

Erasmus + Limlom-játék Projekt

1: Modul Limlom-játék – kulcsfogalmak és alapvető megállapodások

Tréneri jegyzet

A modul összefoglalója

Ez a modul a Limlom-játék központi gondolatait mutatja be, amelyeket a hat modul során továbbfejlesztünk. Önálló foglalkozásként is választható. A részvételhez nem szükséges korábbi tapasztalat, és részletesen elmagyarázzuk az alapfogalmakat. Az elméleti ismeretek mellett a foglalkozás lehetőséget nyújt a személyes reflexióra és a gyakorlati tapasztalatszerzésre.



Célcsoport: Mivel a gyermekek játékának fejlesztése az egész iskola együttműködését igényli, lehetőség szerint a teljes tanári karnak részt kell vennie ezen a foglalkozáson. Mindenkinek szól, aki közvetlenül vagy közvetve foglalkozik a gyerekekkel.

Korábbi képzés- és tapasztalatigény: Nem szükséges korábbi képzés vagy tapasztalat

Időtartam: 3 óra

1. Modul - Képzési kimenet

A modul végére a résztvevők:

1. megismerték Nicholson Limlom-elméletét, ismerik annak tartalmát.



Rogers Személyközpontú Oktatásért Alapítvány
1126 Budapest, Beethoven u. 6.
www.rogersalapitvany.hu



Az Európai Unió
Erasmus+ programjának
társfinanszírozásával

2. lehetőséget kaptak arra, hogy különböző típusú és különböző forrásokból származó limlomokkal játsszanak.
3. megismerték és megbeszélték a játék, a limlom és a játékmunkával kapcsolatos tapasztalatok meghatározását, és ezeket saját tapasztalataikkal kapcsolták össze.
4. megértették a tér szerepét a kötetlen játékban, lehetővé téve számukra, hogy reflektáljanak arra a térre, amelyben dolgoznak.
5. képes legyen elmagyarázni a szülőknek, kollégáknak és a tágabb iskolai közösségnek a Limlom-játék alapjául szolgáló kulcsfogalmakat, beleértve a gyermekek jogait is.

Tanulmányi mutatók:

Lelkesedés a Limlom-játék iránt, szívesen elmélyedne az elméletben és a gyakorlatban; alapvető ismeretek a Limlom-játékról és az elméletekről; gyakorlati tapasztalat a Limlom-játékról; elkezd reflektálni a gyakorlatra.

Eszközigény

Limlom-játék Kézikönyv, csomagcímkék vagy post-it lapok, A3 és A4-es papír, rajzeszközök, matricák, maszkolószalag, madzag, megfelelően válogatott limlomok, a Nemzetközi Játékszövetség 31. cikke (játékhoz való jog) plakátok, amelyek letölthetők innen: [here](https://ipaworld.org/resources/for-children/article-31-for-children/).
<https://ipaworld.org/resources/for-children/article-31-for-children/>

Előkészítendőik:

Kvíz kérdések, "Fedezz fel egy teret" lapok, feladatlap a 6. tevékenységhez.



Kézikönyv: 1.5, 2.1, 2.2, 2.5, 2.6, 2.7



Eszköz: 3



Kézikönyv: 1.5

Megjegyzés a trénernek:

Ezt a foglalkozást úgy terveztük, hogy PowerPoint prezentáció nélkül, szabadtéren lehessen megtartani, de beltéren is megtartható.

A Kézikönyv néhány példánya legyen kéznél.



Rogers Személyközpontú Oktatásért Alapítvány
 1126 Budapest, Beethoven u. 6.
www.rogersalapitvany.hu



Az Európai Unió
 Erasmus+ programjának
 társfinanszírozásával



Rogers Személyközpontú Oktatásért Alapítvány
1126 Budapest, Beethoven u. 6.
www.rogersalapitvany.hu



Az Európai Unió
Erasmus+ programjának
társfinanszírozásával

Bevezető

Időigény: 10 perc

Kövesse az oktatói irányelveket annak érdekében, hogy mindenki jól érezze magát, és hogy mindenki megértse a foglalkozás feladatait.

