

Erasmus + Limlom-játék Projekt

3. modul: A Limlom-játék facilitálása

A modul összefoglalója

Ez a modul bemutatja a Limlom-játék elősegítésének különböző aspektusait, beleértve az elméleti és személyes szempontokat is. A modul magában foglalja egy Limlom-játék foglalkozás megfigyelését - ideális esetben ezt a szabadban, egy tényleges játékfoglalkozás során kell elvégezni, de ha ez nem lehetséges, akkor egy film is használható helyette.



Fotó © Susan Humble 2022

Célcsoport: azoknak szól, akik a gyerekekkel lesznek, amikor azok játszanak, és akik elősegítik a Limlom-játékot. Az is fontos, hogy azok a személyek, akik szélesebb körben felelősek a Limlom-játékért, megértsék az ehhez szükséges készségeket.

Korábbi képzés- és tapasztalt igény: a modulhoz a Limlom-játék alapszintű ismerete szükséges.

Időtartam: 3 - 4,5 óra, attól függően, hogy az oktató hogyan szervezi meg a foglalkozást. A hosszabb időre azért lehet szükség, hogy a megfigyelések elvégezhetőek legyenek.

3. Modul - Képzési kimenet

A modul végére a résztvevők:

1. lehetőségük volt arra, hogy elgondolkodjanak a felnőttek szerepéről a gyermekek játékának elősegítésében.
2. szereztek egy személyes „ellenőrző listát” a lehetséges reakciókról, amelyet a játék facilitálása során használhatnak.
3. képesek felismerni a „játékjelzéseket” és a „játékreakciókat”.
4. képesek legyenek a játéktípusok azonosítására a gyermeki játék megfigyelésével összefüggésben (SOOP).



5. gyakorolják a játék megfigyelésének szenzitív végrehajtását (a való életben vagy filmre vett játékból).

Tanulmányi mutatók

Magabiztosabb a játéktípusokkal és a játékciklussal kapcsolatban; tisztában van azzal, hogy a tér és a felnőttek milyen hatással vannak a gyermekek játékélményére; tudatában van a folyamatos reflexió szükségességének; lelkesedik a gyermekek számára a lehető legjobb játéktér megteremtéséért.

Eszközigény:

Flipchart, filctollak, a játéktípusok listája leírással, kiadható játékciklus kézikönyvek, a játékjelenetekről szóló állítások listája, A4-es papír, tollak, erősebb kötél és kampók, maradék anyagok, bot, vödrök, labdák.



Kézikönyv: 2.6, 4.1, 4.2, 4.3, 4.4, 4.5



Eszközök: 3, 8, 10, 17, 23

Megjegyzés a trénernek

Tudassa a résztvevőkkel, hogy a foglalkozás személyes gyakorlatokat is tartalmazni fog. A gyermekek számára megfelelő játéktér biztosításának egy része a biztonsággal, félelemmel és játéktípusokkal kapcsolatos személyes attitűdökön és preferenciákon alapul. Ebben az összefüggésben, amikor térről beszélünk, a fizikai és az érzelmi térre egyaránt gondolunk - létrehozhatjuk a legszebb fizikai teret, de ha a gyerekek nem engedik bele magukat érzelmileg a játékba (például attól félnek, hogy lekiabálnak rájuk, ha összepiszkolják magukat), nem fogják tudni jól használni.

Bevezető

Időtartam: 10 perc

Eszközigény: filctollak, a modul tartalma előre megírva

Az elején mutassa be a résztvevőknek a modul tartalmát, hogy megkönnyítse számukra a program végigkövetését és a kapcsolódási pontok megtalálását.



Jégtörő

Időtartam: 10 perc.

Üdvözlje a résztvevőket, és vezessen egy rövid energetizáló játékot.

1. tevékenység: Játéktípusok

Időtartam: 15 perc

Eszközigény: A játéktípusok felsorolása rövid magyarázattal külön papírlapokon.



Kézikönyv: 4.4

Kezdjük a modult egy kis bemutató játékkal. Kérje meg a résztvevőket, hogy álljanak párokba, és adjon minden párnak egy-egy játéktípust és annak magyarázatát. A feladatuk az, hogy játszanak el egy rövid bemutatót az adott játéktípusból, a csoport többi tagja pedig próbálja kitalálni, hogy melyik az.

