasznos bevinni az iskolákba a projektet. A bevont pedagógus kollégák is abszolút pozitívan értékelik a klubfoglalkozásokat; különösen a csoporton belüli összetartás erősödésének örültek.

TÉMÁKHOZ KAPCSOLÓDÓ KÉRDÉSKÖRÖK ÉS JÁTÉKOK BEMUTATÁSA:

A következőkben bemutatásra kerülnek a foglalkozások témáihoz kapcsolódó, a feldolgozást segítő kérdések. Lényeges szempont, hogy a témákkal kapcsolatban nem célja a foglalkozásnak egyértelmű válaszok megadása. A cél inkább az, hogy megtudjuk a diákok viszonyát, tapasztalatait, dilemmáit a témákkal kapcsolatban. Elgondolkoztassuk és segítsük őket, ha egy-egy kérdésben elakadnak, vagy nehézséget jelent számukra a téma feldolgozása, esetleg nem látják az azzal kapcsolatos veszélyeket. A 12 klubfoglalkozás megtartásához a következő oldalak adnak segítséget. Először az óra vázlatos feldolgozását mutatjuk be, majd pedig a játékok következnek. Fontos, hogy a foglalkozásokhoz tartozó játékok itt is a téma feldolgozását megértését segítik. A játékok sorrendje nem felcserélhető, ugyanakkor bátorítunk minden csoportvezetőt, hogy nyugodtan keressenek más játékokat is az adott témákhoz. Ami fontos, hogy a játék választásunk mindig tudatos legyen, tudjuk, hogy miért választottuk és, hogy milyen kapcsolódása van az adott témához, vagy a játékkal elérni kívánt célhoz.

1. HATÁROK

Milyen határok vannak az életedben? Jellemezd őket! Milyenek a túl merev, rugalmas, tág határok? Milyen határon változtatnál, ha tehetnéd? Miért jók a határok? Miért nem szeretjük őket?

Bemelegítés ráhangolódás 10 perc	Adminisztráció Labdajáték
Ismétlés 10 perc	„A világon két dolog végtelen: a világegyetem és az emberi hülyeség. Bár az elsőben nem vagyok biztos.” (Albert Einstein) Mit jelent pontosan az idézet? (Mi az, hogy végtelen? Nincs határa.) A Játék határokkal program mai témája: a határok.
Kifejtendő kérdéskörök 60 perc 10 perc szünettel	Mindennek van határa? (világegyetem, képzelet) Mondjunk példákat, minek lehetnek határai? Mire jók a határok? Szeretjük-e a határokat/ha határokat szabnak? (játékter, mozgástér, eligazodás) Tudjuk-e hol a határ? Mi lehet határtalan? (szeretet, gyűlölet, butaság) Megváltoztathatók-e a határok? Ki jelöli ki a határokat? Ismerem-e saját határaitmat? Átléphetem-e a határokat? Átléphetem-e saját határaitmat? A cél vitát generálni, mindenkinek lehet pro és kontra véleménye. Milyen érzés, ha folyamatosan változnak/szűkülnek a bennünket körülvevő határok? Tudunk-e alkalmazkodni és hogyan a megváltozott határokhöz?
Összegzés 15 perc	A mai foglalkozáson a határokat kerestük, amelyek átszövik a mindennapi életünket. Mindenki kap egy lapot, amire mindenki írja le, milyen határokat változtatna meg. (2 perc)
Értékelés 5 perc	Jelezd, hogy érezted magad a mai foglalkozáson: guggolás – nagyon nem jól, lábujjhegyen magasba tartott kéz – nagyon jól.

JÁTÉKÖTLETEK	
Játék 1.	A játék célja, hogy a csoport minél hosszabb ideig a levegőben tartsa a labdát anélkül, hogy az a földre esne. Szabályok: A labdát bármilyen testrészrel lehet passzolni, de megfogni nem szabad. Egyetlen játékos sem érhet bele kétszer egymás után a labdába. Minden ütés egy pontot ér.
Játék 2.	Kisebb csapatokra osztjuk a társaságot. Nagyméretű flipchartra vagy csomagoló papírra (ezek szimbolizálják a jégtáblákat) állnak a csoporttagok, azaz a „pingvinek”. Am a globális felmelegedés hatására elkezd a jégtakaró olvadni, ezért folyamatosan tépkedünk le kisebb-nagyobb darabokat a jégtáblákból, azaz papírokból. A csoporttagoknak így minél kisebb helyen kell tudniuk elhelyezkedni. Az nyer, aki legtovább marad fenn a jégtáblán. Fontos, hogy a játékvezetők igazságosan, nagyjából azonos mértékű papírdarabokat tépjenek le. Ha valamelyik csapatból valaki lelép a papírról, az kiesett a játékból.
Játék 3.	A kerettörténet szerint a játékosok békák, akik egy hatalmas turmixgépbe kerültek, és most ugrálva igyekeznek a turmixgép pengéjét, a pályán keresztben mozgó kötelet elkerülni. Akit megérint a kötél, az arra a körre kiáll, azonban a következő körben visszaállhat. Ezért érdemes több kört is játszani. Jelöljük ki egy megfelelő méretű négyszögletes játékeret, amelyet a kötél átér. Ebben a játékban egy főre kb. 2 négyzetmétert érdemes számítani. A játékosok célja, hogy elkerüljék a pályán keresztbe mozgó kötelet. A játék menete: A csoporttagok beállnak a kijelölt játéktérbe. A két játékvezető egy kötelet feszít ki a pálya egyik végében, majd végigsétálnak a pálya mentén. A játékosok igyekeznek elkerülni (felugorva, leguggolva), hogy a kötél hozzájuk érjen. Akit elért a kötél, az kiesik. A következő körben már lehet fokozni a kihívást: gyorsabban halad a kötél, változó magasságban és/vagy szögben mozog. A játék lebonyolításához két játékmester szükséges.

2. SZABÁLYOK

Milyen szabályok vonatkoznak rád? Miért kellene a szabályok? Milyenek a jó és milyenek a rossz szabályok? Kik hozzák a szabályokat és kinek?

Bemelegítés ráhangolódás 10 perc	Adminisztráció 1-5-ös skálán hányasra értékelnéd a mai eddigi napodat? Mutasd kézfeltartással!
Témafelvetés 10 perc	A Játék határokkal program keretében, ma a szabályokról lesz szó, de nemcsak a játékszabályokról. Járjuk körbe közösen, hogyan befolyásolják mindennapjainkat a szabályok! Itt vannak mindjárt a csoportunkra vonatkozó szabályok. Melyek ezek?
Kifejtendő kérdéskörök 60 perc 10 perc szünettel	Minél szervezettebb egy társadalom, annál több szabály betartására kényszerülünk. A szabályok nem öröktől valók és nem örökké érvényesek, folyamatosan változhatnak országonként, országrészenként, településenként. Miért kellene szabályok? Mi lenne, ha nem lenne? Segítenek eligazodni a világban, segítik az együttélést. Szoktunk-e szabályt szegni? Meséljete! Hívhatjuk-e a szabályszegést csalásnak? Te hová sorolnád magad? Szabálykövető – szabályszegő? A résztvevők gyűjtsenek írott, íratlan, általuk kedvelt, utált szabályokat. Hallgassuk meg, ki mit gyűjtött! Melyik a fontosabb az írott vagy az íratlan? Számít-e, hogy szerettek-e vagy nem egy szabályt? A csoporttagok nyomtatott szövegeket kapnak, melyekben a világ országainak különös szabályai szerepelnek (függelék). A résztvevők olvassák át a szöveget, válasszák ki a nekik legjobban tetsző extrém szabályt, szokást. (A függelékben található.) Érveljünk az adott szabály ellen vagy mellett! Szabályok-e a szokások? Mondjunk példát pro és kontra! Mikor válik a szokás szabállyá? Vannak-e szabályok, amiket csak én ismerek? Hogyan változnak a szabályok? Pl. KRESZ, büntető törvények stb. Megismerhetünk-e minden szabályt? Felismerjük-e a szabályszerűséget? Megváltoztathatjuk-e a szabályokat?
Összegzés 15 perc	Szabályok vesznek bennünket körül, ha örülünk neki, ha nem. Tartsuk be a szabályokat, ha lehet! Mit mondasz/mondanál el otthon az elhangzottakból?
Értékelés 5 perc	A terem két végében elhelyezünk egy-egy feliratot: „szuper”, „rémes”. Te a két véglet között milyennek értékelnéd a mai foglalkozást: Állj ahhoz a felirathoz közelebb, amelyiket inkább igaznak érzed!

JÁTÉKÖTLETEK	
Játék 1.	Alkossunk csoportokat: Mindenki kap egy előre preparált gyufásdobozt. A dobozban különböző anyagok vannak, különböző mennyiségben, de annyi azonos ahány fős csapatot akarunk. Pl. Két szem bab, tíz szem rizs, egy kiskanál só, stb. Az azonos hangot kiadó dobozok tulajdonosainak meg kell találniuk egymást. Lehet ugyanezt ritmusképletek tapsolásával.



JÁTÉKÖTLETEK	
Játék 2.	<p>Keresztből keresztbe</p> <p>A játék menete: Kihívunk a csoportból egy vagy két tagot, és csak neki mondjuk el a játék szabályait. Körbe üljenek a játékosok, és legyen valakinél egy dobásra alkalmas tárgy (mondjuk egy gyufásdoboz, vagy labda), amelyet a játék kezdetén valaki valakinek átad, átdob a következő kijelentések valamelyikével: 1) egyenesből egyenesbe; 2) egyenesből keresztbe; 3) keresztből egyenesbe; 4) keresztből keresztbe. A csoport tagjainak ki kell találniuk, milyen szabály alapján mondjuk azt, amit mondunk. Az is előfordulhat a játék során, hogy ugyanannak a személynek dobva mást mondunk, mint korábban! Akinek dobtuk, az tovább dobja másnak, és valószínűleg csak tippel, hogy mit mondjon. A mondat első tagja ránk utal: vajon keresztbe van-e téve a lábunk (akár a bokánk), vagy sem? A második tag a tárgyat kapó lábainak helyzetét írja le. Ha tehát a dobozt adó lába egymás mellett, a kapóé pedig keresztben van, a helyes mondat „egyenesből keresztbe!” Minél kevesebben ismerik a szabályt, annál jobb; a hibákat a szabályt ismerők javíthatják „Nem jó!” felkiáltással. A játékosok fokozatosan rá fognak jönni a játékszabályra. Annak, aki kitalálta már a szabályt, nem szabad megosztania a többiekkel. Addig játszunk, míg mindenki rá nem jön a feladatra.</p>

3. KAPCSOLATOK

Milyen kapcsolataid vannak? Miért fontosak ezek a kapcsolatok? Vannak-e veszélyes kapcsolatok? Mi jellemzi a kapcsolatokat? Mitől függ az, hogy egy kapcsolattartás mély, felszínes, változó? Mikkel és kikkel kerülhetünk kapcsolatba? Hogyan alakulnak ki a kapcsolatok, hogyan lehet befejezni azokat?

Bemelegítés ráhangolódás 10 perc	<p>Nyitókör</p> <p>Szükséges eszköz: Dixit kártya – foglalkozás előtt egy asztalra ki lehet teríteni.</p> <p>A csoportvezető mondja el a tanulóknak, hogy a mai foglalkozás témája a kapcsolatok lesz. Mindenki válasszon két kártyát, az aktuális hangulata alapján, illetve a téma – KAPCSOLATOK alapján, melyik kártya szólítja meg, mit gondol, miről szólhat ez a mai foglalkozás. Kiválasztásra kb. 2 percet hagyjunk.</p> <p>Mindenki egy-két mondatban mondja el, hogy miért ezt a két kártyát választotta. A téma kapcsán kapott visszajelzésekre nem szükséges reagálni.</p>
Témafelvetés 10 perc	<p>A csoport feladata, hogy a csoportvezető által megadott szempont szerint, megadott időre (2 perc) sorba rendeződjen. A játékot lehet némán vagy a beszéd megengedésével is játszani. A csoportvezető ismerteti a csoporttal, hogy mi lesz a feladatuk, de a kiválasztott szempontot nem mondja el. A csoport megbeszélheti, hogy milyen taktikát fog követni. A csoportvezető elmondja a szempontot és elindítja a stoppert.</p> <p>Néhány lehetséges szempont a sorba rendeződésre:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Magasságuk - Cipőméretük - Nevük kezdőbetűje szerint - Születésnap szerint <p>Megbeszélhető témák: Milyen taktikát követtek? Mennyire volt nehéz megoldani a feladatot? Volt-e előzetes információjuk a szempont kapcsán a többiekről (barátok, barátnök tudhatták egymás születésnapját) Érte-e őket valami meglepetés a sorrendek kapcsán?</p>

Törzsjáték 35 perc	<p>Játék neve: Kapcsolati mátrix</p> <p>A játék menete: A táblára vagy egy flipchart papírra elkészítünk egy nagy táblázatot, ahol minden résztvevő neve függőlegesen és vízszintesen is megtalálható. (Érdemes ezt előre elkészíteni). Ezek után megkérjük a csoporttagokat, hogy mindenkiel folytassanak le kétszemélyes beszélgetéseket. Egy-egy beszélgetés addig tart, amíg legalább egy közös érdeklődési pontot nem találnak. (Lehet hobbi, film, könyv, stb.) A megtalált érdeklődési területhez találjanak ki egy ikont és rajzolják be a nevekhez a közös metszetbe. Amikor mindenki találkozott mindenkiel, megbeszéljük az élményeket.</p> <p>Megbeszélés: Milyen volt ez a feladat? Nehéz volt-e kapcsolódási pontokat találni a társaiddal? Volt olyan közös pont, amin meglepődtél? A kapcsolódási pontok között voltak-e megdöbbenők?</p> <p>Megjegyzés: Ne szabjunk időkeretet a pároknak arra, hogy megtalálják a közös pontokat, de ne hagyjuk, hogy túl sokat időzzenek egymással. Ne szóljunk a beszélgetésekbe bele, csendben figyeljük meg a folyamatokat, ha szükséges, kapcsolódjunk be egy párhoz és irányított kérdésekkel tereljük őket a közös pont megtalálásához.</p> <p>Olvasni, sportolni szoktatok? Mi a kedvenc ételeitek? Kertes házban éltek? Kinek mennyi testvére van? Kedvenc tantárgy?</p> <p>Eszközök: Minden résztvevőnek egy lap a jegyzeteléshez, tollak, flipchart papír, filcek. Mindenki írja le magának is, hogy kivel milyen közös pontot talált.</p>																																																																																																																								
	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th></th> <th>A</th> <th>B</th> <th>C</th> <th>D</th> <th>E</th> <th>F</th> <th>G</th> <th>H</th> <th>I</th> <th>J</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <th>A</th> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <th>B</th> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <th>C</th> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <th>D</th> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <th>E</th> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <th>F</th> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <th>G</th> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <th>H</th> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <th>I</th> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <th>J</th> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> </tbody> </table>		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	A											B											C											D											E											F											G											H											I											J									
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J																																																																																																															
A																																																																																																																									
B																																																																																																																									
C																																																																																																																									
D																																																																																																																									
E																																																																																																																									
F																																																																																																																									
G																																																																																																																									
H																																																																																																																									
I																																																																																																																									
J																																																																																																																									



<p>Kifejtendő kérdéskörök 20 perc</p>	<p>A csoport körbe ül és az alábbi kérdésekről közösen beszélgetnek. A kérdésekre a csoportvezető várja meg az érkező válaszokat, egy-egy példával segítse őket, ha elakadnak.</p> <p>Milyen kapcsolataid vannak? Iskolatársak, barátok, családtagok, közösségek, sportegyesületek, stb.</p> <p>Miért fontosak ezek a kapcsolatok? Erősítik a valahová tartozás érzését, valamiben egyformán gondolkodunk, ugyanazt szeretjük. Lehet tőlük tanácsot, segítséget kérni.</p> <p>Vannak-e veszélyes kapcsolatok? Zűrös arcok, akik rá akarnak venni veszélyes dolgokra, dohányzás, szerencsejáték, pénzt kérnek stb. Olyan online megkeresések, akik valamire rá akarnak beszélni, vegyél valamit. Idegenek, akik kép nélkül kommentelnek negatív dolgokat.</p> <p>Mi jellemzi a jó kapcsolatokat? Kölcsönös, egymás tiszteletén és szeretetén alapul. Nem akarsz rosszat a másinak, ha valamiben nem értesz egyet, azt őszintén, de szeretettel osztod meg a másikkal. Szerettek együtt időt tölteni, odafigyeltek egymásra.</p> <p>Mitől függ az, hogy egy kapcsolattartás mély, felszínes, változó? Mennyi időt töltötök együtt, mikről beszélgettek, mennyire tudtok egymással őszinték lenni, mi a közös bennetek (pl. az osztálytársak nem mindig vannak egyforma jó viszonyban, akivel vannak közös pontok, azokkal könnyebb kapcsolódnunk).</p> <p>Mikkel és kikkel kerülhetünk kapcsolatba? A szerencsejáték téma kapcsán érdemes beszélgetni arról, hogy valaki rávehet-e olyan dolgokra, amik veszélyesek, pénzbe kerülnek, hazugságra ösztönöznek – pl. online játékok, ahol bankkártya adatokat kell megadni.</p> <p>Hogyan alakulnak ki a kapcsolatok, hogyan lehet befejezni azokat? Kölcsönös érdeklődés lehet jó alapja a kapcsolatok kialakulásának. Befejezés kapcsán fontos, hogy elhangozzon az őszinteség, ha valakivel nem jó, nem építő a kapcsolat, azt lehet távolsággal kezelni, vagy végleg befejezni. Ha nem érezzük jól magunkat a másikkal, vagy akár károsnak érezzük a másik társaságát, és ezt nem lehet megbeszéléssel megváltoztatni, akkor érdemes lezárni azt a kapcsolatot.</p>
<p>Összegzés 5 perc</p>	<p>Mindenki gondolja végig, hogy milyen fontos üzenetet adna a többieknek át a kapcsolatok témájából. Egy rövid mondat, jó tanács hangozzon el szóban.</p>
<p>Összegzés 5 perc</p>	<p>Eszköz: labda vagy babzsák</p> <p>Hogy vagy? Cél: visszajelzés a résztvevőktől, hogy érezték magukat. A babzsákot/labdát odadobjuk az első résztvevőnek és a következő instrukciót adjuk: „Fejezd ki egy mozdulattal hogy vagy most, aztán köszönj el a társaidtól egy másik mozdulattal és dobd tovább a labdát!”</p>

JÁTÉKÖTLETEK	
<p>Játék 1.</p>	<p>Én még soha (10-15 perc)</p> <p>A játékosok körben ülnek és sorban mindenki mond valamit, amit még sohasem tett, de amiről azt feltételezi, hogy a csoport többi tagja már igen, például: „Én még sohasem voltam Budapesten”. Ha sikerül olyat találnia, amit a többiek már csináltak, de ő még nem, egy pontot kap. Az nyer, aki először gyűjt össze három pontot. A játék célja az ismerkedés, emellett segíti a jó hangulat és az együvé tartozás érzésének kialakulását is.</p>
<p>Játék 2.</p>	<p>Vízválasztó (10 perc)</p> <p>A csoportvezető két egyenlő részre osztja a teret. Ezután mindig két választási lehetőséget mond a témának megfelelően, és mindegyik választási lehetőséghez kijelöli a tér adott oldalát. „Ide álljanak azok, akik...”, erre az oldalra pedig azok, akik...!” A játékosok arra a térfélre állnak, amelyiket igaznak érzik magukra nézve. A csoportvezető kérheti a játékosokat, hogy választásukat indokolják.</p> <p>A játékvezető készüljön egy listányi szópárral, állítással.</p> <ul style="list-style-type: none"> - alma / körte - tejszoki/ étcsoki - olvasás / tv-nézés - igen / nem - zöldség / gyümölcs - Piroska / Farkas - kávé / tea

4. SZERENCSE – BALSZERENCSE

Hogyan definiálnád a szerencse és a balszerencse közötti különbséget? Mit jelenthet az, hogy „mindenki a maga szerencséjének a kovácsa”? Tehetünk-e valamit a szerencsénkért? Tehet-e valamit egy balszerencsés ember? Mi jellemzi egy szerencsés és egy balszerencsés ember napját, gondolatait? Mi lehet rossz abban, ha valakit szerencse ér? Mi lehet jó abban, ha valakit balszerencse ér? Miért van szüksége az embernek a szerencsére? Vannak-e olyan helyzetek, amikor csak a szerencse segíthet?