Javaslat jégtörőhöz

Időigény: 10 perc

Eszközигény: nincsen

Limlom névtanulós

Felváltva mindenki elmondja a nevét és egy olyan cselekvést, amely a neve első betűjével kezdődik, például: "A nevem Samu, síelő Samu." Csoportként játsszák el a cselekvést, megismételve a személy nevét: "síelő Samu". Ismételjük meg a körben.



Rogers Személyközpontú Oktatásért Alapítvány
1126 Budapest, Beethoven u. 6.
www.rogersalapitvany.hu



Az Európai Unió
Erasmus+ programjának
társfinanszírozásával

1. tevékenység: Mi a játék?

Időigény: 15 perc

Eszközigény: írható címke vagy post-it lapok, tollak



Kézikönyv: 2.1

Ebben a tevékenységben először a játékkal kapcsolatos személyes tapasztalatokat vizsgáljuk meg, majd ezeket összekötjük a játék elméleteivel a kézikönyv alapján.

Feladat: Játék memória

Tudatosítsa a résztvevőkben, hogy ez egy személyes gyakorlat, amely során visszagondolnak arra, hogyan játszottak gyermekkorukban.

Hagyjon néhány percet a résztvevőknek, hogy visszagondoljanak életük ezen időszakára.

Tegyünk fel egy sor kérdést a gyermekkori játékról, és kérjünk különböző módokon válaszokat. Például:

- Ha főleg a kinti játékra emlékszik, tegye fel a kezét.
- Ha általában felnőttek voltak a közelben, állj fél lábon.
- Ha valami csintalanságot csináltál, vagy olyat, amit nem kellett volna, tedd az egyik kezed a fejedre.

A csoport méretétől és a rendelkezésre álló időtől függően felkérheti a résztvevőket, hogy osszák meg a játékra visszaemlékező történeteiket.

A játékkal kapcsolatos gyermekkori élmények befolyásolhatják a játékhoz való felnőttkori hozzáállásunkat. Fontos feltárni a játékkal kapcsolatos érzéseinket és tapasztalatainkat, mert ezek befolyásolhatják, hogy hogyan támogatjuk a játékot, és néha arra is vezethetnek, hogy korlátozzuk azt.

Feladat: Mi a játék?

A csomagcímkék segítségével kérje meg a résztvevőket, hogy írjanak össze néhány szót, amit a játékhoz társítanak, pl. "a játék...".

Ha a résztvevők nemzetközi csoportban vannak, a résztvevők először a saját nyelvükön írnak, majd a csoport többi tagjától kérnek fordítást. A gyakorlat végén az összes szót minden nyelven bemutatják.

Ezek a szavak fontos emlékeztetők számunkra, felnőttek számára. Tegyük ki ezeket a képzési teremben, vagy ha a szabadban vagyunk, akasszuk fel a címkéket egy fára. A képzés során folyamatosan hivatkozzunk ezekre, és ha több tréninget tervezünk, akkor ezeket minden egyes tréningen tartsuk látható helyen.

Tréneri hivatkozás: Kézikönyv 2.1-es bekezdése

Megjegyzés a trénernek



Rogers Személyközpontú Oktatásért Alapítvány
1126 Budapest, Beethoven u. 6.
www.rogersalapitvany.hu



Az Európai Unió
Erasmus+ programjának
társfinanszírozásával

Mindenkinél más és más lesz a játékelmény. Legyünk tudatában annak, hogy nem mindegyik lesz pozitív. A résztvevők életkorától függően a digitális játék több vagy kevesebb mértékben kerülhet a elő.

2. tevékenység: A gyermekek játékhoz való joga

Időigény: 15 perc

Eszközigény: IPA 31. cikk poszter, kvízkérdések, labda, papír és tollak.



Kézikönyv: 1.5

Feladat: Gyermekjogi kvíz

Kvízkérdések a gyermekek jogairól. Készítsen egy sor igaz vagy hamis kérdést. Ez történhet PowerPoint prezentáció formájában vagy kártyára írva vagy kinyomtatva. Íme néhány mintakérdés a Gyermekparlament Tévhitek Eloszlató Forrása (Children's Parliament Myth Buster Resource) című kiadványból.