Ha szükséges, osszon ki egy listát az összes játéktípusról (magyarázat nélkül), hogy a csoportnak könnyebb legyen kitalálni.

A bemutató után együtt fussuk át az összes játéktípust a magyarázattal együtt, hogy mindenki megértse, mit jelentenek.

Tréneri jegyzet:

A Limlom-játék Kézikönyvben találhat utalásokat a Hughes (2006) által készített játéktípusokra, valamint a SOOP megfigyelési eszköz egy részére. A SOOP eszközzel való megismerkedéshez javasoljuk, hogy használja ezt a listát.

A SOOP a Sydney Playground Project (SPP) kutatói által kifejlesztett eszköz. Maga az eszköz egy másik mérőeszköz, a SOPLAY (System for Observing Play and Leisure Activities in Youth) adaptációja, és kifejezetten az SPP-ben részt vevő iskolákban a gyermekek számával, aktivitásával és a játékidő alatti fizikai aktivitás szintjével kapcsolatos megfigyelési adatok rögzítésére alakították át. Projektünk köszönettel engedélyt kapott arra, hogy ezt az eszközt kutatásunkban használhassuk. Ez az útmutató a SOOP működési kézikönyvéből származik.¹

¹ Az eredeti SOOP működési kézikönyv és egy, az eszköz használatát leíró cikk a következő oldalon található Engelen *et al.*, 2017.



Tréneri input: SOOP Játék típusok

Kategória	Leírás	Példák
Mozgásszegény	Ül vagy áll, és nem foglalkozik egy mással vagy más tevékenységgel.	Egyedül várakozik a sorban, egyedül ül vagy áll, egy másik gyermek közelében ül vagy áll, de nem érintkezik vele, figyeli mások játékát, de nem vesz részt benne, egyedül olvas.
Mozgásszegény szocializáló	Ülni vagy állni társas érintkezés közben.	Csevegés a barátokkal különösebb mozgás nélkül.
Mozgásszegény játék	Ülni vagy állni játék közben.	Homokozó, ücsörgés a bunkerben, társasjátékok, színezés.
Mozgás, nem játék	Gyaloglás, futás, ugrálás, de nem játék keretében.	Gyaloglás, futás, ugrálás, de nem játék keretében. A felszerelés elpakolása.
Képzeletbeli/tettető/kreatív játék	Játékok és tevékenységek, amelyek a tettetés vagy kreativitás elemét tartalmazzák.	Szerepjáték, ami úgy viszonyul a berendezéshez, mintha az új identitást venne fel. Nonszensz és „mi lenne, ha...?” játékok.
Építő játék	Anyagok felhasználása szerkezetek építéséhez.	Falvak, bűvőhelyek, akadálypályák építése - ez a játék építési szakaszára vonatkozik, nem pedig arra, amikor az épített dolgokkal játszanak.
Felfedező	Játék, amely magában foglalja az anyagok kipróbálását, a terek felfedezését, a dolgok kipróbálását.	Megnézzük, hogy egy deszka elbírja-e egy gyermek súlyát. A földben ásni, gilisztákat keresve. Vízfolyások készítése a homokozóban.
Kockázatos játék	Kockázatvállalással járó játék.	A magassággal, sebességgel, szerszámokkal, goromba és durva játékkal stb. kapcsolatos kockázatok.
Aktív játék	Olyan játék, amely fizikai aktivitással jár, de nem sport, építő vagy kreatív játék. Ide tartozhatnak azok a gyermekek is, akik arra várnak, hogy sorra kerüljenek a tevékenységben.	Üldözős játékok, labdajátékok, amelyek nem sportok, tánc, ugrálókötelezés, ugrókötél, versenyek, ugrálószőnyegre ugrás, tárgyak emelése vagy cipelése a játék részeként.



Szabályjátékok	Szervezett, szabályos játékok (de nem sport).	Én-a-kém, szójátékok, tapsolós játékok, szójátékok.
Sportok		Kosárlabda, foci, körjátékok, stb.

2.. tevékenység: Játékciklus

Időtartam: 15 perc

Eszközigény: 8. eszköz, a játékciklus poszter



Kézikönyv: 4.3



Eszköz: 8

Mutassa be a játékciklust egy rövid példán keresztül. Magyarázza el a ciklus lépéseit, hozzon más példákat, és győződjön meg arról, hogy a résztvevők megértették. Lásd a Kézikönyv 4.3. szakaszát.