<p>Bemelegítés ráhangolódás 5 perc</p>	<p>Ki húzza a rövidebbet?</p> <p>A foglalkozás megkezdése előtt a csoportvezető készüljön különféle méretű hurkapálcikákkal, vagy papírszívószálakkal. Érdemes lehet növekvő sorrendben beszámolni a pálcikákat, hogy zökkenőmentes legyen annak az eldöntése, hogy melyik a leghosszabb/legrövidebb.</p> <p>Mielőtt leülnek a csoporttagok mindenki húzzon egyet a pálcikákból. Először az ülhet le, aki a leghosszabbat húzza és így tovább. Az üljön le utoljára, aki a legrövidebbet húzta.</p>
---	--



Témafelvetés 20 perc	A csoportvezető kérdezze meg a csoporttagokat, miután mindenki leült: Milyen érzés volt a leghosszabb szívószálat kihúzó csoporttagnak, hogy akármelyik helyből választhatott? Mitől függött, hogy a leghosszabbat húzta? Mennyire érezte magát szerencsésnek? Mennyire érezték magukat szerencsétlennek, akik a rövidebbeket húzták?
Kifejtendő kérdéskörök Idő: csoportmunka: 15 perc megbeszélés: 20 perc	Csoportmunka – A csoportvezető 4 csoportra osztja a csoportot, akik megkapnak 2 kérdést, amiről el kell kezdeniük beszélgetni, közösen gondolkodni. Kapnak flipchart papírt, filctollat. Rajzolhatnak, írhatnak. Készülniük kell egy rövid előadással a társaik számára, ahol a kapott kérdések kapcsán született gondolatokat kell megosztani. A megadott idő után a csoportból valaki 2 percen belül prezentálja mire jutottak. 1. csapat Hogyan definiálnád a szerencse és a balszerencse közötti különbséget? Mit jelenthet az, hogy „mindenki a maga szerencséjének a kovácsa”? 2. csapat Tehetünk-e valamit a szerencsénkért? Tehet-e valamit egy balszerencsés ember? Mi jellemzi egy szerencsés és egy balszerencsés ember napját, gondolatait? 3. csapat Mi lehet rossz abban, ha valakit szerencse ér? Mi lehet jó abban, ha valakit balszerencse ér? 4. csapat Miért van szüksége az embernek a szerencsére? Vannak-e olyan helyzetek, amikor csak a szerencse segíthet?
Törzsjáték Szerencsejáték activity 30-40 perc	A jól ismert Activity mintájára készült a játék. Keressünk szerencsével, szerencsejátékkal kapcsolatos fogalmakat, szállóigéket, közmondásokat és írjuk fel külön cetlikre: Nyereség Veszteség Online szerencsejáték Rulett Sportfogadás Nem babra megy a játék Addig jár a korszó a kútra, amíg el nem török. Könnyen jött, könnyen ment. Vak tyúk is talál szemet. A szerencse forgandó. Rámosolygott a szerencse. Bátraké a szerencse. Nehézségük alapján pontozzuk őket 2-5 pontig (legkönnyebb 2 – legnehezebb 5). Vegyük külön a 2, 3, 4 és 5 pontos feladványokat, hogy a csapatok el tudják dönteni, hány pontos feladvánnyal szeretnének megbirkózni. Három külön papírra írjuk rá, hogy „Mutogasd el!”, „Rajzold le!”, „Írd körül szavakkal!” – ezekből kell majd húzni minden feladvány előtt, hogy eldőljön, hogyan kell ismertetni a feladványt. Továbbá készítsünk két kártyát, „Rabolható” és „Nem rabolható” feliratokkal is, aminek húzásával eldöntik, hogy az ellenséges csapat rabolhat-e pontokat a feladvány kitalálásával. Legalább 2 csapatot alkossunk! Vezessük a csapatok pontjait a táblán. Megbeszélés: Ki érezte magát szerencsésnek és ki balszerencsésnek a játék során? Mennyire volt szerepe a játékban az ügyességnek, előzetes ismereteknek, a szerencsének? Mit jelentenek a feladványok?

Összegzés 20 perc	A csoportvezető olvassa fel az alábbi történetet a csoportnak, vagy valaki, aki szépen olvas, tegye ezt meg. A felolvasás után kérdezzük meg a csoporttagokat, hogy kinek mit üzent ez a történet a szerencséről. Lao-Ce nevéhez kötik az alábbi történetet. Egy öregembernek volt egy csodálatos fehér lova, hiába kínáltak bármennyi pénzt érte nem adta. Egy nap azonban a ló eltűnt. Az üres istálló előtt összegyűlt szomszédok így siránkoztak: – Biztosan ellopták! Milyen borzalmas! Micsoda balszerencse! De a gazda csak ennyit mondott: – A ló nincs az istállóban. Ki tudja, ez jószerencse vagy balszerencse? Egy héttel később visszatért a fehér ló, és magával hozott öt vadkancát is. A falubeliek így örvendeztek: – Igazad volt, nem szerencsétlenség, hanem csodálatos szerencse! Mondjuk csak azt, hogy a fehér ló visszajött. Ki tudja, ez jószerencse vagy balszerencse? Másnap a gazda fia elkezdte betörni a vadlovakat. Az egyik levette magáról és összetaposta, a fiú a lábát törte. A falubeliek ismét eljöttek, hogy siránkozzanak: – Ezek a lovak tényleg mégsem hoztak neked szerencsét. Sérültté tették az egyetlen fiadat! Ki segít most neked öreg napjaidban? Micsoda balszerencse! – A fiam lehet, hogy nem tudja többé használni a lábát. Ki tudja, ez jószerencse vagy balszerencse? Nem sokkal később kitört a háború. A katonaság minden gazdaságot végigjárt, hogy a fiatalembereket elvigye harcolni. A gazda törött lábú fiát nem tudták harca fogni, így otthon hagyták. A szomszédok ismét csak irigykedtek: Micsoda szerencse, hogy a Te fiadat nem tudták magukkal vinni, így legalább melletted marad, míg a mi fiaink mennek a halálba. De az öreg ismét csak annyit mondott visszafogottan: – Jószerencse, balszerencse? Ki tudhatja előre?
Értékelés 10 perc	Nézzünk vissza a prezentációkra, a plakátokra, amiket a gyerekek készítettek. Melyik gondolat maradt meg a leginkább, kinek mi lett fontos a szerencse témakörében. Mindenki mondjon legalább egy szót. Ebből készülhet egy szófelhő egy külön papírra.

JÁTÉKÖTLETEK	
Játék 1.	Asszociációs szójáték Lényege, hogy egyik szó előhívja a másikat, s az megint egy újabbat. Az a cél, hogy a láncot a leghosszabbra fűzzék a résztvevők. Az első szó legyen a SZERENCSE.
Játék 2.	Szurkolós kő-papír-olló Párokba rendeződnek a játékosok. Minden pár játszik egy kő-papír-olló játékot. A vesztesnek a győztes mögé kell állnia, skandálnia a nevét, és ezzel bátorítani őt. A nyertes keres egy másik nyertest, akivel egy újabb kör kő-papír-ollót játszik. Itt is a vesztesnek és a követőnek be kell állnia a nyertes mögé, szurkolni neki, így a nyertesnek egyre nagyobb a szurkolótábora. Ez addig megy, amíg egy játékos nem marad, és mindenki az ő nevét skandálja. Újrakezdhetjük, amikor megvan a nyertes.



5. JÁTÉK – NEM JÁTÉK

Mi a játék? Miért fontos a játék? Mennyit lehet játszani? Mi dönti el, hogy valami játék vagy nem? Hogyan válik egy játék nem játékká? Szükségünk van-e arra, hogy játsszunk, ha igen miért? Mitől jó egy játék és mitől lesz rossz? Hány éves korig lehet játszani és miért? Milyen funkciói vannak a játéknak? Mi történne akkor, ha nem játszhatnánk? Mikor használjuk azt a kifejezést, vagy mikor és kik mondják nekünk: Ez már nem játék?

Bemelegítés ráhangolás Majom a fán 10 perc	Mindenki választ egy kis figurát a képről, a hangulata alapján. Erre hagyjon a csoportvezető néhány percet. Ezután sorban mindenki mutassa meg a többieknek, hogy melyik figurát választotta és egy-két mondatban mondja el, hogy miért azt. Ha nem tudja megfogalmazni, a csoportvezető rákérdezhet, hogy mi történt ma vele? Milyen napja volt? Volt e valami, ami miatt erre a figurára esett a választása?
Témafelvetés 5-8 perc	Minden csoporttag mondja el, hogy kinek mi a kedvenc játéka és miért az a kedvence? Miért azt szereti a legjobban játszani? Lehet az társasjáték, sportjáték stb. Írja fel a csoportvezető a válaszokat egy flipchart táblára vagy a táblára.
Kifejtendő kérdéskörök Előkészület: 15 perc Beszélgetés: 20 perc	Csoportmunka – kérdések Alkossunk 4 csoportot és adjuk meg nekik a kérdéseket, amiről 10 percig tudnak beszélgetni. Kérjük meg őket, hogy valaki a csoportból az idő lejáta után prezentálja a csoport válaszait. A prezentációk után nyissuk ki a kört a foglalkozás összes résztvevője felé, hogy meg tudja osztani mindenki a gondolatait a kérdésekkel vagy a csoport beszámolójával kapcsolatban. 1. csapat Mi a játék? Miért fontos a játék? Mennyit lehet játszani? Mi dönti el, hogy valami játék vagy nem? 2. csapat Hogyan válik egy játék nem játékká? Szükségünk van-e arra, hogy játsszunk, ha igen miért? Mitől jó egy játék és mitől lesz rossz? 3. csapat Hány éves korig lehet játszani és miért? Milyen funkciói vannak a játéknak? Mi történne akkor, ha nem játszhatnánk? 4. csapat Mikor használjuk azt a kifejezést, vagy mikor és kik mondják nekünk: Ez már nem játék? Mennyire játék a szerencsejáték?

Törzsjáték 25-30 perc	A csoporttagok közül egy valaki lesz a hotelportás, a többi játékos a vendég. A vendégek „némák”, nem tudnak beszélni, csak különböző nonverbális eszközökkel fejezhetik ki magukat. Viszont mindnyájuknak van valamilyen problémája, amiben a hotelportástól kérnek segítséget. A portás az egyetlen, aki beszélhet, feladata, hogy kitalálja, mit kívánnak tőle. Képzeljétek el, hogy külföldön vagytok egy szállodában. Valamilyen oknál fogva (például rekedtség miatt) képtelenek vagytok megszólalni, pedig nagyon fontos dolgot kellene közölnötök a portással. Ezt csak beszéd nélkül tudjátok a portásnak elmagyarázni. A portás (ő beszélhet) kérdéseit értitek, megjegyzéseire is tudtok reagálni (gesztusokkal, mimikával). Húzz cédulát, amelyen megtalálod az elmutogatandó helyzetet! A gyűrűd a kád lefolyójába esett, kéred, hívjon szerelőt. A szoba kulcsa beletörött az ajtóba, így nem tudsz bemenni. Kéred a portás segítségét. Amíg a városban sétáltál, eltűnt a szobádból az útleveled. Reggel hatra kersz ébresztést. Nem ég az olvasólámpád. Szeretnéd megtudni, milyen közlekedési eszközzel tudsz a városközpontba jutni. Szeretnéd kivásalni a ruhádat, kersz egy vasalót és egy deszkát. Nincs WC-papír a mosdóban. Megbeszélés: Hogy tetszett a játék? Milyen érzés volt a portásnak? Milyen érzés volt azoknak, akik beszéd nélkül kellett, hogy elmagyarázzák a problémájukat? Mitől volt jó ez a játék? Mitől volt kevésbé jó? A játék és a valóság közti kapcsolat megbeszélése? Miért játszanak a gyerekek olyan játékokat, melyekben „leképezik” a valóságot a felnőttek életének sajátosságait? (Papás-mamás, babázás, stb.) Mire nevelnek, készítenek fel ezek a játékok?
Összegzés 5 perc	Nézzünk vissza a táblára vagy flip chart táblára a témafelvetés során felírt játékokra és gondoljuk végig, hogy mi a közös bennük. Egy-egy szót mondjanak a csoporttagok (örömet okoz, elfáradunk benne, kikapcsolódást okoz, vicces, sokat nevetünk, kell hozzá jó sok logika stb.).
Értékelés 5-10 perc	Csoportritmus Játékleírás: A gyerekek olyan tempóban sétáljanak, amennyire tetszett nekik a mai foglalkozás. Ha nagyon tetszett, akkor nagyon lassan, ha kevésbé tetszett, akkor gyorsabban menjenek. Majd megkérjük őket, hogy keressenek olyan társa(ka)t, akik hasonló tempóban járkálnak, mint ők, és sétáljanak együtt. Mikor a párok/ kisebb csoportok összeálltak, keressenek olyan másik párt/ csoportot, akiknek hasonló a tempójuk az övékhez.



JÁTÉKÖTLETEK	
Játék 1.	<p>Számolás 20-ig</p> <p>A résztvevők körben ülnek, néma csendben vannak. A csoport feladata, hogy közösen számoljon el 20-ig úgy, hogy egyszerre csak egy ember szólalhat meg, és senki nem mondhat egymás után két számot. Ha esetlegesen egyszerre szólal meg két ember, akkor előlről kezdődik a számolás. A számolás alatt a játékosok verbálisan nem kommunikálhatnak egymással, viszont bátran hagyatkozhatnak a megérzéseikre.</p> <p>A sok próbálkozás feszültséget tud kelteni a résztvevőkben. Ha úgy értékeljük, hogy a feszültség már akkora, hogy figyelmükkel nem tudnak benne maradni a gyakorlatban, akkor elégedjünk meg az elért eredménnyel és esetleg egy másik alkalommal ismételjük meg a gyakorlatot.</p> <p>Variáció: Nehezebb a gyakorlat, ha a résztvevők a kör közepe felé háttal ülnek, tehát egymás arcát sem láthatják.</p>
Játék 2.	<p>Varázsszőnyeg</p> <p>A játékosoknak el kell helyezkedniük egy varázsszőnyegen, amelyet egy takaró szimbolizál. A varázsszőnyeg nagyon kicsi, alig férnek el rajta. Véletlenül fordítva tették le a földre, így nem működik, s nem tudnak rajta elmenekülni. Ehhez meg kell fordítani a szőnyeget úgy, hogy senki nem lép le róla. Ha lelépnek, akkor sajnos újra kell kezdeni a gyakorlatot. A csapat feladata úgy megfordítani a pokrócot, hogy közben senkinek a talpa nem érheti a talajt.</p> <p>(A megoldás az utasításban rejlik: csak az a kikötés, hogy a talpak nem érhetik a talajt. Minden más testrész igen.) Fontos, hogy a játék ismertetésekor pontosan mondjuk az instrukciót!</p> <p>Kérdések: Volt-e valaki az utadban a tevékenység során? Volt-e valaki, aki felvállalta a csoportvezető szerepét? Hogyan reagáltatok? Ki volt az? Szükség van-e minden problémamegoldó feladatnál egy vezetőre? Miért? Mit gondolsz, jobban hozzátartozol a csoporthoz ezután a tevékenység után? Miért?</p>

6. KOCKÁZAT

Mit jelent az a szó, hogy kockázat? Kire mondják azt, hogy kockázatos életet él? Kockáztattál-e már az életedben? Pozitív vagy negatív fogalom-e a kockázat? Miért érdemes kockáztatni? Miért kell vigyázni, amikor valaki kockáztat? Mit nem szabad kockáztatni? Mikor nem szabad kockáztatni?