- Az UNCRC az Egyesült Nemzetek Szervezetének gyermekek jogairól szóló egyezményét jelenti. Az egyezmény mindenkre érvényes, aki még nem töltötte be a 18. életévét. Az UNCRC melyik korcsoportra vonatkozik:
 - A. Újszülött- 12 éves
 - B. 5 - 12 éves
 - C. 5 - 16 éves
 - D. **Minden 18 év alattira** - helyes válasz
- Az UNCRC célja a gyermekek jogainak elismerése és annak biztosítása, hogy a gyermekek a béke, a méltóság, a tolerancia, a szabadság, az egyenlőség és a szolidaritás szellemében nőjenek fel. **IGAZ**
- Az ENSZ gyermekjogi egyezménye 54 cikkben írja le a gyermekek emberi jogait. Egyes jogok fontosabbak, mint mások. **HAMIS** – minden jog ugyanolyan fontos, mint a másik. Az UNCRC-t úgy írták, hogy holisztikusan lehessen értelmezni.
- Amikor olyan döntéseket hozunk, amelyek hatással lehetnek a gyermekek életére, a gyermekek érdekeit kell szem előtt tartanunk. **IGAZ**
- Minden jog felelősséggel jár. Fontos, hogy a gyermekek megértsék a kötelezettségeiket, hogy rendelkezhessenek a jogaikkal. **HAMIS** – a felnőttek gyakran mondják ezt, de az emberi jogok mindannyiunkéi, és nem a gyerekeknek kell kiérdemelnük őket.
- Az ENSZ gyermekjogi egyezménye szerint mindent meg kell adnom a gyerekeknek, amit kérnek, és mindent meg kell tennem, amit a gyerekek kérnek, bármi legyen is az. **HAMIS** – ez egy másik tévhit, amelyet gyakran használnak a gyermekek jogai ellen.



Rogers Személyközpontú Oktatásért Alapítvány
1126 Budapest, Beethoven u. 6.
www.rogersalapitvany.hu



Az Európai Unió
Erasmus+ programjának
társfinanszírozásával

- A nagyon kisgyermeknek és a csecsemőknek nincsenek jogaik. Ők amúgy sem értenék az emberi jogok fogalmát. **HAMIS** – emberi jogokkal születünk. A felnőtteknek, a gondviselőknek és a felelős személyeknek kötelességük, hogy minden 18 év alatti gyermek jogait tiszteletben tartsák.
- Az ENSZ gyermekjogi egyezmény 31. cikke kimondja, hogy a gyermekeknek joguk van a pihenéshez, a szabadidő eltöltéséhez és a kikapcsolódáshoz, a játékhoz, valamint a kulturális életben és a művészetekben való szabad részvételhez. **IGAZ**.
- Az ENSZ gyermekjogi egyezmény 17. számú általános megjegyzése (útmutatás a 31. cikkhez) kimondja, hogy az iskolának fontos szerepet kell játszaniuk a játék biztosításában, és elegendő időt és teret kell biztosítaniuk a játékokra. **IGAZ** – Az ENSZ iránymutatása szerint az inkluzív oktatást és az inkluzív játékot minden nap folyamán elő kell segíteni a kisgyermekkorai nevelés és gondozás (óvodai nevelés), valamint az általános és középiskola során.

Megjegyzés a trénernek

Tervezze meg a kvíz szórakoztató és interaktív bemutatásának módját. Például készítse el a kérdéseket különálló papírlapokon. Aki helyesen válaszol egy kérdésre, az fogja a következő papírlapot, hogy feltegye a kérdést. Vagy kiscsoportosoknál használjon labdát körjátékhoz. Álljon körbe, és minden résztvevőnek sorban tegyen fel egy kérdést. Miután feltette a kérdést, dobja el a labdát. Ha a címzett szerint a kérdés IGAZ, akkor elkapja a labdát, ha szerintük HAMIS, akkor hagyja leesni a labdát.

A válaszok megosztása lehetőséget ad arra, hogy részletesebb információt adjon, vagy megkérje a csoportot, hogy szóljon hozzá.