A szórakozás és a megértés előmozdítása érdekében megkérheti a résztvevőket, hogy párokban vagy kis csoportokban játsszák el a különböző játékjeleket és az azokra adott különböző válaszokat. Kérje meg a csoport többi tagját, hogy találják ki a játékjeleket és a válaszokat.

Emlékeztesse őket, hogy a játékszerep egy jelzés vagy meghívás valakinek, hogy csatlakozzon és játsszon. A gyerekek különböző módon kommunikálják ezeket a játékra való felkéréseket, néha szóban, de gyakran gesztusokkal, testtartással vagy arckifejezésekkel. Például:

- megkocogtatja a vállát és nevetve elszalad
- vicces arcot vágva
- kacsintás
- egy labdát odadobva
- közelebb lépve valakihez, akinél van valami, amivel játszani lehet
- szerepek kiosztása, például „te lehetsz a sárkány”.
- helyet csinálva a csoportban, hogy valaki csatlakozhasson.

Visszatérni: ez is egy pozitív és ugyanilyen játékos válasz egy felismert célzásra, ami egyúttal ösztönzőként is szolgálhat - a játék további folytatására.



3. tevékenység: Attitűd skálák

Időtartam: 15 perc

Eszközигény: Állítások listája

Magyarázza el a csoportnak, hogy a következőkben a Limlom-játékkal kapcsolatos személyes attitűdöket fogjuk megvizsgálni. Magyarázza el, hogy a teremben lesz egy képzeletbeli skála, amelynek egyik oldala azt jelenti, hogy „Ez egyáltalán nem tetszik!”, míg a másik oldala azt jelenti, hogy „Imádom!”.

Magyarázza el, hogy fel fog olvasni néhány elképzelt játék jelenetet, és el kell dönteniük, hogy mit gondolnak az adott jelenetről. Például tetszene-e nekik, ha ez az ő csoportjukban történne? Olvassa fel az összes állítást, és kérje meg őket, hogy helyezkedjenek el a képzeletbeli skálán aszerint, hogy mit éreznek. Mivel ez egy skála, középre is állhatnak, ha valamelyest egyetértenek vagy nem értenek egyet.

Minden állítás után kérdezzünk meg néhány résztvevőt egy képzeletbeli mikrofonnal. Kérdezze meg tőlük, miért állnak ott, ahol állnak. A skála mindkét oldaláról válasszon interjúalanyokat.

Megjegyzés a trénernek

Ez a játék lehetőséget biztosít egy moderált vitára. Bátorítsa a résztvevőket, hogy osszák meg érvelésüket, így mindenki hallhatja a különböző nézőpontokat. Ügyeljen arra, hogy tiszteletben tartsák egymás véleményét és értékeit.

Tréneri input: Íme néhány javasolt állítás a tevékenységhez. További saját kijelentéseket is kitalálhat.

- Egy gyerek játszik a sárban.
- A gyerekek fogócskáznak az iskola folyosóján.
- Néhány gyerek „lgazat, csókot vagy mersz”-et játszik.
- Két gyerek a szünetben erőszakos, durva játékot játszik.
- Néhány gyerek fára mászik az iskola udvarán.
- Három gyerek gilisztákat vagdos.
- Néhány gyerek arra bátorít egy másikat, hogy ugorjon le egy meglehetősen magas falról.
- A gyerekek izgatottan beszélgetnek és káromkodnak.
- Gyerekek egy csoportja hógolyócsatát folytat az iskola udvarán.
- Néhány gyerek összefogja az iskolapadokat, hogy akadálypályát alakítson ki.
- Gyerekek egy csoportja „zenekart” hoz létre, és különböző „hangszerekkel” (tárgyakat ütögetnek más tárgyakkal) zenélnek.



4. tevékenység: A felnőttek szerepe

Időtartam: 10 perc

Eszközigény: Nincsen



Kézikönyv: 4.1



Eszköz: 3

A személyes attitűdökről szóló játékot követően a Kézikönyv 4.1. szakasza segítségével magyarázza el bővebben a felnőttek szerepét a Limlom-játékban. Teremtsen egy kis beszélgetést a csoporttal erről, összekapcsolva ezeket az elveket a személyes attitűdökről szóló korábbi megbeszélésekkel. Bátorítsa a résztvevőket, hogy gondolkodjanak el azon, hogy úgy érzik, változtatni akarnak-e a hozzáállásukon vagy sem.