Bemelegítés ráhangolás 10-15 perc	<p>Mennyire vagy kockázatos? 10-15 perc</p> <p>Érdemes ezt a klubfoglalkozást egy szociometria gyakorlattal kezdeni, ahol azt nézzük meg, hogy a diákok mit gondolnak magukról, hogy mennyire szeretnek kockáztatni. Az osztályterem négy sarkát számozzuk meg (1,2,3,4). Arra kérjük a diákokat, hogy az egyes sarokba azok álljanak, akik azt gondolják magukról szeretnek nagyot kockáztatni, a kettes sarokba azok, akik közepesen, a hármas sarokba, akik kicsit és a negyedik sarokba pedig azok álljanak, akik egyáltalán nem szeretnek kockáztatni. Amikor a diákok beálltak a különböző sarokba, akkor a csoportvezető a következő kérdéseket tudja feltenni (minden sarokban megkérdezzük pár diákot, nem kell mindenkit):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Miért álltál abba a sarokba? - Miért szeretsz vagy nem szeretsz kockáztatni? - Mikor kockáztattál utoljára? Megbántad-e? Miért? <p>(Itt jó, ha a csoportvezető is meg tud osztani a diákokkal valamilyen saját élményt).</p> <p>Fontos, hogy a feladat után a napot úgy kell felépíteni, hogy olyan játékokat hozzunk a foglalkozásra, ahol egyre nagyobb kockázatokat élnek meg a diákok. Ezekre a játékokra javaslatot is teszünk.</p>
Témafelvetés 10 perc	<p>Tudja-e valaki, hogy mit is jelent pontosan a kockázat szó? A negatív hatással fenyegető események (lehetséges következmények) bekövetkezése esélye. A kockázatot a veszély hozza létre. Érdemes megkérni a gyerekeket arra, hogy mondjanak először olyan szavakat, ami eszükbe jut a kockázatról. Segítsük őket, hogy pozitív és negatív szavak, gondolatok is el tudjanak hangozni. Fontos, hogy tisztázzuk a kockázat definícióját.</p>
Kifejtendő kérdéskörök 50 perc	<p>Mit jelent az a szó, hogy kockázat? Kire mondják azt, hogy kockázatos életet él? Kockáztattál-e már az életedben? Pozitív vagy negatív fogalom-e a kockázat? Miért érdemes kockáztatni? Miért kell vigyázni, amikor valaki kockáztat? Mit nem szabad kockáztatni? Mikor nem szabad kockáztatni? A kérdésköröket a játékok mentén érdemes végiggondolni. Egy-egy játék jó lehetőséget ad arra, hogy a diákok megosszák velünk a gondolataikat.</p>
Összegzés 50 perc	<p>A játékok végén összegezzük a diákokkal a mai napon tanultakat. Akár valami ajándékért kérjük meg őket, hogy fogalmazzák meg, mi a kockázat, miért veszélyes, mikor nem szabad kockáztatni, mi lehet a következménye, ha valaki rosszul méri fel a kockáztatás veszélyeit.</p>
Értékelés 10 perc	<p>A klubfoglalkoztatás végén érdemes visszatérni az első szociometriai feladatra és újra megcsinálni. Érdemes megkérdezni, hogy valaki változtatott-e máshova állt-e most. Ha igen miért. Ezek után kérjük meg a diákokat, hogy értékeljék a mai klubfoglalkozást. Gondolják végig, hogy hogyan érezték magukat egy 1-5 tartó skálán (1 nagyon rosszul, 5 nagyon jól). Ha mindenki kitalálta, akkor háromig elszámolva mindenki magasba emelve mutassa fel a számot. A csoportvezető egy két diákot megkérdez, hogy miért azt az értékelést adta.</p>



JÁTÉKÖTLETEK	
Játék 1.	<p>Szerezz könnyen zsetont! A játék lényege, hogy a diákok szinte teljesen kockázatmentesen tudjanak zsetont gyűjteni a későbbi két játékra, ahol már el is veszíthetik majd azokat. A játék célja, hogy a diákok be tudják azonosítani azt, hogy mekkora kockázata van ennek a játéknak, lehetséges-e veszíteni, beszélhetünk-e itt igazi kockázatról. A csoportvezető alapszíneket fog felmutatni a gyerekeknek, illetve könnyen felismerhető állatokról képeket. Összesen 10 szín és állat kerül felmutatásra, a diákok pedig egy előre megszámozott lapon felírják a számokhoz, hogy milyen színt vagy állatot ismertek fel. Minden jó válaszáért 10 zseton gyűjthető, így összesen 100 zsetonnal tud rendelkezni az a tanuló, aki mindent eltalált. A játék után a következő kérdésekre keressük a választ:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mennyire volt nehéz a játék? - Kellett-e kockáztatni ebben a játékban? - Mennyire volt izgalmas így a játék? - Szerencsejáték volt-e ez a játék? <p>Érdes előre készíteni papír zsetonokat 5-ös, 10-es, 20-as, 50-es, 100-as, 500-as, 1000-es, 10.000-es címletekben.</p>
Játék 2.	<p>Találd ki hányast dobok?</p> <p>A játékhoz 1 vagy 2 dobókocka kell. Összesen 10 kört játszunk a diákokkal. A diákoknak előre el kell dönteniük, hogy hány kört fognak lejátszani. Dönthetnek úgy is, hogy egyet sem és úgy is mind a 10-et. Annyi számot írnak egymás alá a diákok, ahány kört le fognak játszani. Fontos szabály, hogy minden körért zsetonnal kell fizetni a következők szerint:</p> <p><u>1-3 kör:</u> 5-5 zsetonba kerül és ha kitalálják a diákok a kidobott számokat, akkor 10-10 zsetont lehet nyerni. <u>4-6 kör:</u> 10-10 zsetonba kerül és ha kitalálják a diákok a kidobott számokat, akkor 30-30 zsetont lehet nyerni. <u>7-10 kör:</u> 15-15 zsetonba kerül és ha kitalálják a diákok a kidobott számokat, akkor 50-50 zsetont lehet nyerni.</p> <p>A játék végén kérdezzük meg, hogy ki, mennyi zsetont gyűjtött össze. Nézzük meg, hogy kinek van a legtöbb, kinek a legkevesebb. Lehetséges kérdések:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Milyen érzés volt kockáztatni? - Pozitív vagy negatív érzések vannak bennetek a kockáztatás kapcsán? - Érdekes volt-e kockáztatni? Miért?
Játék 3.	<p>Nyerj sokat!</p> <p>Az előző gondolatmenetet folytatja ez a játék. Az ott megszerzett zsetonok képezik az alapját. A játék célja, hogy egyre nagyobb kockázatot vállaljanak a diákok, és ennek érezzék meg a következményeit. A játékhoz 1 pakli franciákártya szükséges. Ha ez nincs akkor A/4-es lapokat 8 részre vágva 48 darab kártyát készítünk, melynek közepét 50%-ban feketére, 50%-ban pedig pirosra festjük be. A paklit/kártyákat kiteszük az asztalra. A diákok feladata, hogy kitalálják piros vagy fekete lap fog következni. Itt is 10 kört érdemes játszani, illetve addig, amíg a diákok kockáztatni mernek. Nem kötelező minden körben résztvenni a diákoknak. Minden kör kezdetén a diákok jelzik, hogy részt vesznek-e a következő körben, illetve azt is jelzik, felírva egy papírra, hogy a körhöz milyen színt jelölnek meg (feketét vagy pirosat). A játék végén az első 3 helyezett, aki a legtöbb zsetont gyűjtötte össze, valamilyen ajándékban részesül.</p>

JÁTÉKÖTLETEK	
Játék 3.	<p><u>1-2 kör:</u> 20 zsetonba kerül a fogadás és ha kitalálják a színt, akkor 100 zsetont lehet nyerni. <u>3-4 kör:</u> 30 zsetonba kerül a fogadás és ha kitalálják a színt, akkor 300 zsetont lehet nyerni. <u>5-6 kör:</u> 40 zsetonba kerül a fogadás és ha kitalálják a színt, akkor 1000 zsetont lehet nyerni.</p> <p>A következő körben egymás után két színt kell kihúzni. Csak akkor nyer valaki, hogyha egymás után két piros vagy két fekete lapot húz ki a csoportvezető.</p> <p><u>7 kör:</u> 20 zsetonba kerül a fogadás és, ha kitalálják a színt (mint a két kártyának egyforma színűnek kell lennie), akkor 5000 zsetont lehet nyerni.</p> <p>Ezután a kör után visszatér az eredeti szabály, egy kártyát kell csak húzni.</p> <p><u>8-9 kör:</u> 100 zsetonba kerül a fogadás és, ha kitalálják a színt, akkor 10000 zsetont lehet nyerni.</p> <p>A tizedik körnél 4 kártyát húz fel a játékmester és abból 3-nak kell vagy feketének vagy fehérnek lennie, ahhoz hogy valamelyik színnel lehessen nyerni.</p> <p><u>10 kör:</u> 200 zsetonba kerül a fogadás és, ha kitalálják a színt, akkor 20000 zsetont lehet nyerni.</p> <p>Ha van ideje és kedve még a csapatnak, akkor akár egyéni szabályokkal tovább folyhat a játék.</p> <p>A játék végén kérdezzük meg, hogy ki mennyi zsetont gyűjtött össze. Nézzük meg, hogy kinek van a legtöbb, kinek a legkevesebb. Lehetséges kérdések:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Milyen érzés volt kockáztatni? - Pozitív vagy negatív érzések vannak bennetek a kockáztatás kapcsán? - Érdekes volt-e kockáztatni? Miért? - Mikor nem szabad kockáztatni? - Miért kell vigyázni, amikor valaki kockáztat?



7. DÖNTÉSEK

Milyen döntéseket hoztál eddig az életedben? Mi jellemzi a jó döntéseket és mi jellemzi a rossz döntéseket? Mi kell ahhoz, hogy jó döntéseket tudjál hozni? Mi lehet egy-egy rossz döntés következménye? Milyen döntéseket kell neked meghozni, és milyen döntéseket hoznak meg mások a Te életteddel kapcsolatban? Milyen hatással vannak rád mások döntései, és milyen hatással vannak másokra a Te döntéseid?

Bemelegítés ráhangolás 5 perc	Nyitó játék Ki hogy érzi magát? Mindenki mutogassa el, hogy érzi magát, milyen a kedve. Beszélni nem lehet.
Témafelvetés 15 perc	Kezdeményezzünk egy közös beszélgetést az alábbi kérdések mentén: Milyen döntéseket hoztál eddig az életedben? Mi jellemzi a jó döntéseket és mi jellemzi a rossz döntéseket? Mi kell ahhoz, hogy jó döntéseket tudjál hozni? Mi lehet egy-egy rossz döntés következménye? Milyen döntéseket kell neked meghozni, és milyen döntéseket hoznak meg mások a Te életteddel kapcsolatban? Milyen hatással vannak rád mások döntései, és milyen hatással vannak másokra a Te döntéseid?
Törzsjáték 50 perc	Túlélőgyakorlat Eszközigény: Jegyzetpapírok, tollak Cél: A túlélőgyakorlat megoldandó feladategyüttese valódi problémát modellál. Ám számunkra elsősorban a kollektív munka intenzitása bír különös jelentőséggel, hiszen a csoportépítés szempontjából erre kell fektetnünk a hangsúlyt. Vagyis az egyéni problémamegoldást követő csoportos műhelymunka az, ami a valódi közösségfejlesztést szolgálja. Történet: Július huszadika van, délelőtt tizenegy óra. Éppen túl vagy egy tragikus kimenetelű kényszerleszálláson, valahol Belső-Mongólia területén, egy sivatagban. A kétmotoros személyszállító kisértel teljesen kiégett. A gépnek csak a váza maradt meg. A csoport tagjai valamennyien épségben túléltek a kényszerleszállást. Ti vagytok ez a csoport. A pilóta a baleset előtt nem tudta közölni a gép pontos helyzetét, pedig a földi irányítással az utolsó pillanatig kapcsolatban álltak. Az ő jelzéseiből azt lehetett tudni, hogy mintegy száz kilométerre tértek el a kijelölt repülési iránytól. A pilóta a becsapódás előtt azt mondta, hogy 110 km-re vagytok a legközelebbi lakott településtől, északkeleti irányban. A terület, ahol földet értetek, köves síkság, a látóhatárt homokdűnék szabdalják, egyébként teljesen kihalt. A legutolsó időjárásjelzés szerint a hőmérséklet a nap folyamán elérheti a 42 fokot, ami a talajszinten 52 foknak felel meg. Könnyű, nyári öltözékben vagytok: rövid ujjú ing, nadrág, zokni, utcai cipő. Mindenkinél van zsebkendő. Van nálatok tizennégyezer forint és ezerkétszáz dollár, két csomag cigaretta és egy golyóstoll. A gép kigyulladását megelőzően sikerült sebtében kimenteni tizenöt különböző tárgyat. Most már ezek segítségével kell végig gondolni a túlélés esélyeit. A feladatokat tehát az, hogy a túlélés szempontjából rendezzék fontossági sorrendbe az alábbi tárgyakat az értékskála segítségével. Az 1 jelentse a legfontosabbat, a 15 a legkevésbé fontosat. A túlélők száma megegyezik a csoport létszámával, és valamennyien megegyeztetek abban, hogy a csoport együtt marad.

Törzsjáték 50 perc	A csoportnak az alábbi döntéseket kell meghoznia: - Menni vagy maradni? A csoporttagoknak meg kell egyezniük abban, hogy maradnak-e a becsapódás helyén vagy segítségért indulnak. - Egyéni besorolás. A csoport minden tagja minden tételt önállóan, külön besorol. Addig lehet a problémákat megbeszélni, míg minden tag be nem fejezte a besorolást. Ha a megbeszélés elkezdődik, az egyéni besoroláson nem lehet változtatni. - Csoportos besorolás. Miután mindenki befejezte az egyéni besorolást, sorolják be a 15 tételt csoportosan is. Tárgyak: ezres csomag sótabletta; mágneses iránytű; könyv a sivatag ehető állatairól; töltött revolver; fejenként 3 liter víz; Eurázsia hegy- és vízrajzi térképe; 2 liter kecskeméti barackpálinka; piros-fehér ejtőernyő; sebkötöző készlet gézzel; műanyag esőkabát; svájci bicska; személyenként egy felsőkabát; elemlámpa; tenyérnyi zsebtű; 4 db napszemüveg. A túlélőgyakorlat eredetileg az Amerikai Légierő túlélési kézikönyvében szerepelt, onnan vette át Kagan a Kooperatív tanulás kézikönyvébe, aminek egy adaptált változatát játszotta a csoport. Így van „helyes megfejtése”, amit az alábbiakban közre is adunk. A pontozást itt nem azért tesszük közzé, hogy a tanár a diákok fáradságos intellektuális és interperszonális erőfeszítései után diadalmasan kinyilatkoztassa a „megfejtést”, hanem hogy vonatkoztatási rendszerként használhassa a közös munka ugyancsak csoportszintű kiértékelésében.
	A szakmai megfontolások tehát az alábbi döntéseket és pontozást tekintik optimálisnak: A csoporttagoknak a helyben maradást kell választaniuk. - Egy tenyérnyi zsebtű. A napsütésben a tükör kilométerekre látszó fényjelzést ad. (1.) - Személyenként egy felsőkabát. A legjobban ezzel lehet megszüntetni a test körüli légáramlást, hogy minél kevesebb vizet veszítsen a szervezet, mert az kiszáradáshoz és halálhoz vezethet. (2.) - 3 liter víz fejenként. Egy ideig kellemes érzést ad, de sokáig nem lehet ennyi vízzel kibírni. (3.) - Zseblámpa. Hasznos lehet, hogy sötétedés után a keresőket irányítsa. Az elemek eltávolítása után a műanyag esőkabátból készített lepárló alkalmi tartálynak is lehet használni. (4.) - Piros-fehér ejtőernyő. Ha ráterítik a repülőgépvázára, árnyékot ad. (5.) - Svájci bicska. Apróbb szerelési műveletekhez használható. Ha valamilyen pozsgás növény nyomára bukkannának a közelben, segítségével vizet lehet nyerni. (6.) - Műanyag esőkabát. A késsel az esőkabátból lepárlót lehet formálni. (7.) - Egy töltött revolver. Veszélyes, mivel a csoport erősen felindult állapotban van, s életfontosságú ügyben kell döntést hozniuk. (8.) - Négy napszemüveg. (9.) - Sebkötöző csomag gézzel. Gyakorlatilag nincs rá szükség, mivel a csoportból senki sem sérült meg, és nem hagyják el a földet érés helyszínét. (10.) - Mágneses iránytű. Nem szükséges, hiszen senki sem szándékszik elhagyni a szerencsétlenség színhelyét. (11.) - Eurázsia hegy- és vízrajzi térképe. Gyakorlatilag itt hasznavehetetlen, hiszen senki sem kívánja elhagyni a katasztrófa helyszínét. (12.) - Könyv a sivatag ehető állatairól. Nem éri meg a kétes kimenetelű kísérlet: elhagyni a területet a vadászat kedvéért. (13.) - 2 liter kecskeméti barackpálinka. Több kára lenne, mint feszültségoldó haszna, hiszen az alkohol kivonja a szervezetből a vizet. (14.) - Egy doboz sótabletta. Megfosztana az izzadáستól. (15.) Megbeszélés: Hogyan döntötték el, hogy mi lesz a végső sorrend? Ki vette kezébe az irányítást, miért? Milyen problémák vetődtek fel és hogyan igyekeztek megoldani ezeket?



Összegzés 5 perc	A játék végén összegezzük a klubfoglalkozáson tanultakat. Kinek mi volt a legnagyobb tanulság, amit ma a döntés témakörében hallott. Mindenki egy-egy szót mondjon csak.
Értékelés 5 perc	Mindenki nézzen rá az eredeti listájára, amit a játékban írt és arra a listára, amit a csapat közösen létrehozott. Aztán mondja el, hogy egy 1-5 skálán mennyire elégedett. 1 – egyáltalán nem, 5 – nagyon elégedett. Ezután tegyük le a témát és zárjuk a foglalkozást a zárójátékkal.
Zárójáték 5 perc	Passzold a maszkod! Üljünk le egy körbe! Az első ember (a csoportvezető) a nyitott tenyerét végig húzza az arcán és egy új arckifejezést mutat (ő választja ki). Ezt követően megint végig húzza a kezét az arca előtt (mint, aki leveszi a maszkot) és most már normál arckifejezéssel átpasszolja (dobást imitálva) a maszkot valakinek, aki elkapja és az előbbi módon szintén felhúzza, leveszi, átgyúrja egy másfajta maszkká, majd miután azt is fel- és levette, továbbadja a fenti módon. Ha sokan vagyunk, akár két maszk is körbejárhat, ebben az esetben viszont néven kell nevezni azt, akinek tovább fogjuk adni, még mielőtt levettük volna magunkról (hogy mindenképp lássa, milyen maszkot kap). Ha túlságosan a vicces grimaszok felé megy a játék, a csoportvezető jelezhet, hogy alapvető érzéseket próbáljanak meg kifejezni a játékosok.

JÁTÉKÖTLETEK	
Játék 1.	Taktikai nagyotmondó A csoportot négy egyenlő számú csapatra osztjuk. A négy kis csapat egymástól hallótávolságon kívül helyezkedjen el. A csapatok kapnak egy-egy tollat és egy-egy papírcetlit. Az a feladat, hogy 1-10 között írjanak rá egy számot a papírcetlijükre. Az a csapat kap pontot, amelyik nagyobb számot ír. Azonban az azonos számot író csapatok pont nélkül kiesnek az adott fordulóból. A csapatok minden fordulóban két perc gondolkodási időt kapnak, majd a számot felírva, összehajtván átadják cetlijüket a játékvezetőnek. A játékvezető megnézi a cetlikre felírt számokat és kihirdeti, hogy melyik csapat kapott pontot abban a fordulóban. A játékvezetőnek érdemes a csapatok számaikat feljegyezni és a játék végén a feldolgozás során megmutatni a résztvevőknek. Kérdések: Hogy sikerült megegyezni csapaton belül, hogy milyen szám kerüljön a cetlire? Volt-e valami stratégia, amit követtetek?
Játék 2.	Csomó vagy nem csomó A földön elhelyezünk egy kötelet úgy, hogy az többször keresztezze önmagát alul-felül. Kérjük meg a gyerekeket, hogy ezalatt fordítsanak hátat egymásnak. Az lesz a feladatuk, hogy kitalálják, vajon a kötélet két végét meghúzva keletkezik-e rajta csomó, vagy sem. A tanakodás során nem érhetnek a kötélel, csak szemléltethetik azt, és logikus érveléssel kell meggyőzniük egymást. Amikor a csapat konszenzusra jutott, akkor hangosan ki kell mondaniuk, hogy IGEN vagy NEM. A választ akkor fogadhatja el a játékvezető, ha azt a csoport egyöntetűen állítja. Ekkor meghúzzuk a kötélet két végét, lassan, hogy szemmel is követhetőek legyenek a történések. Így láthatóvá válik, helyesen követték-e a játékosok. Kérdések: Hogyan kommunikáltak egymással a csoport tagjai? Volt-e olyan, aki javaslatot tett? Mi alapján hozták meg a végső döntést?