Legyen tudatában annak, hogy ez a gyakorlat bemutatja és kiemeli a gyermekek jogait. Előzetesen olvassa el a kézikönyvben a gyermekek játékhoz való jogáról szóló részt.

Feladat: Elhatározások

Mit tehetsz a gyermekek játékhoz való jogának támogatásáért?

Biztosítson papírt vagy kártyát és tollakat, hogy a résztvevők leír hassanak vagy lerajzolhassanak egy dolgot, amit tehetnek a gyermekek játékhoz való jogának előmozdítása érdekében. Kérje fel a résztvevőket, hogy olvassák fel vagy osszák meg az elképzeléseiket.

Megjegyzés a trénernek:

A Gyermekparlament a gyermekek emberi jogaival kapcsolatos információk kiváló forrása angol nyelven. A honlapon videók, tevékenységek és eszközök is megtalálhatóak. Ha lehetséges, irányítsuk a résztvevőket ezen forrásokhoz:

[Children's Parliament: Children's human rights, participation & engagement \(childrensparliament.org.uk\)](http://childrensparliament.org.uk)

Méltóság az iskolában HUB

[Introductory Tools – Dignity In School \(childrensparliament.org.uk\)](http://childrensparliament.org.uk)



Rogers Személyközpontú Oktatásért Alapítvány
1126 Budapest, Beethoven u. 6.
www.rogersalapitvany.hu



Az Európai Unió
Erasmus+ programjának
társfinanszírozásával

3. tevékenység: Limlom-játék

Időigény: 30 perc

Eszközigény: egy táska, amely a válogatott limlomokat tartalmazza, elegendő limlomot ahhoz, hogy mindenki játszhaszon vele, a kézikönyv, nagyméretű papírok és tollak



Kézikönyv: 2.2, 2.5, 2.7

A Limlom-játékról szóló résznek két fele van: az elmélet, amelyet az oktató által vezetett bemenetként adunk át, és a gyakorlati játéktapasztalat.

Egy zacskónyi limlomból húzzunk ki egyet, és osszuk meg egymással a hasonló tárgyakkal játszó gyerekek történeteit. Magyarizzuk el, hogy nincs helyes vagy helytelen módja a limlomok használatának, melyek éppúgy lehetnek kicsik, nagyok, természetesek vagy mesterségesek.

Tréneri hivatkozás: a Kézikönyv 2.2-es része

Az elméletet követően mondjon néhány valós példát a tapasztalataiból. Például osszon meg egy történetet egy limlomokkal játszó gyerekekről, vagy néhány visszajelzést a gyerekektől és tanároktól arról, hogy a limlomokkal való játék hogyan változtatta meg a játszóteret, és milyen előnyöket tapasztaltak.

Tréneri hivatkozás: a Kézikönyv 2.7-es része - Nicholson Limlom elmélete

Feladat: Limlom-játék a gyakorlatban

Mutassa be a játéktérteret, a rendelkezésre álló forrásokat, és hívja a résztvevőket játszani.

Legyen világos a játék időtartama, és kérjen meg mindenkit, hogy a játék végén adja vissza a szétpakolt limlomokat.

Néhány felnőttnek szüksége lehet a játékhoz segítségre. Hagyjon nekik időt. Próbálkozhat olyan ösztönzőkkel, mint például:

- Hogyan játszottál volna itt 6 vagy 10 éves korodban?
- Képzeld el, hogy először vagy gyermekként ezen a téren.
- Ha fogalmad sem lenne, mire valók ezek a tárgyak, hogyan használnád őket?
- Melyik limlomok vonzanak téged? Hányféleképpen tudnád őket használni?



Rogers Személyközpontú Oktatásért Alapítvány
1126 Budapest, Beethoven u. 6.
www.rogersalapitvany.hu



Az Európai Unió
Erasmus+ programjának
társfinanszírozásával

Ahogy a játékfoglalkozás a végéhez közeledik, modellezze a vizuális és hangjelzések használatát, például zászló és csengő használatával.

Megjegyzés a trénernek:

Ha lehetséges, akkor ezt kültéren kivitelezzük. Egy érdekes térben kevesebb limlomra lesz szükség.