Megjegyzés a trénernek

Miközben elmagyarázza a gyermekek minél szabadabb játékának fontosságát, hangsúlyozza a személyes határok fontosságát is. Miközben az lehet a szándékunk, hogy a lehető legnagyobb szabadságot biztosítsuk számukra, gondosan ügyelve a biztonságukra, képesnek kell lennünk arra, hogy reflektáljunk saját érzelmeinkre. Előfordulhat, hogy észszerű módon szeretném hagyni őket fára mászni, hiszen elvégeztem egy kockázatelemzést, és arra a következtetésre jutottam, hogy minden szükséges intézkedést megtettem a veszély minimalizálása érdekében, és azt is látom, hogy ez a tevékenység milyen sok előnnyel jár. Azonban lehet, hogy még mindig zsigeri félelmem támad, amikor látom, hogy a gyerekek fára másznak. Gyakorlatvezetőként szükségem van arra, hogy ezeket az összetett érzéseket feldolgozzam, hogy fejleszthessem a tevékenységemet.



5. tevékenység: Megfigyelés

Időtartam: 30 perc

Eszközigény: Kiosztható anyag a játékciklusról és egy lista a játéktípusokról



Kézikönyv: 4.3, 4.4,



Eszköz: 23

Ossza meg a játékciklus és a játéktípusok ismertetőit, ha még nem tette volna meg. Ebben a tevékenységben a résztvevőknek ki kell menniük a szabadba, és meg kell figyelniük a gyerekeket játék közben. Mielőtt kimegyünk a megfigyelésre, győződjünk meg arról, hogy a résztvevők megértették, mi az a „megfigyelés”. Kérje meg őket, hogy:

- legyenek tisztelettel mind a gyerekekkel, mind a felügyelő személyzettel szemben.
- emlékezzenek a kötetlen játék elveire: a játéknak szabadon választottnak és a gyermekek által irányítotttnak kell lennie. Ez azt jelenti, hogy a megfigyelőknek nem szabad beavatkozniuk, és igyekezzenek úgy helyezkedni a térben, hogy ne zavarják a gyermekek játékának folyását.
- emlékezzenek a felnőttek szerepéről szóló megbeszélésekre. Ne feledjük, hogy még ha a felnőttek nem is avatkoznak be, akkor is hatással lehetünk a gyermekek játékára.

Mondja el a résztvevőknek, hogy körülbelül 20 percük lesz arra, hogy megfigyeljék, hogyan játszanak a gyerekek, és ez idő alatt a különböző játéktípusok és a játékciklus elemeinek azonosítására kell összpontosítaniuk. Kérjék meg őket, hogy vigyenek magukkal tollat, és készítsenek jegyzeteket vagy rajzokat, ha felismernek néhány típust vagy elemet.

Majd hívja vissza a résztvevőket, hogy osszák meg egymással, mit vettek észre vagy mit tanultak a gyakorlat során.

Zárásként javasolhat különböző megfigyelési módszereket, például:

- Észlelés - például mentális jegyzetek készítése
- Fényképezés - például képek készítése, amikor és ahogy a dolgok történnek.
- Idővonal - például egy gyermek vagy terület meghatározása és 10 percenkénti ellenőrzés.
- Keretek - például ellenőrző listák vagy jellemzők keresése.
- Célzott/fókuszált - például egy adott területet/gyermeket vizsgál egy bizonyos ideig.
- Írásos - például részletes „történet”.

Megjegyzés a trénernek

Segítséget jelenthet, ha egy lapot adunk ki néhány kérdéssel vagy emlékeztetővel.

Ezt a tevékenységet legjobban egy limlomjáték-foglalkozás során, iskolában, kalandjátékpályán stb. lehet elvégezni.



Ha ez nem lehetséges, fontolja meg a környékbeli lehetőségeket - esetleg menjen ki a szabadba, és látogasson el egy nyilvános játszótérre. Legyen óvatos és tervezzen előre ennél a lehetőségnél. fokozott figyelmet igényel a környezetre, és zavarhatja a többi szülőt vagy gondozót, akik nem értik, hogy mit csinál ott a csoport. Csak akkor válasszuk ezt a lehetőséget, ha biztosak vagyunk abban, hogy el tudjuk magyarázni, mit csinálunk, és engedélyt tudunk kérni az idegenektől.