8. NYEREMÉNY – NYERESÉG

*Mit nevezünk nyereségnek? Milyen érzés nyerni? Milyen a jó és a rossz nyereség?
Mit jelent a mondat: Fájdalom nélkül nincs nyereség? Mit vagy hajlandó megtenni a nyereségért?
Nyert-e már valaki közületek valamit? Ismersz-e olyan embert, aki már nyert?
Mégváltozott-e a viselkedése, élete?*

Bemelegítés ráhangolás 10 perc	Adminisztráció. Pacsibarát játék.
Témafelvetés	A Játék határokkal program 8. klubfoglalkozását tartjuk, mai témánk a nyereség/nyereség.
Kifejtendő kérdéskörök 60/10 perc szünet	Mi a különbség a nyereség és a nyereség között? A veszteség hordozhat-e nyereséget? Van-e saját nyereség élményed? Mit nyertél? Hogyan? Hogyan változtatja meg az ember életét, viselkedését egy nagy nyereség? Játsszuk el a lottónyertest! Vajon miért végződött hasonlóan a nyertesek története? Te hogyan csinálnád, ha jelentős nyereséghez jutnál? Biztosan jól tesz az embernek a nagy nyereség?
Összegzés 10 perc	A mai Játék határokkal klubfoglalkozás témája a nyereség/nyereség volt. Milyen tanulságot vonnál le a mai beszélgetésből? Változott-e a véleményed?
Értékelés 5 perc	Hunyja be mindenki a szemét és háromra csukott szemmel értékelje 1-5-ig a foglalkozást az egyik kezével felmutatva a számot. Maradjon fenn a kéz, megnézhetjük egymás értékelését. Rögzítsük fotóval!

JÁTÉKÖTLETEK	
Játék 1.	Közösségi játékok Pacsibarát (csodaszarvasprogram.hu)
Játék 2.	Előre kiválasztunk 3 lottónyertes történetet (függelék). Alakítsunk három kiscsoportot! Az egyik csoport játssza el a saját történetét drámajáték szerűen, a másik dolgozza fel a történetet tv riportként, a harmadik flipchart lapokra rajzolt képeken mutassa be a történetét (3-4 tabló). Felkészülési idő 20 perc, utána megnézzük egymás bemutatóját.



9. CSALÁS

*Mit nevezünk csalásnak? Van-e olyan helyzet, amikor megengedett a csalás? Miért csálnak az emberek?
Mit mondanál annak, aki csal? Rajtakaptál-e már valakit csaláson? Mit éreztél iránta?
Milyen volt, amikor valaki téged csalással győzött le?*

Bemelegítés ráhangolás 5 perc	Ennél a foglalkozásnál fontos, hogy a kezdő játéknak nem témára kell, hogy ráhangolja a diákokat, mert az majd egy következő játékot játszva fog előtérbe kerülni. Itt most az a cél, hogy a diákok gondolatban is megérkezzenek a klubfoglalkozásra.
Témafelvetés 10 perc	A foglalkozáson nem beszélünk előre arról, hogy mi lesz a téma. A diákok számára hozni kell egy olyan játékot, amiben vagy a csoportvezető csal, vagy ami még jobb egy diákot előzetesen bevon a játékba, hogy csalással ő nyerje meg a játékot. Fontos üzenete kell, hogy legyen a téma feldolgozásának, hogy a csalás nem elfogadható, hogy nincsenek olyan helyzetek amikor ez helyes, megengedett. (Nyilván, akár lehetnek olyan helyzetek, amikor egy életveszélyes helyzetből csak csalással tudsz szabadulni, de azért ez meglehetősen ritka.)
Kifejtendő kérdésekörök 20-30 perc szünet	A kifejtendő kérdésköröket akkor vessük fel, amikor azt a játékot játssza a csoport, amiben megtörténik a csalás. Nagyon fontos lehet ennél a témánál is a saját élmény, ezért akár fontos lehet belemenni egy – egy saját élmény átbeszélésébe is, akár a csoportvezető is hozhat be saját történetet. <ul style="list-style-type: none"> - Mit éreznek most? - Miért nem jó a játék? - Mit gondolnak miért egy diák találja ki szinte az összes szót? - Milyen érzés, hogy a játékban csalt valaki? - Mit nevezünk csalásnak? - Van-e olyan helyzet, amikor megengedett a csalás? - Miért csálnak az emberek? - Milyen érzés csalással nyerni? - Jóvá tehető-e a csalás? - Mit mondanál annak, aki csal? - Rajtakaptál-e már valakit csaláson? - Ismersz-e olyan történetet, amikor valaki csalt? - Mit éreztél iránta? - Milyen volt, amikor valaki téged csalással győzött le? - Meg lehet-e bocsájtani? Mikor és miért? <p>Elképzelhető, hogy a csoportban van olyan diák, aki már csalt, akár dolgozatírásnál, de lehet hogy más módon is megkárosítva ezzel akár az osztálytársát is. Fontos, hogy a klubfoglalkozáson ő nem válhat bűnbakká, nem lehet a foglalkozás középpontjában. A csoportvezető kommunikálhatja, hogy köszöni a jelzést és a konkrét üggyel foglalkozni fog, és erre a foglalkozáson kívül ad majd lehetőséget.</p>
Összegzés 15-30 perc	Frontális oktatási módszerrel az elhangzottak alapján a csoportvezető összefoglalja, ami csalással kapcsolatban elhangzott. Fontos, hogy benne legyen hogy nem elfogadható, hogy tilos és törvénytelen, általában büntetést von maga után, illetve azt is érdemes kihangsúlyozni, hogy amikor fény derül a csalásra egy közösségben akkor, aki csalt nagyon sokszor kirekeszti magát a közösségből. Érdemes itt beszélni arról is, hogy megbocsájtani is tudni kell és nem szabad megbélyegezni, aki valamikor nem úgy viselkedett, ahogy elvárt lett volna. A diákok az elhangzottak és a mai klub foglalkozás alapján 4-5 fős csoportokban írjanak egy rövid verset a csalásról. Fontos, hogy azok a szavak szerepeljenek benne, amit az összegzésénél az adott témában hallottak a csoportvezetőtől.
Értékelés 5 perc	Megkérjük a csoporttagokat az értékelőív kitöltésére, illetve kérjük, hogy 1-5-ig mutassanak fel egy számot a kezükkel, hogy hogyan érezték magukat a mai foglalkozáson.

JÁTÉKÖTLETEK	
Játék 1.	<p>Ráhangolódást segítő játék: Utazás a holdra.</p> <p>Jelezzük a diákoknak, hogy lehetőségünk van egy úrutazást szervezni a holdra. A szükséges ruhákon kívül mindenki hozhat magával még egy dolgot, amit szeretne. De csakis egyet. Viszont: azt is elmondjuk, hogy nem mindenki jöhet el. Attól függ, hogy mit mondanak arra, hogy mit is hozol. A diákok felírják előre egy papírra, hogy mit hoznak, majd egyenként elmondják a csoportvezetőnek. Ő pedig röviden válaszol: Igen te jöhetsz, vagy sajnos te nem jöhetsz. Hogy mi alapján? A játék elején a játékvezető előre kitalál egy egyszerű szabályt például: csak fából készült dolgot, csak ételt, csak elektronikus eszközt vagy csak a kezemnél kisebb dolgot, vagy növényt, vagy állatot hozhatnak. Amikor mindenki elmondta, hogy mit hoztak, a diákok feladata kinyomozni, hogy milyen szabály alapján döntött a csoportvezető.</p>
Játék 2.	<p>A téma feldolgozását segítő játék. Csak egy kicsit másképp: AKASZTÓFA</p> <p>A terem berendezésétől függően flipchart táblán vagy sima táblán játszható. A tanár találja ki a szavakat, a diákok pedig mondják a betűket és próbálják meg kitalálni a szót. Fontos szabály, hogy aki rákérdez, de nem találta el, az arra a menetre kiesett a játékból. Aki kitalálta, az kap azonnal valamilyen kis ajándékot. A csoportvezető hozhat az adott témához kapcsolódó szavakat is, ez segítheti a feldolgozást. (például a csalás témához: jogtalan, hasznoszerzés, tilos, büntetés, törvénytelen,...)</p> <p>Ami fontos: A csoportvezető az egyik diákjával előzetesen megbeszéli, hogy milyen szavak lesznek majd a játékban. Azt is megbeszéli, hogy lehetőleg maradjon minél inkább észrevétlen de a lehető legtöbb szót ő találja ki, és természetesen ő kapja meg érte az ajándékokat is. A negyedik vagy ötödik szó kitalálása után még magasabb szintre lehet kapcsolni. Akár már akkor is találja ki a szót, amikor csak 2-3 betű van meg belőle és az lehetetlennek tűnik. Akkor alakul jól a dinamika, ha az osztályban már elkezdnek egy kicsit zúgolódni, hogy ez lehetetlen, itt biztos csalás van. Amikor már érezhető a feszültség vagy az elkeseredettség, vagy a motiváció vesztés, akkor állítsuk meg a játékot és kezdjünk el beszélgetni a gyerekekkel a témáról.</p> <p>Természetesen, avassuk be a diákokat, hogy ebben a játékban csalás történt. Az ajándékokat pedig a diák adja vissza és egy újabb játék kapcsán osszuk ki a megérdemelt nyertesek között.</p>
Játék 3.	<p>Összegzést segítő játék</p> <p>Kérjük meg a diákokat, hogy az összegzésnél elhangzott szavakból kis 4-5 fős csoportokban írjanak egy rövid verset 2-3 versszakal. A gyerekek a verseket felolvassák. Ehhez segítségül a csoportvezető a diákok segítségével a táblára gyorsan összegyűjtheti a legfontosabb szavakat. A játék végén minden csoport ajándékban részesül a versekért.</p> <p>Játszható ez úgy is, hogy rap-et írnak a diákok és azt adják elő.</p>



10. VESZTES – VESZTÉS

Előfordult-e már az, hogy valaki legyőzött? Milyen érzés volt? Van-e különbség az igazságtalan vesztes és az igazságos vesztes között? Mit tehetsz azért, hogy ne legyél vesztes? Jó az, ha az ember soha nem tapasztalja meg a vesztes érzést? Mit tanulhatunk a vesztesből? Mit jelenthet az, ha valakire azt mondják: „Rád van írva, hogy Te olyan vesztes forma vagy.” Mit mondanál egy vesztesnek? Mire van szüksége egy vesztesnek? Milyen típusú veszteségek vannak?

Bemelegítés ráhangolás 5 perc	Rajzolj egy szmájlit, ami kifejezi, hogy hogy vagy. Ehhez érdemes képeken megmutatni példákat, hangulatokat.
Témafelvetés 10 perc	A ráhangolódás után el lehet mondani, hogy most egy nehéz témával fogunk foglalkozni: a vesztes-vesztés kérdéskörével. Sokszor lehet nehéz beszélni erről, vannak, akik egyáltalán nem is beszélnek róla. Vannak nagyobb és kisebb veszteségeink. Egy gyors asszociációs gyakorlatot használunk, hogy megérkezzünk a témához.
Kifejtendő kérdéskörök 20-31 perc	Fontos, hogy a vesztesnek és a veszteségnek mind a pozitív, mind pedig a negatív hozadéka kerüljenek átbeszélésre. Jó, ha olyan játékot hozunk be, aminél részben a szerencsének is köszönhető, hogy valaki győzött vagy veszített. - Előfordult-e már az, hogy valaki legyőzött? - Milyen érzés volt győzni illetve veszteni? - Ki érzi most magát vesztesnek? Miért? - Jó az, ha az ember soha nem tapasztalja meg a vesztes érzést? - Mit tanulhatunk a vesztesből? - Mit jelenthet az, ha valakire azt mondják: „Rád van írva, hogy Te olyan vesztes forma vagy.” Mit mondanál egy vesztesnek? Mire van szüksége egy vesztesnek?
Összegzés 5 perc	Frontális oktatási módszerrel az elhangzottak alapján a csoportvezető összefoglalja, ami a vesztes, veszteséggel kapcsolatban elhangzott, melyet a diákok kiegészíthetnek.
Értékelés 10-30 perc	Vegyük elő azt a lapot, amire az óra kezdetén rajzoltuk a szmájlit. Kérjük meg a diákokat, hogy rajzoljanak egy újat, hogy most hogy érzik magukat. Nézzük meg, hogy van-e különbség? Miért? Hogyan járult hozzá a hangulathoz ez a foglalkozás.

JÁTÉKÖTLETEK	
Játék 1.	Ráhangolódás: Asszociációs játék: Vesztes-vesztés Kérjük meg a diákokat, hogy mondjanak minél több szót azzal kapcsolatban ha azt hallják, hogy vesztes vagy veszteség. Ezeket gyűjtsük össze a táblán vagy egy nagy flipchart papíron. Próbáljuk meg őket csoportosítani, illetve a következő kérdések feltevése mellett hangolódjunk a témára: Milyen típusú veszteségek vannak? Van-e különbség az igazságtalan vesztes és az igazságos vesztes között? Mit tehetsz azért, hogy ne legyél vesztes?

JÁTÉKÖTLETEK	
Játék 2.	Ki az erősebb? A játék során az egysejtűtől az ember szintjéig kell eljutni különböző lépcsőfokokon keresztül. Pl: baktérium, hal, kutya, majom, ember vagy bogár, egér, macska, kutya, dinoszaurusz A résztvevők össze-vissza sétálnak, a játék kezdetén még mindenki baktérium vagy bogár, ezért úgy is kell viselkedni, mint egy baktérium vagy bogár. Amikor a csoportvezető elkiáltja, hogy „csata”, akkor gyorsan keresni kell egy párt, akivel kő-papír-olló játék segítségével eldöntik, hogy ki léphet tovább a következő lépcsőfokra. Ezután mindenki a megfelelő állatot/embert utánozza. A következő csata alkalmával mindenkinek a saját szintjén lévő párt kell választani (baktérium a baktériummal, hal a hallal), ha ilyen nem talál, akkor egyedül marad és nem játszhat tovább, kiesett a játékból. Addig tart a játék, ameddig egyedül nem marad valaki. Ha már csak dinoszauruszok, vagy emberek vannak, akkor ők csataznak egymással a kő-papír-olló játék segítségével és a vesztes szintén kiesik a játékból. A játék akár többször is megismételhető, változtatható. Ami fontos, hogy 5 szintnél nem szabad többet kialakítani, mert a játék követhetetlen lesz. A játék után a 66. oldalon leírt Vesztes-vesztés játék kérdései mentén dolgozzuk fel a témát.
Játék 3.	Foglalkozást záró játék: Miben vagy különleges? A diákok a csoportvezetővel egy nagy körben ülnek le. Mindenki játszik, még a csoportvezető is. A feladat az, hogy be kell fejezni a következő mondatot: „Ebben a csoportban én vagyok az egyetlen, aki...” Olyan dolgot kell mondani, amit a többiek nem tudnak róla, amiben ő egyedülálló, különleges. Hiába van például egy szemüveges a csoportban, ő ezt nem mondhatja, hiszen mindenki látja, ez nem lehet az ő különlegessége. A játék során nagyon kell figyelniük egymásra a csoporttagoknak, hiszen, ha olyat mondott, ami másra is jellemző a csoportban, akkor ő jelzi, hogy ő is, így újat kell mondani, amíg nem tud olyat, ami valóban csak rá jellemző. Fontos annak kihangsúlyozása, hogy csak pozitív dolgokat keressenek magukban a diákok. Ha valakinek végképp nem megy, akkor a többiek segíthetnek abban, hogy kitalálják az ő különlegességét. A játék csoportdinamikailag azért is fontos, mert az előző játékban voltak nyertesek és vesztesek, illetve a veszteség témája sok negatív érzelmeket hagyhat a diákokban. Fontos, hogy a foglalkozást pozitív érzésekkel zárjuk.



11. GYŐZELEM – VERESÉG

Mit vagy hajlandó megtenni a győzelemért? Biztos, hogy ha van győztes, akkor kell lenni egy vesztesnek is? Vannak-e olyan helyzetek, amikor mind a két fél magáénak tudhatja a győzelmet? Mi motiválhat a győzelemre? Mi motiválhat egy vereszeség után? Milyen nagy győzelmeket és vereségeket láttál, hallottál? Biztos, hogy minden vereség valóban vereség? Milyen tulajdonságok vannak, amik lehetővé teszik a megfelelő viselkedést győzelem és vereség esetén?

Bemelegítés ráhangolás 5 perc	Focipályás hangulatértékelés, ki melyik szereplőnek érzi most magát. Miért?
Témafelvetés 10 perc	„Fájdalom nélkül nincs nyereség” – Ez volt egy híres labdarúgó jelmondata. Mi kell ahhoz, hogy nyerni tudjunk? A téma elindításához egy rövid játékot is mellékelünk.
Kifejtendő kérdéskörök 20-32 perc	Melyik csapatba szeretünk tartozni a győztesekhez, a vesztesekhez? Mit gondolunk róluk. Hogyan lehet méltóképpen ünnepelni és emelt fővel viselni a vereséget? Két játék segíti a feldolgozást, melynek sorrendje nem felcserélhető. Az első játék segíteni fogja azt, hogy hogyan kell viselkednie egy győztesnek. Mit vagy hajlandó megtenni a győzelemért? Biztos, hogy ha van győztes, akkor kell lennie egy vesztesnek is? Vannak-e olyan helyzetek, amikor mind a két fél magáénak tudhatja a győzelmet? Mi motiválhat a győzelemre? Mi motiválhat egy vereszeség után? Milyen nagy győzelmeket és vereségeket láttál, hallottál? Biztos, hogy minden vereség valóban vereség? Milyen tulajdonságok vannak, amik lehetővé teszik a megfelelő viselkedést győzelem és vereség esetén?
Összegzés 5 perc	Megkérhetjük mind a győztes mind pedig vesztes csapatot, hogy méltassák egymás erősségeit az órán elhangzottak alapján. A csoportvezető segítse ezt a folyamatot, ne engedje az ironikus, gúnyolódó hangnemet.
Értékelés 10 perc	Vegyük elő a focipályás hangulatértékelőt és nézzük meg, hogy most ki milyen emberként választ a lapról, rövid indoklással

JÁTÉKÖTLETEK	
Játék 1.	<p>Témafelvetés: A Győzelem feltételei</p> <p>A játék menete: A résztvevők a kezüket körberajzolják egy papíron. A lerajzolt papíron a tenyerükbe beírják, hogy miben szeretnének győzni, az 5 ujjukba pedig azokat a képességeiket, készségeiket, tulajdonságokat, tapasztalataikat írhatják be, hogy mi is kell a győzelemhez.</p> <p>Témafelvezető kérdések: Ki milyen célokat határozott meg? Milyen lépéseket kell megtenni célunk elérése érdekében Milyen akadályokba ütközhetünk, hogy győzni tudjunk? Ezek az akadályok, hogyan motiválhatnak minket ahelyett, hogy eltántorítanak?</p>

JÁTÉKÖTLETEK	
Játék 2.	<p>A győztesek és a vesztesek címere</p> <p>Osszuk kisebb csoportokra a diákokat (legalább 4 csoport legyen). Feladat, hogy 2 csoport rajzolja meg a győztesek címerét, 2 csoport pedig a vesztesek címerét. Ehhez a feladathoz előre nyomtassunk ki néhány címet és beszéljünk arról, hogy milyen jelképek szoktak megjelenni a címereken és miért. A címereket nagy flipchart papírra vagy csomagoló papírra rajzolják a diákok. Vastag színes filctollak legyenek előre bekészítve.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Milyen nagy győzelmeket és vereségeket láttál, hallottál? - Biztos, hogy minden vereség valóban vereség? - Milyen tulajdonságok vannak, amik lehetővé teszik a megfelelő viselkedést győzelem és vereség esetén? - Lehet-e büszke egy vesztes?
Játék 3.	<p>Akadályverseny</p> <p>A játék menete: Osszuk két csapatra a résztvevőket. Kössük be a csapatok egy-egy tagjának a szemét, és padokból, székekből készítsünk akadálypályát az osztályteremben. A csapat többi tagja szavakkal biztatja és vezeti a bekötött szemű társukat. Az a csapat győz, akinek a csapattagja hamarabb végigér a pályán.</p> <p>Megbeszélés:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Milyen érzés volt a bekötött szemű játékosoknak rábízniuk magukat társaikra? - Teljes volt a bizalom? - Mi alapján döntötték el, ki legyen az, aki végighalad a pályán? - Ha volt konfliktus, mi volt a konfliktus forrása? - Mennyire érzi magát felelősnek a veszteségben a biztató csapat és mennyire a bekötött szemű versenyző? - Milyen érzés volt veszteni, nyerni? - Mit tanultak a játékból? <p>Ha van lehetőség arra, akkor a fenti játék helyett válasszunk olyan játékot, ahol a két csapat minden tagja aktívan be tud kapcsolódni a versenybe. Ennek legjobb módja egy rapid sorverseny megszervezése 4-5 feladattal. Fontos, hogy a játékok után mind a két csapatot meg kell jutalmazni és az erősségeket kiemelni.</p>



12. KÍVÜLÁLLÁS – KIBICELÉS

Benne lenni vagy kívül maradni? Mit jelent az, hogy a „kibicnek semmi sem drága”? Milyen egy kibic? Miért lesz valaki kívülálló, kibic? Milyen, mekkora szerepe van egy kibicnek a játék során? Mit érdemel a nyereségből, illetve a veszteségből a kibic? Mit érez a kívülálló nyeresés/vesztés esetén?

