

Erasmus+ Limlom-játék Projekt

5. modul: Limlom-játék – Tervek, irányelvek és eljárások

A modul összefoglalója

Ez a modul segít a résztvevőknek megismerni a tervek és irányelvek készítésének folyamatát, amelyek fontosak a Limlom-játék zökkenőmentes lebonyolításához. A gyakorlatokon keresztül a résztvevők személyes tapasztalatokat szereznek, és megértik ezeknek a folyamatoknak a lényegét. A modul résztvevőinek mélyebben meg kell érteniük, hogyan működik és milyen előnnyel jár a Limlom-játék (LLJ).

Ez a modul önálló foglalkozásként is felajánlható azok számára, akik a Limlom-játék haladó ismereteivel rendelkeznek. A foglalkozás lehetőséget nyújt személyes reflexióra és gyakorlati tapasztalatokra, valamint elméleti inputra, például: megbeszélések, prezentáció, saját játéknylatkozat kidolgozása, csoportmunka/gyakorlatok a kockázat-haszon értékelésének megismerésére, valamint a játékmester szerepének megismerésére.



Célcsoport:

Mivel a gyermekek játékának javítása az egész iskola megközelítését igényli, lehetőség szerint a teljes tanári karnak részt kell vennie ezen a foglalkozáson. Ez a tanfolyam mindenkinek szól, aki a gyerekekkel foglalkozik, és aki hatással van a gyerekek életére. Ez a foglalkozás különösen hasznos lehet a játékban dolgozók számára.

Korábbi képzés- és tapasztalt igény:

A Limlom-játék haladó ismerete



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



Az Európai Unió
Erasmus+ programjának
társfinanszírozásával

Időtartam: 3 óra

5. Modul - Képzési kimenet

A modul végére a résztvevők:

1. megvitatták, hogy miért fontos a játéknnyilatkozat, és hogyan lehet azt kidolgozni.
2. létrehozták saját játéknnyilatkozatuk keretét, meghatározva a címszavakat és kulcspontokat.
3. képesek elmagyarázni a kockázat-haszon értékelés alapjául szolgáló elképzeléseket
4. a dinamikus kockázat-haszon értékelés segítségével feltárták a játékban rejlő kockázatokra adott játékmunka-válaszokat.
5. átgondolták a megfigyelés és értékelés miértjét, mibenlétét és hogyanját.

Tanulmányi mutatók:

A játékkal kapcsolatos kifejezések megértése; a kockázat-haszon értékelés alapjául szolgáló elképzelések magyarázatának képessége; a saját szubjektív kockázatértékelés felülvizsgálatának képessége, a saját ítéletalkotás képessége; a kockázatvállalás fontosságát látja a LLJ előnyei kedvéért, fontosnak tartja a LLJ keretének és szabályainak közös megvitatását.

Eszközigény: Limlom-játék kézikönyv, A4-es papírok, flipchart papírok, tollak, rajzeszközök, post-it jegyzetek, kockák, szembekötő.



Kézikönyv: 6.1, 6.3, 6.4



Eszközők: 6, 10, 17



Kézikönyv: 6.1, 6.3

Megjegyzés a trénernek

Tudassa a résztvevőkkel, hogy a foglalkozás személyes gyakorlatokat is tartalmaz majd, visszagondolva a gyermekkori játékra. A saját gyermekkori játékelményeink gyakran befolyásolják a játékról alkotott képünket, amikor felnőttként találkozunk vele. Ez befolyásolhatja és néha korlátozhatja a gyermekek játéklehetőségeit, ezért fontos, hogy feltárjuk a játékkal kapcsolatos érzéseinket és tapasztalatainkat.



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



Az Európai Unió
Erasmus+ programjának
társfinanszírozásával

Ezt a foglalkozást PowerPoint prezentáció nélkül terveztük, ami azt jelenti, hogy könnyen megtartható beltéren vagy kültéren. Legyen kéznél a Kézikönyv másolata. Amikor a Kézikönyvre hivatkozik, írja ki jól láthatóan a megfelelő számszakaszokat, hogy a résztvevők könnyebben megtalálják azokat.

Bevezető

Időtartam 5 perc

A rövid bevezetőben ismertetjük a modul tartalmát és felvázoljuk a tanulási eredményeket. Fontos a kellemes és együttműködő légkör megteremtése, mivel a modulban közös együttműködést igénylő megbeszélések és gyakorlatok lesznek. Bár lehet, hogy egyesek negatívan viszonyulnak a tervek készítéséhez és a szabályok felállításához, vagy unalmasnak találják, ez a modul a saját személyes tapasztalatokon alapul - ennek már az elején hangot adhatunk.

Jégtörő - Tapsol, ugrik, guggol

Időtartam 10 perc

Eszközigény: nincsen

Ez az energetizáló játék segít a résztvevők figyelmének összpontosításában és testük átmozgatásában, valamint a csoport egymásra hangolódását is segíti. A játék nehézsége fokozatosan növekszik.

A játék elején a résztvevők párokat alkotnak és a feladat az, hogy együtt, de felváltva számoljanak 1-től 3-ig. Tehát a pár első tagja azt mondja, hogy "egy", a másik tag "kettő", és ismét az első mondja, hogy "három", majd a második mondja, hogy "egy", és így tovább.