Ha nincs lehetőség arra, hogy személyesen lásson egy játékfoglalkozást, keressen megfelelő filmeket, ahol a résztvevők gyakorolhatják a megfigyelést. Például filmeket a LLJ-ról.

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



6. tevékenység: A beavatkozás szintjei

Időtartam: 50 perc

Eszközigény: flipchart, filctollak, megírt játék jelenetek



Kézikönyv: 4.2

A következő alkalommal emlékeztesse a résztvevőket a játékciklusra, és arra, hogy a felnőtt szerepe a ciklus megőrzésének segítése. Hogyan tehetjük ezt meg? Azzal, hogy megfigyeljük, mi történik, és amikor úgy látjuk, hogy a körforgás veszélybe kerül, közbeléphetünk - a cselekedeteink célja a körforgás támogatása, nem pedig annak megszüntetése vagy megváltoztatása. Ebben a modellben tehát a beavatkozás nem azt jelenti, hogy megállítjuk a gyerekeket, vagy áttereljük a játékukat, hanem azt, hogy adott esetben belépünk a keretbe, és megpróbáljuk azt helyreállítani, ha az a szétesés veszélye fenyegeti.

A Kézikönyvben található jegyzetek segítségével mutassa be a beavatkozás négy szintjét:

- játékenntartás,
- egyszerű,
- középső
- összetett.

Győződjön meg róla, hogy mindenki értette. Segítse elő a résztvevők álláspontjának megvitatását.

Miután megismerkedett a beavatkozás szintjeivel, magyarázza el a csoportnak, hogy egy dolog ezekkel tisztában lenni, és egy másik dolog ezeket egy valódi játékulésen gyakorolni. Kérje meg őket, hogy alkossanak négy-öt fős csoportokat, és adjon át nekik egy előre leírt játékjelenetet (a Tréneri megjegyzésben láthat példákat, de használhat más példákat is).

Kérje meg a csoportokat, hogy olvassák el a jeleneteket, és beszéljék meg, hogy be kell-e avatkozniuk, és ha igen, hogyan tehetik ezt a laza játék elősegítésének elveivel összhangban. Ha készen állnak, kérje meg az egyes csoportokat, hogy mutassák be a jeleneteket. Minden jelenet után elemezzék a helyzetet az egész csoporttal (ügyeljenek arra, hogy bármiféle ítélezést elkerüljenek. Magyarázza el, hogy ezek összetett helyzetek, és azért vagyunk itt, hogy megvitassuk a valós helyzetekben rejlő lehetőségeinket). Beszéljék meg velük, hogy egyetértenek-e a beavatkozás mértékével, vagy van-e más ötletük, hogy mit kellene tenni.

Zárja le a Tevékenységet a beavatkozáskor figyelembe veendő tényezők listájának felhasználásával, amelyet a Kézikönyv 4.2. részében talál.



Megjegyzés a trénernek

Ha úgy érzi, hogy a drámajelenetekhez nem megfelelő a hangulat, megkérheti őket arra is, hogy egyszerűen beszéljék meg az ötleteiket.

Játékjelenetek

Egy csapat gyerek sorban áll, hogy beülhessen a hintába, majd miközben a hinta mozog, kiugorjon belőle a hinta előtti homokozóba. Úgy tűnik, hogy nagyon izgatottak emiatt. Észreveszed, hogy biztatnak egy gyereket, aki kissé bizonytalannak tűnik.

Egy öt fős lánycsoport a homokozóban edényekkel játszik, „konyhát vezetnek”. Egy fiú van körülöttük, aki szeretne csatlakozni a konyhájukhoz, de a lányok elküldik, és azt mondják neki, hogy menjen máshová játszani.

Három gyerek autógumiból épít akadálypályát. Egy másik csoport szintén toronyépítésre szeretné használni a gumiabroncsokat. Megkörnyékezik a csoportot, hogy elvihetnének belőle néhányat, de az akadálypályaépítők nem akarják megosztani őket. Azon vitatkoznak, hogy ki használhatja a gumiabroncsokat.