Bemelegítés ráhangolás 10 perc	Adminisztráció Nevető kő játék (Játék 1.)
Témafelvetés 2 perc	Mai témánk a kívülállás/részvétel. Szeretnél-e főszereplő lenni életed filmjében vagy csak néző? Majd a foglalkozás végén válaszoljunk rá!
Kifejtendő kérdéskörök 40 perc/10 perc szünettel	Kit nevezünk kibicnek? Miért mondjuk, hogy a kibicnek semmi sem drága? Miért könnyű kibicnek lenni? Kibicnek lenni mindig csak választás kérdése? Részt venni vagy kívül maradni jobb? Milyen érzés, amikor kívülről beleszólnak a játékba? Volt-e olyan, hogy benne szeretnél volna lenni valamiben, de kihagytak? Szoktál-e beleszólni a másik játékába, hogy nem így, nem így, vagy nem úgy kellett volna? Szoktál-e beleszólni más dolgába? Részt veszel-e saját életed irányításában, tervezésében, megvalósításában, vagy hagyod magad sodródni?
Összegzés 5 perc	Kívülállás, kibicelés volt a témánk. Válaszoljunk most: Hogyan lehetünk főszereplők életünk filmjében?
Értékelés 20 perc	Hogyan gondolsz vissza az elmúlt 12 foglalkozásra? Töltsétek ki a kérdőívet (kimeneti mérés)! A 9. kérdésre röviden, tömören 5-6 mondatban válaszolj! Szólj, ha segítségre van szükséged!

JÁTÉKÖTLETEK	
Játék 1.	A játékosok két egyforma hosszú sorban állnak, megfogják egymás kezét. Elöl, a két sor között áll a játékvezető. Feldob egy érmét. A sor két első embere a követ figyeli, a többi hátrafelé néz. Ha az érmén fej van felül, akkor az első megszorítja a mellette álló kezét háromszor, ha írás, akkor négyszer. A cél, hogy a jel minél gyorsabban érjen a sor végére. A sor végén, a két utolsó ember között egy sál és egy sapka van letéve. A sál a fej, a sapka az írás. Amelyik csapatnak az utolsó embere előbb felkapja a megfelelőt, az nyeri a kört, és ez a játékos a saját sora elejére kerül. Ha hibás volt a szorítás, akkor viszont a sor elején lévő visszamegy a sor végére. Az a csapat nyer, amelyiknél először végigmegy a sor, akik előbb visszaállnak az eredeti sorrendbe.
Játék 2.	Sorrend kialakítása: csoport körbe áll, majd a csoportvezető bemondja az egyik csoporttag nevét, és odadobja a labdát. A csoporttagnak egy újabb csoporttag nevét kell mondania, és dobja a labdát (senki nem dobhatja a szomszédjának vagy annak, akinél már járt a labda). A labda így megy tovább, amíg az összes csoporttag sora nem kerül. Ekkor a csoportvezető megkéri őket, hogy jegyezzék meg, hogy kinek dobták a labdát. Ezután következik a labdagyorsítás: a feladat az, hogy a csoport a lehető legrövidebb idő alatt juttassa körbe a labdát a korábbi sorrendnek megfelelően. A csoportvezető abban a pillanatban kezdi el mérni az időt, amikor ő eldobta a labdát, és akkor állítja le, ha a labda bejárt egy teljes kört és visszatért hozzá. Ha a labda leesik a földre, akkor visszakerül a csoportvezetőhöz - azaz a kör elejére - az idő viszont ketyeg tovább.
Játék 3.	A csoport tagjai körben ülnek. Az első csoporttag megfogja egy pamutgombolyag egyik végét, és a gombolyagot átadja az egyik társának úgy, hogy közben valamilyen pozitív visszajelzést ad neki a megelőző közös tevékenységükkel kapcsolatban. A gombolyagot elkapó játékos tovább dobja azt és visszajelez, és így megy tovább, amíg valamennyi tanuló részese lesz a hálónak.

Csoportdinamikai megfontolások

Szerző: Rácsok Balázs

Bevezetés

Amikor egy közösségben, csoportban elkezdünk dolgozni, nagyon sok mindenre oda kell figyelni. Nem mindegy, hogy annak a közösségnek hány tagja van, milyen gyakran találkoznak, milyen szabályok szerint működnek, milyen tagokból állnak össze, hol találkoznak, milyenek ott a körülmények.

De mit is nevezünk csoportnak? Ha egyszerűen szeretnénk definiálni a csoport fogalmát, akkor azt a következőképpen írhatjuk le: **a csoport egyének összessége, ahol a tagok ismerik az összes többi tagot mások közvetítése nélkül, valamint fontos, hogy tartósan (egy adott időtartamon belül) egymással gyakori kapcsolatban vannak.**

Hogyan alakul, hogyan működik egy csoport? Csoportok kapcsán beszélhetünk **informális** és **formális** csoportokról. Informális csoport alakulhat ki például egy lakótelepen, ahol egy-két kutyasétáltató sétálás közben találkozik, és elkezdnek beszélgetni. Majd újabb kutyát sétáltatók csatlakoznak hozzájuk. Ahogy telik az idő, elkezdnek szabályokat hozni. Mikor találkoznak, meddig maradjanak lent, merre menjenek el sétálni. A csoportban lesznek aktívabb tagok, akik megszervezik, hogy a séta útvonalán az önkormányzat helyezzen ki szemetes ládát a kutyagumi elhelyezéséhez, néha még egy-egy közös, kutyák nélküli bográcsozás is megvalósul a csoporton belül. Kialakul a csoport szakértője is, aki több éve nevel kutyákat és tenyésztéssel is foglalkozik.

Amikor szakmai kérdések vannak, akkor szinte a csoport összes tagja hozzá fordul tanácsért, az ő szava lesz a döntő egy-egy kutyával kapcsolatos kérdésben. Valamint a tagokhoz tartoznak olyan kutyasétáltatók is, akik fontosnak tartják, hogy a kutyájuk tudjon egy másik kutyával játszani, de ők maguk nem vesznek részt aktívan a csoport életében. Kialakulnak köszönési formák, füttyentések, amit csak a csoport tagjai értenek meg, valamint a csoporthoz tartozó kutyák azonos mintázatú kendőt használnak, jelezve ezzel „Ezek MI vagyunk”. A csoporton belül megjelennek kisebb konfliktusok is. Az egyik tag úgy gondolja, hogy ő sokkal jobb tanácsokat tud adni, mint tenyésztő, keresi a lehetőséget arra, hogy a tagok elismerjék őt. Sajnos előfordul, hogy a nagyobb kutyák bántják a kisebb kutyákat a sétáltatás alatt. Többen ezért úgy döntenek, hogy más időpontban hozzák le a kutyájukat, és csak a kisméretű kutyás társakkal sétálnak együtt. Új szabályokat alakítanak ki, új útvonalat határoznak meg, új szerepek alakulnak a csoporton belül, valamint új célokat határoznak meg maguk számára (kutyafuttató létesítése), hogy megmutassák a MÁSIK csoport számára, hogy ők ügyesebbek, jobb érdekérvényesítők. Ennek érdekében létrehozhatnak egy egyesületet, aminek alapító okiratában deklarálják a céljait, tisztségviselőket választanak, szabályokat alkotnak a csoport működésével kapcsolatban, és elérkezünk egy formális csoport működéséhez.

Miért is fontos ez? Először is azért, mert a Játék határokkal elnevezésű programnak számos olyan eleme van, ami a csoportokra épül. Egy-egy szolgáltatás osztályfőnöki órák keretében, délutáni közösségekben, tanodai környezetben kerül megszervezésre. Másodsor pedig azért, mert sokszor nem vagyunk annak a tudatában, hogy egy csoport működésének megvannak a maga szabályai, előnyei és hátrányai. Nem figyelünk oda a csoport dinamikájára, a benne zajló



folyamatokra. Sokszor megijedünk a tagok ellenállásaitól, kudarcnak élünk meg egy-egy feszültséget vagy konfliktust, pedig lehet, hogy azok pont a csoport fejlődését jelentik. Csoportvezetőként is fontos, hogy tisztában legyünk a csoportok működésével, azzal, hogy milyen hatások érik az általunk vezetett csoportokat, illetve hogy vezetőként milyen feladataink, felelősségünk van abban, hogy egy csoport elérje céljait. Egy jól működő csoportban erős csoportkohéziót érhetünk el. Ez az erő az, ami a csoportot összetartja, mely adódhat a csoporttagok jó kapcsolatából, valamint a feladatok, játékok által megteremtett összetartozásból. A klubfoglalkozások fő célja a jó közösség, jó közösségi élmény megteremtése. Nézzük meg most egy kicsit részletesebben, amit a csoportokról tudni kell.

Csoportok tervezése:

Amikor elhatározzuk, hogy nekikezdünk egy csoport szervezésének, fontos, hogy jól tervezzük meg az egész folyamatot. Mit szeretnénk elérni, hány alkalmat tervezünk, a csoportfoglalkozások helyszíne megfelelő-e. Könnyen átrendezhető-e, megfelelő-e a helyiség hőmérséklete, mérete, rendelkezésre állnak-e vizesblokkok, de az sem elhanyagolható, hogy a csoport tevékenységével zavarunk-e másokat (esetleg egy másik csoport hatékony működését). Fontos megtervezni azt is, hogy hány fővel tervezzük a csoportot. Milyen az a maximális létszám, amivel még hatékonyan lehet dolgozni a csoportban a célokért, és mekkora az a minimális létszám, amivel még értelme van a foglalkozásoknak. Az adott létszám mellett elvégezhetőek-e azok a feladatok, melyekkel a célokat szeretnénk elérni. Fontos azt is meghatározni, hogy nyitott vagy zárt csoportban dolgozunk. A csoportcélok lehetővé teszik-e azt, hogy folyamatosan új és új tagok csatlakozzanak a csoporthoz (nyitott csoport), és régi tagok szabadon hagyják el azt. Vagy a csoport egy előre meghatározott és elfogadott létszámmal és tagokkal (zárt csoport) működhet hatékonyan, mert ha állandóan változnának a csoporttagok, akkor a célok nem tudnának megvalósulni (egymással szorosan összefüggő elemekből épül fel a program, pl.: tanulócsoporthoz, az, aki hiányzik, nem fogja érteni a következő foglalkozásokat). Lényeges végiggondolni azt is, hogy milyen szabályokat szeretnénk elfogadtatni a csoporttal. A tervezés fázisában fontos megtervezni azt is, hogy kikkel fogunk együtt dolgozni. Érdemes felmérni az igényeket, végig kell gondolni, hogy a csoporttagok milyen motivációval rendelkeznek. A tagok működésével kapcsolatban fontos szempont, hogy képesek lesznek-e hozzájárulni a csoport munkájához, tudunk-e olyan igényt csoporttagok részéről, amely befolyással lehet a működésre. A tervezéskor kell meghatározni, hogy (a tagok igényeihez és az elérni kívánt célokhoz igazodva) milyen rendszerességgel találkozzon a csoport, valamint, hogy milyen hosszúságúak legyenek a csoportalkalmak. Egy túl gyakori találkozás nagy terhet jelenthet a csoporttagoknak, lehet, hogy nincs ennyi idejük, így nem tudnak eljönni mindig a találkozásokra. Amennyiben pedig túl hosszú a két találkozás közötti idő, az azzal járhat, hogy csökkenti a csoportkohéziót, a csoportfoglalkozások emlékei elmúlnak, mely erősen csökkentheti a csoportmunka hatékonyságát.

A csoport fejlődése

A csoport fejlődését több jól látható részre bonthatjuk. Tuckman modelljében³ négy fejlődési szakaszon mennek át a csoporttagok:

1. Alakulás 2. Viharzás 3. Normázás 4. Működés

- 1. Alakulás:** Orientációs szakasznak is szokták nevezni. Erre a szakaszra leginkább a bizonytalanság jellemző. Számos kérdés fogalmazódik meg a csoporttagokban. Ki vagyok én, kivel kerültem egy csoportba, mi fog velünk itt történni, milyen elvárásoknak kell megfelelni, ki a vezető? Ebben a szakaszban a csoporttagok még nem ismerik egymást, nem tudják a csoport célját, a működés szabályait. Általában ebben a szakaszban a tagok visszafogottsága jellemző, figyelik egymás működését, magukról nagyon keveset osztanak meg, valódi érzéseiket eltitkolják, nem lehet tudni még, hogy ki kivel szimpatizál, illetve hogy milyen ellenszenv van a tagok között.
- 2. Viharzás:** A szakaszra a legjellemzőbb szó a konfliktus lehet. Ezért szokták ezt a szakaszt a polarizáció és a belharc szakaszának is hívni. Legfontosabb kérdés, ami felmerül a csoportokban: Hol van a helyem a csoporton belül? Minden csoporttag keresi a helyét, pozícióját a csoportban. Próbáljuk elhárítani azokat a szerepelvárásokat,

³ Tuckman, B.W. Developmental Sequences in Small Groups, Psychological Bulletin, June 1965

melyeket mások szeretnének ránk erőltetni, egyes pozíciókért, akár a vezetésért is versengés folyik. Ezen folyamatok konfliktusokkal járnak, ami szükségszerű, és hozzátartozik a csoport fejlődéséhez. Kiválasztódik, illetve elfogadásra kerül a formális és az informális (belső) vezető. Ebben a szakaszban gyakran előfordul, hogy bírálják a csoportvezető tevékenységét, kimondódnak a feszültségek, kompromisszumok születnek.

- 3. Normázás:** Amit ebben a szakaszban el kell dönteni: Hogyan működünk, mik legyenek a normáink? A csoport a belső egyensúlyát keresi, és a csoportban kialakul az összetartozás érzése. A csoporttagok egyre inkább megnyílnak és egyre több információt osztanak meg egymással. A csoport meghatározza a céljait és a feladatait, és el is köteleződnék a megvalósításuk tekintetében. Kialakulnak a normák és a szokások, megfogalmazható a csoport értékrendje és az is, hogy kitől mit várnak el a csoportban.
- 4. Működés:** Ebben a szakaszban valósul meg a csoport igazi működése, ezért gyakran hívják ezt a szakaszt a munka vagy produktív szakasznak. A közösen elért eredmények tovább növelik az összetartozást és a tagok közötti kapcsolatokat. A célok megvalósításának sikere kapcsán a csoport megismeri a hatékonyság élményét is, valamint megjelenik a MI tudat is. (Pl.: Mi jobbak vagyunk, sikerebbek vagyunk, mint egy másik csoport)
- 4. + 1. Befejezés:** Nem tartozik a modellhez, de fontos, hogy amikor befejezünk egy csoportot, akkor a csoporttagok értékeljék ki a csoport működését. Mennyire tartották hasznosnak a csoportot, mennyire érték el a célokat, milyen következtetéseket tudnak levonni a csoportok a csoport és saját maguk működéséről.

Fontos tudni, hogy ezek a szakaszok újra és újra megjelenhetnek egy csoporton belül, már egy több éve működő csoportnál is, például új feladat, új csoporttag, új cél megjelenésekor.

A csoport működése a hatékonyság szempontjából⁴

Amikor csoportot működtetünk, fontos időnként ránézniük, hogy hatékonyan működik-e. Több tényezőjét érdemes vizsgálni a működésnek, ezek közül most néhány szempontot említünk meg. Hatékony egy csoportműködés akkor, ha a csoportcélok meghozatalában a csoport tagjai is részt vesznek, bevonásra kerülnek, illetve ha a csoport és a tagok célja összehangolt, valamint ha a tagok elkötelezettek, motiváltak a célok megvalósítása érdekében. Ugyanakkor rossz úton járunk, a tagok folyamatosan versenyeznek a célok eléréseért, ebben nincs együttműködés, valamint ha nem jön létre elköteleződés a csoportcélokkal kapcsolatban. Nem hatékony egy csoport működése akkor sem, ha a célokat folyamatosan kívülről fogalmazzák meg.

A Játék Határokkal elnevezésű programban is fontos, hogy a klubfoglalkozások alkalmával meg tudjanak fogalmazódni a diákok céljai is. Mit szeretnének csinálni, mi az, ami őket egy-egy téma kapcsán érdekli, hova szeretnének eljutni a csoportfolyamatok végére.

Gyakran esünk abba a hibába, hogy vezetőként folyamatosan magunknál tartjuk a szót. Nem működik jól a csoport akkor sem, ha a gondolatok kifejezésre jutása mellett az érzések elnyomásra kerülnek, vagy arról nem veszünk tudomást. Egy hatékony csoportban a kommunikáció kétirányú tud lenni. A gondolatok mellett meg tudnak jelenni az érzések is. Ezek következmények nélkül kibontásra kerülhetnek.

A klubfoglalkozások megtartásánál is törekednünk kell erre. Nem csak az a fontos, amit mond, hanem arra is figyeljünk, reflektáljunk, ahogyan mondja. Vegyük észre akár a dühöt és haragot is és beszéljünk erről: „Úgy látom, amit mondtál, abban nagyon sok indulat van. Nagyon szeretném, ha elmondanád, hogy mit érzel és minek köszönhető ez”.