Ez lehet a megfelelő idő szünetet tartani. Tájékoztassa a résztvevőket, ha van lehetőség frissítők fogyasztására, és hogy a szünet után mikor és hol találkozzanak.

4. tevékenység: Fedezzünk fel egy helyet

Időigény: 10 perc

Eszközigény: előkészített utasítaskártyák

Magyarázza el, hogy a foglalkozásnak ebben a részében a játéktérrel, a tér megtapasztalásának különböző módjairól és az ezek által kínált játéklehetőségekről fogunk gondolkodni. Amikor a gyermekek játékának fejlesztésén gondolkodunk, gyakran a tér fejlesztésére gondolunk. Ezen a foglalkozáson szánunk egy kis időt arra, hogy kibővítsük, mit értünk tér alatt.

Feladat: fedezzünk fel egy helyet

Készítsen néhány kártyát a következő utasításokkal, hogy segítse a résztvevőket a tér felfedezésében:

- Találd meg a legjobb helyet egy titok megosztására.
- Találd meg a legjobb helyet az álmodozáshoz.
- Találd meg a legjobb helyet, ahol felléphet egy zenekarban.
- Keress meg a legjobb helyet a kalandozáshoz.
- „Járj olyan csendben, hogy a talpad fölé váljon.” Pauline Oliveros
- Képzeld el a tér bejárást filmhelyszínként. Írd le a híres jeleneteket, idézz elragadtató kritikákat.

Kérje meg a résztvevőket, hogy válasszanak egy kártyát, és az utasítások segítségével fedezzék fel a teret. A résztvevők bármilyen módon válaszolhatnak a felkérésekre, és választhatnak, hogy egyénileg, párban vagy kiscsoportban fedezik fel a környéket. Miután a résztvevők válaszoltak, választhatnak egy másik kártyát.

Néhány kör után kérdezzük meg a résztvevőket, hogy felfedezésük eredményeként észrevettek-e valami újat a térrel kapcsolatban. Hogyan érezték magukat a különböző



területeken? Hívja fel a figyelmet olyan példákra, ahol az emberek másképp reagáltak a területekre vagy bármi váratlanra.

Tréneri hivatkozás: a Kézikönyv 2.6-os része – engedmények

Megjegyzés a trénernek:

Tartsa a foglalkozást élénken néhány példa megosztásával, például egy fal mentén sétáló gyermekkel, vagy utaljon valamire, ami az előző gyakorlatban történt. Észrevehetjük, hogy a kisgyerekek mindenhol megtalálják a játék lehetőségét.

5. tevékenység: Jelentősebb játékhelyszínek

Időigény: 30 perc

Eszközigény: A3 papír, tollak, rajzeszközök, matricák



Kézikönyv: 2.6

Kérjük meg a résztvevőket, hogy rajzoljanak le egy számukra fontos játékteret. Kérjük meg a résztvevőket, hogy osszák meg a rajzukat és a térrel kapcsolatos történeteiket a csoporttal.

Az ösztönző kérdések a következők lehetnek:

- Mi teszi ezt meghatározóvá?
- Mi tette lehetővé a játék kialakulását?

Záráskor kérdezzük meg, hogy mit látunk a történetekben és terekben a fizikai, belső és kulturális terek fontosságáról. A tér mindig több, mint a fizikai jellemzők - a tér az emberek, az erőforrások, a légkör, a kultúra és az ezek közötti kölcsönhatások összessége.

Megjegyzés a trénernek:

A játék megszületését lehetővé tevő feltételek kidolgozásáról a következő gyakorlatban lesz szó.

Ha ez a tréning egy sorozat része, kérjük meg a résztvevőket, hogy tartsák meg a rajzokat, vagy ha szükséges, a tréner is megőrizheti azokat az alkalmak között.