A gyerekek létrehoztak egy „zenekart”, és mindenféle edények és serpenyők összeütögetésével, a kukákon való dobolással és bármilyen eszközzel, amit csak találnak, zenélnek. Az iskola egyik szomszédja kiabál rájuk, hogy maradjanak csendben.

Egy csapat gyerek „kastélyosat” játszik. (Királynők, hercegnők, királyok és urak, különböző kelmékbe öltözve). Észreveszed, hogy csak egy gyereket neveztek ki szolgának, és mindenféle szívességet kérnek tőle.

A gyerekek műanyag csövekből tornyot építenek. Megpróbálják elérni az udvaron álló kis kunyhó tetejét. A torony már eléggé előrehaladott, de észreveszed, hogy építettek egy keskeny részt a szerkezetben, ami nem bírja el az újabbakat, így instabil. Arra számítasz, hogy a torony le fog dőlni, amikor a következő csövet felrakják.

Foglaljuk össze: a Limlom-játék elősegítésének elvei szerint

Valószínűleg intenzív megbeszélés zajlott. Adjon rövid összefoglalót a laza játék elősegítésének alapelveiről, felhasználva a Kézikönyv 4.2. szakaszában található jegyzeteket.

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



7. tevékenység: Kommunikáció a játékidő alatt

Időtartam: 30 perc

Eszközigény: flipchart, filctollak, kiosztható anyag a kommunikációról

Tartsunk rövid előadást a kommunikációs technikákról, megvizsgálva, hogyan lehet támogató módon kommunikálni, és melyek a kommunikáció akadályai.

Megjegyzés a trénernek

Magyarázza el a résztvevőknek, hogy amikor a felnőttek beavatkoznak a gyerekek játékába, az nagyban befolyásolhatja, hogy milyen nyelvet vagy kommunikációt használnak.

Az ítélezés, a fenyegetés, a kioktatás stb. egy probléma megoldására irányuló próbálkozás során nagyobb valószínűséggel érzik a gyerekek, hogy lekezelik őket, és ez gátat képez. A támogató kommunikációs technikák, például a tükrözés, a nyitott kérdések stb. használata lehetőséget ad a gyermekeknek arra, hogy szabadabban fejezzék ki magukat.

Magyarázza el azt is, hogy a Limlom-játékban lehetnek feszültségek, főként azzal kapcsolatban, hogy a gyermekek valóban képesek-e mindig szabadon választani. Kapcsolja ezt össze a kommunikációval: a támogató kommunikáció alkalmazása segíthet abban, hogy a gyermekek jobban bevonódjanak a játékba, és jobban megértsék bizonyos szabályok vagy irányelvek okait.

Ne feledje azt sem, hogy ha támogató kommunikációt alkalmaz, akkor Ön példaképként szolgál a gyermekek számára, bemutatva, hogyan tudják ők is használni ezeket a technikákat bizonyos helyzetekben.

Kinyomtathatja és megoszthatja az alábbiakban megadott kommunikációs kézikönyvet.



Kiosztható anyagok - Kommunikációs eszközök

Tükrözés ("Látom, hogy elkeseredtél, amikor nem tudtad időben befejezni.") Amikor tükrözést alkalmazunk, megpróbáljuk szavakba önteni azt, amit a másik személytől látunk vagy hallunk. Nem értelmezzük, hanem leírjuk, amit megértettünk. Nem igazán számít, ha nem vagyunk pontosak a megfigyelésünkben, hiszen a másik személy kijavíthat minket, és folytathatjuk a megosztást.

Nyílt kérdések ("Mit érzett a tervmódosítással kapcsolatban?") Ha többet szeretnénk tudni, a kérdéseinket nyíltan fogalmazzuk meg, hogy a másik úgy érezze, megoszthatja az érzéseit. Ha csak igennel vagy nemmel tud válaszolni, lehet, hogy nem megy bele a részletekbe.

Átfogalmazás ("Tehát azt mondd, hogy unatkoztál a játék alatt.") A másik fél megjegyzéseinek átfogalmazása azt a célt szolgálja, hogy megbizonyosodjunk arról, jól értettük-e őket, és lehetőséget ad arra is, hogy a másik fél részletesebben leírja az érzéseit.

Önfeltárás ("Én is dühös vagyok, ha valaki nem hallgatja meg az ötleteimet.") Megoszthatunk egy kicsit magunkból, hogy megkönnyítsük az érzésekről való beszélgetést. Fontos, hogy ne magunkra helyezzük a hangsúlyt (például a saját történetünk elmesélésével), hanem mutassuk meg, hogy gyakran mi is így érzünk.