Fontos szempont, hogy a csoporttagok bevonódjanak a munkába, közös döntések születessenek és azok végrehajtása is közös legyen. A tagoknak érezniük kell, hogy szerepük van a vezetésben, formálhatják a csoport működését.

⁴ Szathmáriné Balogh Mária-Járó Katalin: A csoport megismerése és fejlesztése, KLTE Debrecen 1994. 37 – 40 oldal.



Már az első alkalommal is, amikor a csoportszabályokat alkotjuk meg a gyerekekkel (hányszor fogunk találkozni, mennyi ideig tart a foglalkozás, kikapcsoljuk a telefonokat, ...), érezniük kell, hogy formálhatják a csoportot. Megkérdezzük tőlük, hogy ők milyen szabályt tartanak fontosnak, ami számukra lényeges, és szeretnék, hogy a része legyen ennek a csoportnak. A csoportfoglalkozások alkalmával jelezhetik, ha fáradtak, javaslatot tehetnek, hogy most tartsunk egy kis szünetet, vagy szeretnének játszani valamit.

Egy hatékonyan működő csoportban a konfliktusok nyíltak, a csoporttagok felvállalják a véleménykülönbségekből fakadó konfliktusokat, és a vezető segíti ezeket a folyamatokat. A rosszul működő csoportokban a konfliktusok látszólag nem jelennek meg. Nem beszélünk róla, ugyanakkor szétfeszíti a csoporttagokat. Ez a feszültség akadályozza, ellehetetleníti a működést. A konfliktus feloldása érdekében fontos, hogy folyamatos kommunikációval oldjuk a helyzetet és törekedjünk a konszenzusos megoldások megtalálására.

A klubfoglalkozások sem mentesek a konfliktusoktól. A csoportfejlődés maga is generál konfliktusokat, hiszen a diákok keresik a pozíciójukat, szerepüket. A játékokban nyerni szeretnének, a győzelem hevében megsérthetnek másokat, a vesztesek csalást sejtethetnek a teljesítmények mögött. A diákok is számtalan feszült helyzetet hozhatnak be a klubokba, aminek otthoni vagy iskolai okai is lehetnek. Fontos, hogy ezeket a konfliktusokat ne elnyomjuk a csoporton belül, ne a csoportvezető „hatalma”, döntő szava oldja meg a helyzetet, hanem közösen, nyílt kommunikáció mellett a gyerekekkel keressük az okokat, a mindenki számára elfogadható megoldásokat.

Egy hatékonyan működő csoportban nagy figyelmet fordítanak az értékelésre. Lényeges, hogy a hatékony csoportot az jellemzi, ha közös értékelésre kerül sor és nem a csoportvezető értékeli a munkát. Az is fontos, hogy az értékelés után közös döntés alapján működjön tovább.

Csoportszerepek, melyre figyelniük kell

Egy – egy csoport nagyon sokféle tulajdonságú embert hoz össze. Akik másképpen reagálnak azonos helyzetekre, más az érdeklődési körük, különböző az érzékenységük, hevességük. Vannak bátrabbak és gyorsan feloldódók, vannak, akik csendesebbek és határozottabbak. Sokszor nem könnyű együttműködésre, közös munkára bírni a különböző adottságokkal rendelkező embereket. Azt gondoljuk, hogy közös érdeklődési körű, hasonló karakterű emberekkel lehet jól dolgozni, de igazi csoda történik akkor, amikor nagyon különböző egyéniségek között megszületik az a harmónia, mely a célok elérését szolgálja. A csoporttagok szerepüket tekintve kétféleképpen állhatnak a csoportfolyamatokhoz. Vagy elősegítik azt, konstruktívan, kezdeményező módon jelennek meg a csoportban, vagy pedig hátráltatják, lassítják a munkát destruktív hozzáállásuknak köszönhetően.

- a) **Bűnbak:** A bűnbakot a csoport választja ki magának. Mindent rá lehet fogni, minden felelősséget, mely valamilyen kudarchoz kapcsolható, rá lehet tenni erre a szereplőre. Így a többi csoporttagnak nem kell szembenéznie saját problémáival, érzéseivel. Gyerekcsoportokban általában nyíltan történik a bűnbakképzés (István az, aki nem volt hajlandó segíteni a feladatban), felnőtteknél gyakran nem mondódik ki. A vezető felelőssége a bűnbakképzés folyamatában óriási. Vigyáznia kell, hogyan oldja meg a helyzetet. Ha a bűnbak védelmére kel, azzal elveszítheti a többi csoporttagot, ha a bűnbak sértett marad, a többi csoporttagot bűntudat gyötri, de a helyzet nem oldódik meg. Az ellenségeskedés rejtettebb ruhába öltözik. Ha a vezető a többi csoporttag pártjára áll, úgy a bűnbak teljesen egyedül marad, nem akarja megoldani a problémát, mely a csoportdinamika megállásával is járhat. Fontos, hogy a vezető figyelje, hogyan alakult ki a bűnbak szerep, mi vezetett oda, hogy egy adott személyt választottak. Ha rálát erre a folyamatra a vezető, akkor nyíltan teheti ezt a csoporton belül, és megkérheti, a csoporttagok gondolkozzanak el azon hogyan és miért alakult ki ez a helyzet.
- b) **Deviáns tag:** Az első reakcióink ezzel a csoporttaggal kapcsolatban, hogy valamilyen negatív szerepet tölt be a csoporton belül. Pedig ez nem feltétlenül van így. Az biztos, hogy a deviáns tag viselkedése eltér a többi csoporttag általános normáitól. A deviáns csoporttag viselkedése irányulhat a vezető ellen illetve valamelyik csoporttag, vagy csoporttagok ellen. Sokszor a deviáns csoporttagnak lehet olyan szerepe is, hogy ő az,

aki fokozatosan, mélyebben érez egy problémát (sajátját vagy a csoportét), amit fel mer vállalni, és ki mer mondani. Nagyon nehéz a vezető helyzete a deviáns csoporttag tekintetében. Fontos, hogy a vezető próbáljon meg együttműködni vele, viselni kell a nyílt támadásokat, és a csoport elé kell tárnai azt, közös megoldásokat keresve.

- c) **Belső vezető:** A belső vezető lehet végig ugyanaz a személy, de változhat is a személye. Amíg a csoportvezető a „kinevezését” attól az intézménytől, programtól kapta, aminek keretében végzi a munkáját, a belső vezető a „megbízását” a csoporttagoktól kapja, tapasztalata, érintettsége, egyénisége miatt. Gyakori hiba, hogy a vezető ellenségének tartja a belső vezetőt és rivalizálni kezd vele. A vezető azt érzi, hogy gyengíti a hatalmát, tekintélyét. Ha harcba száll vele, gyakran azt érheti el, hogy a többi csoporttag megkérdőjelezi a vezetői szerepét. Ha a vezető elkezd együttműködni a belső vezetővel, felhasználja tudását, szerepét a célok elérése érdekében, akkor az egy nagyon jól működő csoportmunkát eredményezhet.
- d) **A kapuőr:** Nagyon szép kép erre a szerepre. Egy csoporttag, aki érzékenységgel őrséget áll, őrszi azt a kaput, amin a csoportnak át kellene mennie, hogy mélyebb munka alakuljon ki a csoportban. Amikor a csoport egy érzékeny és nehéz témához ér, a kapuőr az, aki megpróbálja eltéríteni a témát. Ezt meg tudja úgy tenni, hogy hirtelen feláll és kimegy, vagy egy teljesen nem odaillő témát dob be, teljesen értelmetlen a hozzászólása, mely újabb feszültséget teremt a csoporton belül. A vezetőnek észre kell vennie, hogy ki a kapuőr a csoportban. Érdemes vele négy szemközt beszélni a viselkedéséről és segíteni abban, hogy viselkedése változzon.
- e) **Szótlan tag:** Szótlan tag nem minden csoportban fordul elő. Szótlanságának több oka is lehet. Személyiségéből fakadóan visszahúzó, nem tartja magát képesnek arra, hogy több ember jelenlétében beszéljen, nem tartja magát igazán a csoport tagjának, nagyon sok problémája van és fél, hogy megszólalásával előtérbe kerül, lelepleződik. A vezetőnek érzékenyen kell közelíteni a problémához. Segítség lehet, ha körkérdessel próbálja szóra bírni a csoporttagokat, illetve négy szemközt beszélgetés keretében bátorítja a megszólalásra, vagy tudja meg szótlansága okát. Még közös tervet is kidolgozhatnak, hogyan segít leküzdeni gátlásait a csoportban a szótlan tagnak. Vigyázni kell arra, hogy mit eredményez az, ha a csoportvezető direkt megszólaltatja a szótlan csoporttagot. Ha nem sikerül, akkor még nehezebbé teszi a szótlan tag helyzetét a csoportban. Ha nem foglalkozunk vele, akkor nagyon fontos hozzászólásoktól fosztjuk meg a csoportot.
- f) **Bőbeszédű tag:** A mindennapi életünkben is sokszor találkozunk olyan emberekkel, akik ha egyszer elkezdnek beszélni, nem tudják azt abbahagyni. A csoporton belül is megtalálhatóak ezek az emberek, és igen meg tudják nehezíteni a vezető helyzetét. A bőbeszédű tag gyakran nem hallgatja meg a másikat, nem engedi szóhoz jutni a többieknek, eltereli a témát és a problémát. Önző módon nem a csoport, hanem a saját maga problémáját helyezi előtérbe. A vezető felelős a folyamatokért. A problémát lehet úgy kezelni, hogy azt kéri a tagoktól, hogy 1 mondatban, 1 percen, 1 szóban adjanak választ és jelzi, hogy ő az, aki ezt betartatja a csoporttagokkal. Szintén megoldás lehet négy szemközt beszélgetés, ahol megbeszéljük ezt a problémát a csoporttaggal.

Aktivitás, passzivitás és a fegyelmezés kérdése a csoporton belül:

Minden csoportban meg kell küzdenünk a csoporttagok különböző aktivitási, passzivitási szintjével. Gyakran nehezítheti meg a csoport munkáját egy akadékoskodó, mindentudó csoporttag. Nehéz megbirkózni azokkal a csoporttagokkal is, akik megpróbálják elterelni a témát, folyamatosan támadólag lépnek fel, félelmet keltenek. Akkor sem könnyebb a helyzetünk, amikor valaki a passzivitásával, közömbösségével hátráltatja a csoportmunkát, vagy éppen a bohóc szerepében folyamatosan poénokkal ajándékozza meg a többieket. Csoportvezetőként fontos tudnunk, hogy ezek a magatartások nem eleve negatívak. Jelzést, információt adnak számunkra a csoportról, a csoport aktuális állapotát tükrözik: ezekre a szerepekre adott esetben a résztvevőknek azért van szükségük, mert más módon nem tudnak a csoportban pillanatnyilag uralkodó feszültségen úrrá lenni.⁵ Fontos, hogy ennek tudatában legyen a csoportvezető és figyelje ezeket a folyamatokat. Segíteni kell a csoportot, csoporttagokat abban, hogy más módon is ki tudják fejezni gondolataikat, illetve fontos reflektálni ezekre a folyamatokra. Érdemes kihangsúlyozni az érzéseket, ki mit élt át, hogyan hatott rá egy másik csoporttag viselkedése. A szankciókkal, fegyelmezással óvatosan kell bánni. A túlzott kontroll, a folyamatos fegyelmezések szintén negatív hatással



lehetnek a csoportfolyamatokra és a csoportcélok elérésére. A csoportvezetőnek először meg kell értenie azt, hogy egy-egy csoporttag miért is viselkedik úgy, milyen szituáció hozta ki belőle ezt a viselkedést, és a csoporttaggal, csoporttal közösen kell megbeszélni, mit kellene másképpen csinálni. A csoportvezetőnek feladata ilyenkor a bátorítás, a gondoskodás, a normaadás. Ugyanakkor az is fontos, hogy a csoporttagok megfelelő biztonságban érezzék magukat. Jogos elvárása egy-egy csoporttagnak az, hogy ő fejlődni, játszani, tanulni érkezik egy csoportba. Fontos, hogy ebben a csoportvezetőnek kell segíteni és adott esetben meg kell tudnia védeni a csoporttagot egy másik tag viselkedésétől. Végül esetben az is előfordulhat, hogy végleg, vagy időlegesen ki kell zárni egy csoporttagot a viselkedése miatt. Szerencsére a csoportok tele vannak olyan tagokkal is, akik kezdeményezők, konstruktív módon tudnak véleményt megfogalmazni, jó kérdéseik vannak, érdeklődéssel hallgatja meg a másikat és jó kérdésfelvetéseik vannak a csoport számára. Ezeket a pozitív magatartásokat fel lehet erősíteni, normává lehet tenni, egy-egy nehezebb helyzetben segítségül is hívhatóak.

Végül a csoportszerződés fontosságáról:

Amikor csoportokkal dolgozunk, mindig szánjunk kellő időt és erőt a csoportszerződés megkötésére, melyben tisztázzuk az alapvető működési szabályokat. A csoport akkor tud megfelelően működni és elérni a céljait, ha működését a tagok világosan látják. Biztonságot ad a tagok számára, ha tudják, hány alkalommal találkozunk, milyen szabályok vonatkoznak a részvételre, mi történik, ha hiányzunk, mit kell tennünk, ha nem tudunk részt venni a foglalkozáson. Lényeges eleme a szerződésnek annak eldöntése, hogy a csoportfoglalkozáson elhangzottak kire tartoznak, mire használhatóak fel. Általános szabály, hogy olyan csoportokban, ahol pszichológiai módszereket, önismereti játékokat használunk a titoktartás a csoport minden tagjára, a vezetőre is egyértelműen vonatkozik. Ez alapozza meg a bizalmi légkört a csoportban. A klubfoglalkozások keretében a pedagógusok más szerepben találkoznak a diákokkal, mint egy klasszikus tanár-diák szerep. Gyakran előfordul, hogy egy pár órával ezelőtt még dolgozatot írt a pedagógus a gyerekekkel, most pedig egy csoporthelyzetben dolgoznak együtt. Itt különösen fontos a titoktartás. Ehhez szorosan hozzátartozik az önfeltárás és a bevonódás mértéke is. Az, hogy mennyit adok ki magamból, nagyon fontos kérdés, hiszen a foglalkozások történéseit egyéb kontextusban is vállalni kell majd (tanórán). A megfelelő szint kialakítása gyakorlatot, óvatosságot igényel meg a tagoktól, melynek felelőssége elsődlegesen a vezetőt terheli. Ezért kell erről beszélni a szerződéskötéskor. Sok időt és feszültséget spórolhatunk meg, ha tisztázzuk a foglalkozások hosszúságát, a szünetek idejét, az önkéntesség lehetőségét a játékokban, megszólalásokban. Amikor összeállnak a keretek és megszületik a konszenzus, a szerződés szóban vagy írásban megkötöttik.

Játékok szerepe a foglalkozásokban:

Amikor elkezdünk valamilyen csoportfolyamatot, gyakran érkezik a csoporttagoktól a kérdés, hogy játszunk és játszunk és játszunk. Vezetőként beleeshetünk abba a hibába, hogy megpróbálunk megfelelni ezeknek az igényeknek és hozzuk a játékot. Lényeges, hogy egy-egy csoportfolyamatban a játékok mindig be kell, hogy töltsenek valamilyen célt. Amikor játékot választunk, azt is végig kell gondolnunk, hogy azok milyen hatást válthatnak ki, milyen érzelmeket generálhatnak. Egy rosszul megválasztott játék az egész csoportot nehéz helyzetbe hozhatja. Például egy több napos tréningfolyamat utolsó, lezáró feladatákként egy olyan játékot hozott be egy tréner, amelyet két kisebb csoportban kellett végrehajtani. Ez olyan erős versenyhelyzetet teremtett, hogy a játék végére lett egy győztes és egy vesztes csapat.

Mély érzések, ellenségeskedések fogalmazódtak a csoportban és nem várt hatalmas feszültség maradt a csoporttagokban, melynek kezelésére már nem volt időkeret. Minden játéknak nézzük meg a célját, szerepét, kapcsolódását az adott témához, a csoport állapotához. Fontos szabály, hogy mindig **több játékkal készüljünk, mint amennyit terveztünk** egy foglalkozásra. Ha például 2 játékblokkot tervezünk, akkor legalább 4 játékkal készüljünk, így elkerülhető az a patthelyzet, amikor a csoporttagok a játék címének elmondása után közlik, hogy ezt a múlt héten játszották, vagy az 1 órára tervezett logikai játékot 2 perc alatt teljesíti a csoport. Nézzük meg, hogy az adott játékoknak milyen **tér- és eszközigényük** van. Milyen életkorban lehet játszani? Azt is mérlegelni kell, hogy milyen hanghatással kell számolni, zavarunk-e vele másokat az épületben.

⁹ Hézser Gábor dr.: A pásztori pszichológia gyakorlati kézikönyve (Kálvin, Db. 1995.)

Játékok és funkciók:

A **játékok funkciójukban** is eltérőek lehetnek. Vannak olyanok, melyeket a **bemelegítésként** használunk azért, hogy a tagok megérkezzenek a foglalkozásra, hátrahagyják a napközben szerzett feszültségeket, kilépjenek abból a szerepből (tanár, diák, beosztott), amiben eddig voltak és csoporttaggá tudjanak válni. Vannak kifejezetten olyan **energizáló** játékok, melyeket azért játszunk, hogy a csoporttagok egy kicsit felfrissüljenek, mondjuk egy hosszú beszélgetés után, vagy eleve úgy látjuk, hogy a csoport olyan fáradtan érkezett, hogy hasznos lehet egy-egy ilyen játék. A **jégtörő** játékoknak szerepe lehet, hogy a tagok megismerhessék egymást, illetve, hogy egy-egy tananyagba bevezesse a tagokat. A **csapatépítő** játékok, ahogyan a nevükben is benne van, olyan céllal kerülnek be a csoportfolyamatokba, hogy segítsék a tagok közötti együttműködés kialakítását, javítását. Léteznek kifejezetten olyan játékok is, melyek a **kommunikációra**, annak fejlesztésére épülnek. A játékok középpontjába kerülhet a **problémamegoldás** előmozdítása, a csoporton belül. Ennél a játéktípusnál fontos, hogy a csoportvezető el tudja engedni a saját megoldását, mert lehet, hogy a csoport más még eredményesebb megoldást talál az adott problémára. Ne feledkezzünk meg az **értékelést célzó játékokról** sem. Itt cél, hogy a csoporttagok különböző módon ki tudják értékelni magukat és egymást. Ezen játékoknál fontos, hogy a fókusz a konstruktív értékelésen van, nem pedig a destruktív visszajelzéseken.