Rogers Személyközpontú Oktatásért Alapítvány
1126 Budapest, Beethoven u. 6.
www.rogersalapitvany.hu



Az Európai Unió
Erasmus+ programjának
társfinanszírozásával

6. tevékenység: Visszajelzés a játékról

Időigény: 30 perc

Eszközigény: munkalapok, kézikönyv, nagy papír és tollak, post-it lapok



Kézikönyv: 2.1, 2.6



Kézikönyv: 2.1

Tréneri hivatkozás: Kézikönyv 2.6 - a minőség jelzői

Csoportos feladat

Magyarázza el, hogy kiscsoportos megbeszélést tervezünk. Az eredményes vita érdekében osszuk szét a résztvevőket körülbelül négyfős kiscsoportokra. Hasznos lehet, ha a csoportokat érdeklődési kör vagy a helyszín típusa szerint osztjuk fel.

Ez a tevékenység a kézikönyv 2.1. szakaszában található ösztönző kérdéseken alapul. Használjon előkészített munkalapokat a csoportos megbeszélések összpontosításához:

Az iskolában vagy a környezetben szerzett játékelmények tükrözik-e a játék definícióját?

Milyen módon?

A feladat arra ösztönzi a résztvevőket, hogy gondolkodjanak el a játék definíciójának jelentéséről, és arról, hogy az hogyan kapcsolódik az iskolájukban vagy a játékfoglalkozásokon zajló játékhoz.

Második lépésként kérje fel a résztvevőket, hogy vitassák meg azokat a fejlesztéseket, amelyekkel támogatni lehetne a gyermekek játékhoz való jogát. Használjon post-it jegyzeteket, hogy ezeket az ötleteket rétegenként a munkalapra helyezze.

Megjegyzés a trénernek:

Készítse elő előre a feladatlapokat, amelyekre a résztvevők írhatnak. Emlékeztetőül tüntessük fel a játék fogalmát a feladatlapon.

Ez a tevékenység eltarthat egy ideig - adjon jelzést, amikor a megbeszélés a felénél tart.

Ha ez a foglalkozás egy képzési eseménysorozat vagy játékfejlesztési projekt része, őrizze meg ezeket a munkalapokat, hogy később is hivatkozhatson rájuk.



Rogers Személyközpontú Oktatásért Alapítvány
1126 Budapest, Beethoven u. 6.
www.rogersalapitvany.hu



Az Európai Unió
Erasmus+ programjának
társfinanszírozásával

7. tevékenység: Külső - és belső kör alakítása

Időigény: 10 perc

Magyarázza el, hogy ez a modul vége, és a foglalkozás zárásaként egy rövid csoportos gyakorlatot fogunk végezni. Kérje meg a résztvevőket, hogy alkossanak két kört - egy külső és egy belső kört, melyben a résztvevők egymással szemben állnak (azaz ha a belső körben van, akkor a külső körben lévővel szemben áll, és fordítva).

Kérjük meg a résztvevőket, hogy beszélgessenek azzal, akivel szemben állnak.

Adjunk egy kérdést, mint például:

- Mit fogsz másképp csinálni ennek a tréningnek az eredményeit felhasználva?
- Mit élveztél a legjobban a mai napon?
- Milyen tanulságot fogsz magaddal vinni ebből a modulból?

Néhány perc elteltével kérjen meg mindenkit, hogy tegyen két lépést balra. Ezáltal a körök ellentétes irányba mozdulnak el - egy az óramutató járásával megegyező és egy az óramutató járásával ellentétes irányba. A végén mindenki egy új személlyel fog szemben állni. Adjon újabb kérdést, és ismétlje meg, ahányszor csak az idő engedi.

Záráskor

- Köszönjük meg mindenkinek a részvételt.
- Térjen vissza a modul elején bemutatott tanulási eredményekhez, és ellenőrizze a résztvevőkkel, hogy elérték-e azokat.
- Győződjön meg arról, hogy a résztvevők ismerik a további modulokkal kapcsolatos teendőket, amelyeken részt vehetnek.
- Adjon lehetőséget a résztvevőknek arra, hogy a foglalkozás eredményeként kitűzzék saját személyes céljukat vagy feladatukat.
- Tervezzon egy rövid értékelési gyakorlatot, hogy ellenőrizze a képzés tartalmával, a képzési stílussal, a helyszínnel és az előkészületekkel való elégedettségét.
- Adja meg a lehetséges kapcsolattartási módokat.