Összefoglalás: A beszélgetés során hallottak összegzése segíthet az embereknek jobban tudatosítani a történeteket, és így többet tudnak kihozni a helyzetből.

Tájékoztatás: Ha konkrét információk megosztásával segíthetünk a másoknak egy nyugtalanító témában. Ez gyakran könnyebben megoldja a helyzetet.



8. tevékenység: Félelmek és megoldások? Ellenőrző lista

Időtartam: 40 perc

Eszközigény: flipchart papírok, filctollak

A modul végére a résztvevőknek legyen idejük elgondolkodni a tárgyalt kérdéseken, és végül készítsenek egy „ellenőrző listát”, amelyet a Limlom-játék facilitálásához használhatnak.

Kérje meg a résztvevőket, hogy alkossanak három-öt fős csoportokat. Adjon minden csoportnak flipchart-papírt és filctollakat.

Kérjük meg őket, hogy rövid ideig játsszák el az „ördög ügyvédjét”. Vegyék fel a sötét szemüveget, és próbálják meg a Limlom-játékokat annak szemszögéből vizsgálni, hogy milyen problémák merülhetnek fel. Mondja el nekik, hogy a végső célunk az, hogy megfelelő biztonságos teret biztosítsunk a gyerekeknek, mind fizikai, mind mentális értelemben, fontos, hogy tisztában legyünk a nehézségekkel.

Ügyeljen arra, hogy csak annyit osszanak meg, amennyivel jól érzik magukat a csoportban. Kérje meg őket, hogy jegyezzék fel a flipchartra az aggályokat (pl: „A zaj miatt állandóan konfliktusba kerülök majd a szomszédokkal.”; „Stresszes leszek, ha látom, hogy a gyerekek valami „veszélyes” dolgot csinálnak” stb.) Adjon nekik kb. 20 percet erre a tevékenységre, amely során ösztönözze a beszélgetést az ehhez kapcsolódó attitűdökről.

Amikor készen vannak, kérje meg az egyes csoportokat, hogy osszák meg egymással a jegyzeteiket. Nézzék meg, mennyire hasonlóak vagy különbözőek azok. Miközben megosztják, készítsenek egy listát a közös aggódalmakról.

Miután minden csoport megosztotta, kezdjete el gondolkodni a megoldásokon. Biztosítsuk a csoportot, hogy normális, ha vannak félelmeink vagy kétségeink, de - ahogy a modul elején is tettük - mindig találhatunk megoldást. A következő 20 percet töltse csoportos megbeszéléssel az aggályok kezelésének lehetséges módjairól.

Példák lehetnek: Ha aggódik a fára mászó gyerekek miatt, akkor lehet:

- segítséget kérni a kollégáktól
- megbeszélni a gyerekekkel, hogy milyen magasan van az elfogadható és biztonságos magasság
- megkérhet egy, a fákhöz értő személyt, hogy ellenőrizze az ágak szilárdságát.

Kérjünk meg minden csoportot, hogy jegyezzék fel a megoldásokat, vagy írják le őket, hogy mindenki láthassa.

A megbeszélés során hangsúlyozzuk, hogy mindig szabad segítséget kérni a kollégáktól, akár a saját iskolában, akár ebben a csoportban. Javasolja, hogy mindannyian cseréljenek elérhetőséget egymással, így ha valakinek kérdése van, lesz, aki meghallgatja vagy tanácsot is kérhet.

Megjegyzés a trénernek

Ha a hangulat megfelelő ehhez, megkérheti a csoportot arra is, hogy válasszon ki egy vagy több ötletet, és hozzon létre egy kis jelenetet a helyzetről. A jelenetek megtekintése segíthet feloldani a hangulatot.

Zárás



- 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 tudnivalókat, amelyeken részt vehetnek.
- Adjon lehetőséget a résztvevőknek arra, hogy a foglalkozás eredményeként kitűzzék saját személyes céljukat vagy feladatukat.
- Tervezzen egy rövid értékelési gyakorlatot, hogy ellenőrizze a képzés tartalmával, a képzési stílussal, a helyszínnel és az előkészületekkel való elégedettséget.
- Adja meg a kapcsolattartási elérhetőségeket.