Játékok feldolgozása:

A játék határokkal programokban a játékoknak nagyon fontos funkciója van. Segítik a csoporttagokat elgondolkodtatni az adott témákban. A játékok saját élményt jelentenek melyek érzelmeket, érzéseket generálnak a csoporttagokban. Nem elég csak a játékok eljátszani azokat fontos feldolgozni is. Ehhez mindig szükséges kérdésekkel készülni, melyek lehetnek zárt és nyitottkérdések. Zárt kérdéseket inkább akkor tegyünk fel, amikor kevés időnk van, vagy nagyon pontos információkat szeretnénk megtudni a csoporttagoktól. (pl.: Mennyi pontot gyűjtöttél, ki volt a leggyorsabb,...) A nyitott kérdések segítik beindítani a beszélgetést. (pl.: Mond el milyen érzések vannak benne? Meséld el, hogyan jutottál közel a megoldáshoz? Megosztanád velünk a gondolataidat?) A kérdések segítik mederben tartani a beszélgetést, hogy a csoporttagok ne kalandozzanak el. A rendhagyó osztályfőnöki órákhoz és a klubfoglalkozásokhoz is számtalan kérdést gyűjtöttünk össze, melyek használata segítik a foglalkozásokat.

Biztonsági megfontolások:

Minden feladatot úgy kell végrehajtani, hogy mindenki biztonságban legyen. Ez minden esetben a vezető feladata. Nagyon fontosak lehetnek ebben a pontos és világos instrukciók. Pl.: csak úgy lehet hozzáérni a másikhoz, hogy az nem fájhat neki. A játék folyamán nem lehet futni, csak lépni, a bekötött szemű játékosnál mindenképpen vigyázni kell, hogy ne menjen neki olyan tárgynak, ami sérülést okozhat. Végig kell gondolni, hogy azokat az eszközöket, amiket használunk, milyen korcsoportok használhatják, kikre lehet veszélyesek. Végig kell azt is gondolni, hogy azon eszközöket, amiket már nem használunk, hova tesszük el, hogy továbbra se okozzanak balesetveszélyt.

Gyakorlat:

Ha tehetjük, akkor olyan játékokat játsszunk, amiket vagy átélünk, vagy már kipróbáltunk valamilyen védett környezetben, ahol nem baj, ha elrontunk valamit. Itt az is kiderülhet, hogy elegendő instrukciót adunk-e, azok egyértelműek-e. Egyszerűbb játékokkal kezdjük, és ahogy nő a tapasztalatunk, akkor vállaljunk be nagyobb nehézségi fokozatú játékokat. Nem baj, ha olvassuk az instrukciókat, gyakran minden szónak jelentősége van egy játékban, és egy elrontott szó teljesen megváltoztatja a feladat értelmét.

Időtervezés:

Kulcsfontosságú a játékok időbeli tervezése. Ha egy játéknak nagy az időigénye és mi azt megpróbáljuk lerövidíteni, könnyen előfordulhat, hogy nem érzük el a célunkat. Ha azt látjuk, hogy a tervezett játék nem fér már bele az időbe, inkább válasszunk másikat.



A hatékonyság mérése

Szerző: Körmendi Attila

A klubfoglalkozások levezetésén túl szükséges a foglalkozások hatékonyságának mérése. A mérés több okból is szükséges:

- A hatékonyságmérésekkel kiválasztható az a populáció (nem, életkor, iskolai végzettség), amely a legérzékenyebben reagál a foglalkozásokra.
- A csoportvezetők hatékonyságára vonatkozólag is lesz információnk.
- Végül folyamatos hatékonyságmérés mellett fejleszthetjük a foglalkozásokon használt módszereket, játékokat.

A hatékonyságot attitűdváltozáson keresztül mérjük, amely feltételezhetően viselkedésváltozással jár együtt. A hatékonyságméréshez egy kérdőívet készítettünk, mely több változó mentén is jelzi a foglalkozások hatékonyságát az egyes csoportoknál [\(lásd Függelék\)](#).

A kérdőívet az első klubfoglalkozás előtt és az utolsó klubfoglalkozás befejeztével töltetik ki a résztvevő gyerekekkel (elő és utóteszt). A kérdőívek átlagos kitöltési ideje 15-25 perc, mely azonban változhat a kitöltők életkorától függően. A foglalkozások előtt és után kitöltött kérdőívek tehát ugyanazon kérdéseket tartalmazták, ugyanazon kérdésre adott előzetes és utólagos válaszok közti különbségek jelzik a változás mértékét. Például abban az esetben, ha a rendszeres kaparós sorsjegy vásárlást a foglalkozások előtt „kicsit veszélyes”-nek, míg utána „eléggyé veszélyes”-nek ítélik, feltételezhetjük, hogy változás történt a személy sorsjeggyel kapcsolatos attitűdjében. Az utóteszt tartalmaz továbbá egy kérdéssort és egy fogalmazásírást, melyek az előtesztben nem jelennek meg. Az adatokat az SPSS statisztikai program segítségével értékeljük, a statisztikákhoz Barna és Székelyi (2004) könyvét ajánljuk.

Az anonimitás biztosítása érdekében minden gyermekhez hat karakterű betűkből és számokból álló kódot rendelünk, melyet az összetartozó (egy gyermekhez tartozó) elő és utóteszt azonosítására használunk. Abban az esetben, ha a kódot a kitöltők írják fel, kérjük a kód pontos felírását. Anonim kódgenerálás menetének leírása a Függelékben található.

A kérdőíveket nem személyenként értékeljük, ugyanazon klubfoglalkozáson résztvevőkből álló csoport elő és utótesztben mutatott eredményei közötti különbség mutathatja a foglalkozás hatékonyságát.

A kérdőív első részében néhány demográfiai változóra kell válaszolnia a kitöltőnek. A nem és az életkori csoportok lehetőséget biztosítanak az adatok részletesebb elemzésére. (Melyik életkorban és nem esetén bizonyult a leghatékonyabbnak a klubfoglalkozás?) Hasonlóképpen a „Hány alkalommal vettél részt a klubfoglalkozásokon?” kérdés változóként történő használatával fel tudjuk mérni, hogy történt-e változás abban az esetben, ha nem mindegyik foglalkozáson vett részt a gyermek. Tehát a lemorzsolódó csoporttagok is kitölthetik az utótesztet, eredményeiket összehasonlíthatjuk a végig jelen lévő csoporttagok eredményeivel. További demográfiai adatokat is kérhetünk a résztvevőktől a kérdőívek elemzése céljából, például az iskolai végzettséget, és fontos kérdés lehet az is, hogy környezetében játszik-e valaki szerencsejátékot.

A kérdések kisebb része viselkedésekre, szokásokra fókuszál. A „Játszottál már internetes/nem internetes szerencsejátékot?” kérdések elő és utótesztben történő felvételével ellenőrizhetjük, hogy a vizsgált csoportban a klubfoglalkozások ideje alatt emelkedett-e az internetes/nem internetes szerencsejátékkal játszóak száma vagy aránya, az SPSS-ben a következő lépésekkel: ANALYZE-DESCRIPTIVE STATISTICS-FREQUENCIES. Hasonlóképp lehet elemezni a „Szoktál-e a barátaiddal pénzben kártyázni?” kérdést.

A „Játszottál már nem internetes szerencsejátékot?” kérdés előtesztbe történő felvételével információkat kaphatunk arról, hogy a csoportba érkezőknek milyen típusú szerencsejátékkal kapcsolatban van tapasztalata. A nyolc válaszlehetőség közül hét egyes szerencsejáték típusokat sorol fel, a nyolcadik válasz jelölése esetén a személy még nem játszott nem internetes szerencsejátékot. A válaszok eloszlásának vizsgálatára az SPSS ANALYZE-DESCRIPTIVE STATISTICS-FREQUENCIES parancssora használható.

Szintén a fenti gyakoriságra vonatkozó parancssort alkalmazzuk a „Szerinted mi a szerencsejáték-függőség?” kérdés értékelésekor. Ez a kérdés egy szerencsejátékkal kapcsolatos alapvető hozzáállásról informál a következő lehetséges válaszokkal: rossz szokás, játék, probléma, szórakozás, betegség. Feltételezhetjük, hogy abban az esetben, ha egy személy betegséggént, problémaként utal a függőségre, veszélyesebbnek fogja ítélni az egyes szerencsejátékokat.

A következő (5.) táblázatban az egyes szerencsejátékok veszélyességét kell megítélnie a kitöltőnek ötfokú skálán (egyáltalán nem, kicsit veszélyes, közepesen veszélyes, eléggé veszélyes és nagyon veszélyes). Itt a vizsgálandó változók normál eloszlása esetén az elő- és utóteszt eredményeit páros t próbával hasonlítjuk össze (ANALYZE-COMPARE MEANS-PAIRED SAMPLE T TEST) mindegyik felsorolt szerencsejáték típusnál. Ha a vizsgált változó eloszlása eltér a normáltól a nemparaméteres páros Wilcoxon-próbát használjuk (ANALYZE-NONPARAMETRIC TESTS-2 RELATED SAMPLES). A 0.05-nél kisebb szignifikanciaszint ($p < 0.05$) jelentős különbséget jelez az elő és utóteszt eredményei között a vizsgált változó mentén. A normlitásvizsgálatot az egyes kérdésekre vonatkoztatva végezzük az SPSS Kalmarov-Szmirnov próbája segítségével (ANALYZE-DESCRIPTIVE-EXPLORE, majd a PLOTS-nál bejelöljük a NORMALITY PLOTS WITH TESTS-et). Ha a szignifikanciaszint 0.05 feletti, az eloszlás normálnak tekinthető.

Ugyanezen eljárásokkal elemezhetőek a 6. pont alatti táblázatban található kérdések, melyekben ötfokú skálán egyes függőséggel kapcsolatos viselkedések veszélyességének mértékét ítélik meg a kitöltők.

A „Mennyire jellemzőek rád az alábbi állítások?” táblázat kérdései csak az utótesztben szerepeltek, mivel itt a klubfoglalkozások hasznosságára vonatkozó kérdésekre kell válaszolni (például: „A klubfoglalkozásokon játszott játékok érdekesek voltak”), mely csak a foglalkozások végeztével tölthető ki. Itt azokat a változásokat próbáljuk rögzíteni, amelyeket a kitöltő észlel magán, és a klubfoglalkozásoknak tulajdonít, továbbá nem a klubfoglalkozások témájával, a szerencsejátékkal kapcsolatosak (például beszédkézség, együttműködés vagy önismeret fejlődése). A lehetséges válaszok: egyáltalán nem, kicsit, közepesen, eléggé, nagyon. Egyszerű átlagszámítással (ANALYZE-DESCRIPTIVE STATISTICS-DESCRIPTIVES) kiszámítható az adott csoport átlaga, szórása és a minimum, maximum értékek (a DESCRIPTIVES-nél az OPTION-t megnyomva kijelölhető a kívánt statisztika).

Végül a kérdőív utolsó részeként egy fogalmazást írtunk a gyerekekkel, arra kértük őket, hogy írják le, miért szerettek a klubfoglalkozásokra járni. Abban az esetben, ha a fogalmazás írása nehézkes, további facilitáló kérdéseket tettünk fel, például: „Mi volt a legemlékezetesebb élményed?”, „Mit tanultál a klubfoglalkozások alatt?”. A fogalmazást tartalomelemzéssel értékeljük, melyben különböző tartalmi köröket határoztunk meg és számoljuk, hogy az adott tartalmi körök hány alkalommal jelentek meg egy csoport fogalmazásaiban. A tartalmi körök a fogalmazásokban leírtak alapján generálódnak, például „a filmvetítés bemutatott egy valódi szerencsejátékost és nagyon tanulságos volt” tartalmi kategória sok fogalmazásban megjelenik. Ha több alkalommal jelenik meg egy tartalmi kör (például egy bizonyos játék) a fogalmazásokban, feltételezhetjük, hogy a résztvevők számára fontos elem volt. A fogalmazások megírására legkevesebb 15 percet kell biztosítani, a terjedelem lehetőleg ne legyen több egy oldalnál.



Játék határokkal tanodákban

Szerző: Virányi Barbara

A következőkben ismertetett átdolgozott tematika olyan csoportok esetében alkalmazható, ahol a program teljes egészében iskolán kívüli szabadidős tevékenység formájában van bevezetve. A leírt módszertant az orosházi helyszínen a 2015-2016-os tanév során, az **SOS Gyermekfalu** csoportjában szerzett tapasztalatok alapján dolgoztuk ki.

Nehézségek és előnyök

Az iskolától független csoport esetében is a 2012-2014-es debreceni modell programtematikáját vettük alapul, viszont ennek keretrendszere több okból kifolyólag nem volt adaptálható teljes mértékben.

Az iskolákban a program felépítése 6 osztályfőnöki óra és 12 szabadidős klubfoglalkozás volt. Itt az osztályfőnöki órán való részvétel nem volt kérdéses, mivel a tanrendbe beépítve történt. A programba bevont serdülő korcsoportról elmondható, hogy egyik legnagyobb kincse a szabadideje, amivel ő rendelkezhet. Ebből kiindulva úgy gondoltuk, ha azt várjuk el, hogy 18 alkalommal találkozzunk a diákokkal a szabadidejükben, az kezdeti ellenállást indítana el, ami hatással lenne a csoportfolyamat alakulására. Ezek mellett, ha az alaptermatikát követve tanóra jellegű, frontális előadások formájában adnánk át az ismeretanyagot, az nem lenne elég motiváló a részvételre. Így ebben a csoportban nem különíthetjük el markánsan az információ átadását szolgáló osztályfőnöki órákat és az attitűdváltozást megcélzó klubfoglalkozásokat. A két típusú foglalkozás egyfajta ötvözését alakítottuk ki, így az információátadás is sokkal inkább játékos formában történt. Arra törekedtünk, hogy a foglalkozások felépítése és hangulata a klubfoglalkozásokét tükrözze, miközben az osztályfőnöki órák fontos tartalmi egységei is helyet kapjanak. A tematika átdolgozásával számunkra 12 alkalomra volt szükség a program megvalósítására, amit még két filmklubbal egészítettünk ki.

Kezdetben nehéz volt megtalálni a helyes arányt, hogy az órák ne toldjanak el teljesen a játék irányába, az információátadás kárára. Minden alkalommal ügyelni kellett, hogy a témához kapcsolódó fontos információk kihangsúlyozása és tudatosítása is meglegyen. Az viszont előnyt jelentett, hogy a frontális előadásformát elhagyva minden témához tudunk kapcsolni egyéni, kis és nagycsoportos feladatokat. Az információk átadása minden esetben tapasztalat alapú tanulással történt, ami sokkal hatékonyabb lehetőséget biztosít a tudatosításra és elmélyítésre.

Ahogy szinte minden csoportfolyamatban, így itt is megjelent problémaként a lemorzsolódás és a fluktuáció. A serdülők könnyen elcsúbulhatnak egyéb programok, elfoglaltságok felé, vagy nincs kedvük visszajönni egy fárasztó nap után. A mi csoportunkban teljes mértékű lemorzsolódás két esetben történt. Ezek viszont nem a részvevők ellenállásból fakadtak, hanem lakóhelyváltás miatt következtek be. A fluktuáció többször megjelent, inkább ez jelentett problémát. Elmondható, hogy volt egy 5-6 fős csapat, aki minden alkalommal részt vett, de mellettük több olyan diák is volt, aki egy-két alkalmat kihagyott, majd ismét csatlakozott. Ez a tendencia hosszútávon szétzilálhatja a csoportdinamikát, a

klímát és magát a foglalkozások tematikáját is. A következőkben ismertetett módszerek a segítségünkre lehetnek a csoporton belüli nagyfokú létszám – ingadozások elkerülésében.

- Ha van a partnerszervezetnél egy olyan kapcsolattartó személy, akit a gyerekek ismernek, elfogadják és hallgatnak rá, az ő aktív együttműködése nagy segítséget jelenthet. A mi esetünkben a Gyermekfalu pedagógus asszisztens munkatársa mindig egyeztetett a gyermekekkel és nevelőszüleikkel is az időpontokat illetően. Segítséget jelentett, hogy a szülők is ismerték a foglalkozások időpontjait, így figyelmeztették a gyermekeket, ha esetleg elfelejtették, mikor kell jönniük.
- Érdemes már a találkozások időpontjának meghatározásakor bevonni a tanulókat. Ha lehetőségük van a véleményük kifejezésére, amiből a közösen meghatározott legideálisabb időpont születik, akkor a későbbiekben sokkal nagyobb elköteleződéssel vesznek majd részt a foglalkozásokon.
- Az első alkalom során, a csoportszabály kialakításakor kihangsúlyozhatjuk azt a vállalást, hogy „igyekszem minden alkalommal részt venni a foglalkozásokon”. A közös szabályokat a későbbiekben is mindig függesszük ki, hogy szükség esetén feleleveníthessük őket.
- A Z-generáció kommunikációs sajátosságait nyugodtan vegyük figyelembe. Mi kialakítottunk a részvevők számára egy **Facebook** csoportot, ahova mindig kiírtuk a következő találkozás időpontját. A témákhoz kapcsolódó érdekességeket, videókat, képeket is megoszthatunk, így a program a találkozások közötti időszakban is folyamatosan a diákok „szeme előtt lesz”.
- A minden alkalmon résztvevő, állandó tagok is segítséget nyújthatnak a toborozásban. Kérjük meg őket, hogy meséljék el a hiányzóknak, mi volt a foglalkozáson, adják át az üzenetünket, hogy legközelebb őket is várjuk.
- Az adott foglalkozáson mindig igyekezzünk olyan motivációs eszközöket alkalmazni, amelyek segítenek abban, hogy legközelebb is legyen kedvük eljönni a tanulóknak. Ebben segíthet a megvendéglés (üdítő, édesség) és az apróbb ajándékok is.
- A foglalkozás felépítésben az utolsó játéknak lehetőség szerint olyat ütemezzünk be, amiben a csoportunk tagjai nagyon jól érzik magukat, mert izgalmas, újszerű vagy az egyik kedvencüké vált. Megbeszélhetjük, hogy ha szeretnék, a következő alkalommal ismét elhozzuk ezt a játékot. Ütemezhetünk valamilyen fejtörőt is a találkozás végére, amit meg kell oldaniuk, de megfejtését közösen csak a következő alkalommal beszéljük meg.
- Mivel szabadidős tevékenységről van szó, igyekezzünk mindig erős pozitív élményt kialakítani a részvevőkben. A tematikát a visszajelzéseik alapján az adott csoporthoz kell igazítanunk. Ez igen nehéz feladat, mert érzékeny lehet az egyensúly a tanulók igényei és a tervezett fejlesztési célok összehangolása során. Igyekezzünk mindig a leoptimalisabb megoldásra törekedni.

A foglalkozások megszervezése

A foglalkozások beindításakor az egyik első lépés a csoporttagok szüleinek tájékoztatása lesz. Mi egy tájékoztató fórumot szerveztünk a szülőknek, ahol ismertettük a program célját, tematikáját, időbeni lefolyását, stb.

Ezután következett a diákok toborozása. Ha nem ismerjük a bevonni kívánt tanulókat, kérjünk segítséget egy velük közvetlen kapcsolatban álló személytől, aki felhívhatja a figyelmüket a programra és ajánlhatja nekik, hogy csatlakozzanak be. Népszerűsíthetjük a programot plakátok és különböző szórólapok segítségével is.

Az iskolától független csoport esetében nagyon fontos a megfelelő helyszín megtalálása. A mi esetünkben egy **családok átmeneti otthon**ának klubszobájában tartottuk a foglalkozásokat. Igyekezzünk olyan termet keresni, ahol a diákok jól



érik magukat. A foglalkozás során általában körben ülünk, de legyen elég hely a mozgásos játékok, versenyfeladatok kivitelezésére és a kiscsoportos munka során a csoportok elkülönülésére is. A prezentációk, képi illusztráció, hosszabb és rövidebb filmrészletek vetítése szinte valamennyi foglalkozást végig kísérik, így fontos, hogy kéznél legyen a projektor, laptop, hangfal, interaktív tábla.

Csoportösszetétel

Valószínűsíthető, hogy az iskolában lebonyolított programhoz képest életkor szerint sokkal heterogénebb csoporttal kell majd dolgoznunk. A mi csoportunkban a 13 évestől a 17 éves korig bezárólag minden életkorral találkoztunk. Ez nehézséget jelentett, mivel voltak még általános iskolás 7-8. osztályosok és középiskolás tanulók is. Nagy különbségeket tapasztalhatunk a két korosztály érzelmi és tudásszintjében, és érdeklődési körében is. Ha van lehetőség két csoport indítására, javasolt az általános iskolai és középiskolai csoport bontása. Ha úgy, mint esetünkben is, vegyes csoporttal fogunk dolgozni, a következőkre érdemes odafigyelni:

- Törekedjünk olyan feladatokat bevinni a csoportba, amik érdekesek és érthetőek mind a két korosztály számára. Figyeljünk a visszajelzésekre, nem unták-e az idősebbek, nem volt-e túl nehéz vagy komoly a fiatalabbaknak.
- Az idősebb korosztály modellként szolgálhat a kisebbek számára, így meghatározó lesz, milyen irányú az ő hozzáállásuk, véleményük a csoportban.
- A kiscsoportos versenyfeladatoknál figyeljünk a heterogén csoportbontásra. Kivétel lehet, ha a résztvevők kifejezetten kérik, hogy a „kicsik összemérhessék az erejüket a nagyokkal”.
- Ha valamilyen játékban a fiatalabbak „ügyetlenebbnek” bizonyulnak, igyekezzünk ezt feloldani segítségnyújtással, feladatváltással stb., mielőtt elindulna a bűnbakképzés a csoportban.

A csoport indításakor figyelembe kell vennünk a csoport tagjainak előtörténetét, kialakult kapcsolatait. Esetünkben több testvérpár és sok szoros barátságban levő diák is volt a résztvevők között. Az ő kapcsolati mintázataik elkerülhetetlenül jelen lesznek a csoportban. Ha feszültséget érzünk, érdemes megbeszélni, kideríteni, hogy az a foglalkozás során generálódott vagy előzetes oka van. Ha a foglalkozás valamelyik feladata váltotta ki (pl.: az egyik tag csalt valamelyik játékban), igyekezzünk feloldani az abból keletkező negatív érzéseket. Ha más az oka (pl.: összevesztek otthon a testvérek a házimunkán), nem a mi feladatunk megoldást találni rá, de igyekezzünk rávenni az érintetteket, hogy a foglalkozás idejére tegyék félre az ellenérzéseiket.

Akár azonos életkorú, akár vegyes csoporttal dolgozunk, a következő csoportdinamikai folyamatokra még fontos odafigyelniük:⁶

- Ne alakuljon ki klikk a csoporton belül. Ha vannak szoros kapcsolatban levők, ez a folyamat könnyen elindulhat. Gyakran érdemes keverni a játékos feladatokban a csoportot, véletlenszerű párválasztással például. Iktassunk be rövid mozgásos játékokat, ami után máshová kell leülniük a résztvevőknek.
- Fokozottan ügyeljünk a csoporton belül az önfeltárás mélységére, hiszen más kontextusban is találkoznak a résztvevők. A csoportszabály kialakításakor mindenképp egyezünk meg a titoktartásban (a többiekreől szerzett információkat nem adom tovább senkinek a csoporton kívül).

¹⁰ Forrás: Szabó- Fügedi (szerk.): Társas készségeket fejlesztő kiscsoportos tréning 12-18 évesek számára. Budapest, 2015. ELTE Eötvös Kiadó.

A foglalkozások felépítése

Idő keretek

Két hetente találkoztunk, 12 alkalommal, így a program megvalósítása fél éves időkeretben zajlott. A foglalkozások két tanórát jelentettek, alkalmanként tehát 90 percesek voltak, két blokkra felosztva, 10-15 perces szünettel.

Létszám keretek

Törekedtünk a csoportdinamikai folyamatok és a hatékony munka szempontjából ideális létszámú csoport kialakítására, ami 8-12 főt jelent. Érdemes ennél magasabb létszámmal (15-16 fő) elindítani a csoportot, számolva a lemorzsolódással.

Csoportvezetés

A kettős csoportvezetés módszerét alkalmazva tartottuk meg a foglalkozásokat. Esetünkben pedagógus és pszichológus végzettségű munkatárs volt a csoportvezető. Ez a kombináció mind a tematika megtervezésében, mind a foglalkozások lebonyolításában hatékonyan bizonyult.

Javasolt az olyan csoportvezető, akinek már van tapasztalata serdülőkkel folytatott munkában, mivel a csoportfolyamat elején szükséges ráérezni arra, hogy hogyan kell az ún. „határozott kedvesség” módszerével vezetni a csoportot. A foglalkozások során az egyik fő cél a szabadidő hasznos eltöltése, és hogy a tanulók jól érezzék magukat, amihez kötetlen hangulat szükséges. Ezek mellett viszont az információk és értékek közvetítése is meg kell, hogy történjen. A határok és keretek betartása nagyon fontos, különben darabokra fog esni a foglalkozás, és vele együtt a csoportunk is.

Strukturált csoportfoglalkozás

Alapvetően a Szilágyi és munkatársai⁷ kutatásai során kialakított csoportfoglalkozási formát követtük, amely négy fő elemet tartalmaz.

- Hangulatteremtés: Ez a csoport bemelegítése, egymásra hangolódás. A bejelentkező kör során a csoporttagok megoszthatják, hogy milyen érzésekkel érkeztek a foglalkozásra.
- Célkitűzés: a csoportvezetők ismertetik az adott foglalkozás témáját, hogy mi vár a résztvevőkre. Itt alkalmazunk a témára ráhangoló játékokat is.
- Ismeretfeldolgozás: A téma feldolgozása meghatározott tartalmú, strukturált gyakorlatok segítségével történik – ez lehet több kisebb, változatos játék, vagy egy ún. „nagy” játék is, ami hosszabb kidolgozást igényel a csoport részéről. Ebben a szakaszban dolgoznak a csoporttagok (egyéni, páros vagy kiscsoportos formában), ekkor találkoznak új ismeretekkel és élnek meg a témával kapcsolatos élményeket.
- Lezárás – Személyes hozam: Itt megfogalmazzák a résztvevők, hogyan érezték magukat a foglalkozás során. A résztvevők egyéni igényeinek megfogalmazása igen fontos a további közös munka szempontjából.

Ezt az alap struktúrát kiegészítettük az energetizáló játékok közbeiktatásával. Ezeket alkalmazhatjuk bemelegítéskor is, de folyamatosan figyelniük kell a csoportunk energetikai szintjét az egész foglalkozás során. Amikor érezhető, hogy kezd „leülni a hangulat”, érdemes beiktatni egy-egy mozgásos játékot.

¹¹ Forrás: Szilágyi Klára (1995): Pályaorientáció Kollégium Kft. Bp.



Életről és generációs sajátosságok

A serdülőkor sajátosságaiból fakadóan találkozni fogunk a csoporton belül megjelenő hangulatingadozásokkal, a csoporttagok közötti „drámákkal”. A mi csoportunkban is alakultak ki szoros barátságok, szerelmek – aminek még a féléven belül szakítás lett a vége. A csoportdinamikában ezek a kapcsolati átrendeződések mind meg fognak jelenni, így érdemes odafigyelni rájuk. A felnőttkorhoz való közeledés miatt a serdülők egy része igyekszik elutasítani mindent, ami „gyerekes”. Így a játékos feladatokra kezdetben nemtetszéssel reagálhatnak. Ilyen esetben ezt tartsuk tiszteletben, biztosítsunk passzolási lehetőséget. Általában, ha időt hagyunk, és nem erőltetjük a játékokat, rövid időn belül mindenki bekapcsolódik és képes önfeledten belemerülni a feladatokba. A kamaszok már igyekeznek kilépni a gyermekszerepből, a hatékony együttműködés érdekében mi sem kezelhetjük őket annak. Kommunikációnkban sokkal inkább partneri szintet próbáljunk megcélozni, a határok és keretek megtartására ügyelve. Nem hagyhatjuk figyelmen kívül, hogy a Z-generáció tagjaival fogunk együtt dolgozni. A kommunikációs eszközök fejlődésével és gyorsaságával egyre több információhoz jutnak, ezeket máshogy dolgozzák fel és emiatt másképp is gondolkodnak. Felpörgetettségük, azonnali információszerezési igényük feszített tempót diktál a foglalkozások során is. A változatos játékok mellett fontos a vizualizáció, a képi megjelenítés is. Így a diasorokat sok illusztrációval egészítettük ki, minden témához kapcsolunk filmrészleteket, különféle játékokat is, és igyekeztünk érdekes információkat megosztani a résztvevőkkel.

A FOGLAKOZÁSOK TÉMAKÖREI 12+2 ALKALOM

1. találkozás: Ismerkedés, csoportalakítás, szabályképzés

Cél: Az első alkalom célja, hogy a résztvevők megtapasztalják a csoport hangulatát, elkülönítsék az iskolai órákétól, foglalkozásokétól. Kialakuljanak a csoport működésének szabályai és a megfelelő légkör.

2. találkozás: Játék témakör feldolgozása és csapatépítés

Cél: Az önfeltárás és az együttműködési készség fejlesztése, csoportkohézió erősítése. A játék témakörének bevezetése. A résztvevők megismerkednek a játék kialakulásának történetével, funkciójával, a különböző tradicionális játéktípusokkal.

3. találkozás: Játék témakör feldolgozása (2) és versenyfeladatok

Cél: A játék fajtáinak, funkcióinak rendszerezése. A játékfeltételek és a játék definíciójának megismerése. Egyéni és csapatversenyek során nyerjenek rálatást a résztvevők arra, hogyan kezelik, ha nyernek vagy veszítenek egy-egy feladatban.

4. találkozás: A szerencse témakör feldolgozása

Cél: Szerencsével kapcsolatos ismeretek bővítése, többféle megközelítésben. Azokra a kérdésekre keressük a választ, hogy befolyásolható-e a szerencse, mit tekinthetünk szerencsének. Mikor nevezünk valakit szerencsésnek vagy balszerencsésnek. A feladatok során törekszünk az énfeltárás serkentésére, hogy minél jobban kifejezzék a résztvevők az egyéni véleményüket, nézőpontjukat.

+ 1 találkozás – Filmklub: Gettómilliomos

Ha vannak a csoportban olyan érdeklődők, akik szeretnének közösen, a témához kapcsolódó filmet megnézni és utána a látottakat megbeszélni, akkor a filmklub jó lehetőséget biztosít a témafeldolgozás szempontjából. A „Miben mérhető a szerencse” témaköréhez kapcsolódóan mi a **Gettómilliomos** c. filmet vetítettük le.

5. találkozás – Szerencse, játék és szerencsejáték

Cél: Az ismeretek további bővítése a szerencse témakörében. Az eddig hallottak rendszerezésével, a szerencsejáték definiálása. A résztvevők megtapasztalhatják, milyen az, ha egy játékban teljesen a szerencsére bízom magam ill., ha irányíthatom a történések egy részét.

6. találkozás – Szerencsejáték

Cél: Ismeretszerzés a szerencsejátékokról: Miben különbözik a szerencsejáték a többi játéktípustól? Melyek a legismertebb legális és illegális szerencsejátékok? A résztvevők megismerhetik a zéróösszegű játék lényegét, amelyben csak egymás kárára növelhetik nyereségüket.

7. találkozás - Függőség

Cél: Szervenélybetegség témájára való érzékenyítés. A függőségekről való tudásuk rendszerezése, bővítése. Szerencsejáték-függőség jellemzőinek megismerése. Kommunikációs készségfejlesztés – Nemet mondás.

8. találkozás – Összefoglalás, megfigyelő készség, koncentráció fejlesztése

Cél: A foglalkozás első felében a négy fő témakör összefoglalására kerül sor. Az elhangzott ismeretek elsajátításáról visszajelzés kérés – tudásfelmérő kitöltése. A foglalkozás második felében a megfigyelőkészséget, figyelem-koncentrációt fejlesztő játékok kerültek előtérbe.

9. találkozás – Szerencsejáték-függő életútjának megismerése

Cél: A résztvevők nyerjenek betekintést egy szerencsejáték-függő életébe. Hogyan vált függővé, mi volt az életében a fordulópont és milyen módokon változtathat az életén.

+ 1 találkozás – Filmklub: Hazárdjáték

Szerencsejáték-függőség témakörében szerzett információk további elmélyítése. A film jól szemlélteti a szerencsejáték-függő destruktív életvitelét, és azt, hogy a környezetében levő emberek hogyan viszonyulnak a problémájához.

10. találkozás – Döntések

Cél: Önismeret, kommunikáció és együttműködési készség fejlesztés. Játékos feladatok során figyeljük azt meg, hogy a résztvevők döntési helyzetben hogyan viselkednek, mi alapján döntenek, döntésüket mennyire tudják érvényre juttatni.

11. találkozás – Együttműködés

Cél: A csapattagok közötti együttműködés fejlesztése. Pozitív közös játékelmények megélése.

12. találkozás – Lezárás

Cél: A program lezárása, összegzése, búcsú.



RÉSZLETES TEMATIKA LEÍRÁS ELÉRHETŐ ELEKTRONIKUSAN A PROGRAM WEBOLDALÁN

www.segelyszervezet.hu/jatekhatarokkal



SZERENCSEJÁTÉK ZRT.



ÖKUMENIKUS
SEGÉLYSZERVEZET



JÁTÉK
HATÁROKKAL



JÁTÉK
HATÁROKKAL



ÖKUMENIKUS
SEGÉLYSZERVEZET



SZERENCSEJÁTÉK ZRT.

Ajánlott irodalom

Bedőné Fatér Tímea: Kooperatív játékok (nemcsak) általános iskolásoknak.
<http://www.zalai-iskola.hu/files/kooperativ%20jatekok.pdf>

Bakos István (szerk.): Játéktár a nemformális pedagógia módszertanára épülő gyakorlatok, játékok fiataloknak és velük foglalkozó szakembereknek. Echo Innovációs Műhely. 2006.

Balázs Hedvig, Kun Bernadett, Demetrovics Zsolt (2009): A kóros játékszenvedély típusai. *Psychiatria Hungarica*, 24(4) pp.238-247.

Barna Ildikó, Székelyi Mária (2004): Túlélőkészlet az SPSS-hez. Typotex Elektronikus Kiadó.

Demetrovics Zs. (2008). Szerencsejáték és kóros játékszenvedély Magyarországon. *Psychiatria Hungarica*, 23(5), 336-348.

Gyollai Á., Urbán R., Farkas J., Kun B., Kökönyei Gy, Eisinger A., Magi A. Demetrovics Zs. (2013). A Szerencsejáték Probléma Súlyossága Kérdőív magyar változatának (PGSI-HU) bemutatása. *Psychiatria Hungarica*, 28(3), 274-280.

Gyollai Á., Urbán R., Kun B., Paksi B., Arnold P., Balázs H., Kökönyei Gy., Oláh A., & Demetrovics, Z. (2011). Problémás és patológiás szerencsejáték Magyarországon: a South Oaks Szerencsejáték Kérdőív magyar verziójának (SOGS-HU) hazai alkalmazása. *Psychiatria Hungarica*, 26(4), 230-240.

Instruktor Öntevékeny Csoport Játékdokumentuma <http://mekdsz.hu/otlettar/wiki/images/e/ea/Jatekok.doc>

Körmendi Attila (2011): A kóros játékszenvedély kognitív megközelítése. Debreceni Egyetemi Kiadó, Debrecen.

Körmendi Attila (2009): A szerencsejátékok strukturális és szituációs jellemzői. *Alkalmazott Pszichológia*, 11,(3-4) pp. 19-35.

Körmendi Attila, Kuritárné Szabó Ildikó (2007): Kóros játékszenvedély: összefoglaló tanulmány az aktuális kutatásokról *Psychiatria Hungarica* 22 (5) pp. 344-365.

A szerencsejátékkal kapcsolatosan magyar nyelven is elérhetőek összefoglaló tanulmányok (lásd például Balázs, Kun és Demetrovics, 2009; Körmendi, 2009; Körmendi, 2011 vagy Körmendi és Kuritárné, 2007).

Kun, B., Balázs, H., Arnold, P., Paksi, B., & Demetrovics, Z. (2012). Gambling in Western and Eastern Europe: the Example of Hungary. *Journal of Gambling Studies*, 28(1), 27-46. Nyugat-Magyarországi Egyetem Apáczai Csere János Karának Játékoskönyve <http://www.ak.nyme.hu/>

Paksi B. Demetrovics Zs. (2003). A drogprevenációs gyakorlat megismerése. A budapesti drogprevenációs programok felmérése és értékelése. Budapest: L'Harmattan Kiadó.

Paksi B. Demetrovics Zs. (2005). Országos Drogprevenációs Adattár 2005. Budapest: L'Harmattan Kiadó. (CD és online adatbázis) <http://www.madasz.hu/oda/index.html>

Paksi B. Demetrovics Zs. (szerk.). (2011). Drogprevenáció és egészségfejlesztés az iskolában. Budapest: L'Harmattan Kiadó.

Rudas János: Delfi örökösei. Budapest, 2007. Lélekben Otthon Kiadó.

Szabó Éva & Fügedi Petra Anna (szerk.): Társas készségeket fejlesztő kiscsoportos tréning 12-18 évesek számára. Budapest, 2015. ELTE Eötvös Kiadó.

Szakall Judit: Táborozás. 2012. Marczibányi Művelődési Központ (Kiadó).

Tóth Ibolya & Kádár Erika (szerk.): Dobbantó Program. Diáktámogató Füzetek 3.: Szárnyalás. 2009.

Varga Irén, Gönczi Károly & Pintér István: Önismereti Játékok gyűjteménye. Debrecen, 2008. Pedellus Tankönyvkiadó



Impresszum

Szakmai lebonyolító:	Magyar Ökumenikus Segélyszervezet
Modellprogram támogatója:	Szerencsejáték Zrt.
Kiadó:	Humán Erőforrás-fejlesztő és Vagyonkezelő Kft. 1222 Budapest, Alsósas u. 35.
Szerzők:	Demetrovics Zsolt igezcki Tamás Jákfalvi Anett Körmendi Attila Kulik Krisztina Kun Bernadette Rácsok Balázs Szilágyi Nóra Virányi Barbara
Projekt menedzser:	Józsa Renáta
Szakmai vezető:	Figezcki Tamás
Illusztrációk:	Kiss Henrietta Fülöp Fanni Gréta Mádli Boglárka Maglóczki Medárd Tóth Anett
Grafikai tervezés:	s-eee Graphic Design Kft.
Kiadás dátuma:	2024 – © Minden jog fenntartva!
ISBN azonosító:	978-963-12-8049-4