Ha ez jól megy, akkor az a résztvevő, aki az "egy"-t mondaná, nem mond semmit, csak egyszer tapsol, tehát: taps, "kettő", "három", taps "kettő", "három", még mindig váltakozva.

A következő lépésben a kettes helyett csak némán ugranak fel. A harmadik lépés, amikor a "három" helyett guggolnak. Ekkor már senki sem számol hangosan.

Amikor mindenki végzett a tapsoló-ugró-guggoló verzióval, akkor párokat cserélhetnek, és kipróbálhatják ezt az utolsó verziót a többiekkel.

Megjegyzés a trénernek

Figyeljen arra, hogy a csoport mennyire jól teljesít az adott nehézségi szinten. Ha sok hibát követnek el, talán nem érdemes nehezíteni a feladatot. Ehelyett lassítsuk le a tempót, és az egész csoporttal közösen végeztessük el a feladatot.



1. tevékenység: Miért fontos a játékn nyilatkozat?

Időtartam 20 perc

Eszköz igény: Kézikönyv



Kézikönyv: 6.1, 6.3

Ez a gyakorlat egy csoportos megbeszélés és beszélgetés, amely bevezetés a következő gyakorlatok témájához. Körben ülve vagy állva kérdezzük meg, hogy kinek van tapasztalata egy közösség vagy intézmény állásfoglalásáról, ki írt már nyilatkozatot, vagy kinek volt pozitív tapasztalata egy nyilatkozattal kapcsolatban.

Keressük azokat a pozitív tapasztalatokat, amelyek megmutatják, mit lehet elérni, ha egy közösség vagy intézmény megfogalmazza saját jövőképét vagy az általa képviselt értékeket. Miután saját tapasztalatainkon keresztül elmagyaráztuk a nyilatkozatok fontosságát és szerepét, mutassuk be vagy olvassuk fel a Kézikönyv vonatkozó részét. Adjunk lehetőséget azoknak, akik szeretnék megosztani gondolataikat vagy kérdéseket feltenni ezzel kapcsolatban.

Megjegyzés a trénernek

A gyakorlat célja, hogy a résztvevők megértsék, miért fontos, hogy minden intézmény megfogalmazza a saját játékn nyilatkozatát, és mindez hogyan járulhat hozzá a Limlom-játék bevezetéséhez. A személyes példák megosztása gyakorlatiasabbá és átélhetőbbé teszi a témát a résztvevők számára.

Előfordulhat, hogy a csoportban a bátorítás ellenére senki sem akarja megosztani a tapasztalatait, vagy senkinek sincs igazán korábbi tapasztalata a nyilatkozatokkal kapcsolatban. Ebben az esetben érdemes néhány saját példával készülni.



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



Az Európai Unió
Erasmus+ programjának
társfinanszírozásával

2. tevékenység: Motiváció és félelmek

Időtartam 30 perc

Eszközigény: papír, tollak, post-it lapok, flipchart papír vagy tábla, filctollak

Ha már bemutattuk a játéknnyilatkozat fontosságát, akkor áttérhetünk a játéknnyilatkozat tartalmi részére. Ennek első lépése annak meghatározása, hogy kinek szól a játéknnyilatkozat. Ha már egy korábbi modul során meghatároztuk ezeket a célcsoportokat, akkor ezekkel a célcsoportokkal folytathatjuk a munkát.

A meghatározott célcsoportok például a következők lehetnek:

- vezetők
- tanárok
- szülők
- diákok
- egyéb alkalmazottak.

Írja fel az egyes célcsoportok nevét külön flipchart-papírokra, három egyenlő részre osztva. Az első részt nevezzük Félelmeknek, a második részt pedig Motivációknak.

Ezekben a részekben a résztvevők írják le ötleteiket és meglátásaikat az adott célcsoportnak a Limlom-játékkal kapcsolatos félelmeiről, valamint arról, hogy mi lehet számukra motiváló, és hogyan segítheti őket a Limlom-játék bevezetése a munkájukban.

Mindezt lehet egyénileg, párban vagy kiscsoportban írni, a lényeg, hogy mindenki kb. 15 perc alatt minden célcsoportra vonatkozóan ötletekkel álljon elő.

Ezután újra átnézhetik az összes flipchart papírt, és elolvashatják egymás jegyzeteit, a flipchart papírok üres részébe pedig olyan üzeneteket írhatnak az adott célcsoportnak, amelyek felkeltik a motivációjukat, vagy csökkentik a félelmeiket.

Miután mindenkinek lehetősége volt az összes célcsoportnak üzenetet írni, közösen átnézhetjük a flipchartokat és a megfogalmazott üzeneteket, vagy esetleg egy rövid csoportos megosztás során a résztvevők kiemelhetik a számukra legfontosabb üzeneteket.



3. tevékenység: Játéknyilatkozat - a kulcspontok meghatározása

Időtartam 20 perc

Eszközigény: papír, tollak



Eszköz: 6

Miután az előző gyakorlatban megfogalmaztuk a különböző csoportoknak szóló üzeneteinket, mindenki ezt felhasználva fogalmazza meg a saját játéknyilatkozatát egy egyéni gyakorlatban. Ennek a nyilatkozatnak a kulcspontjai lehetnek az előző gyakorlatban megfogalmazott üzenetek, de megfogalmazhatnak olyan pontokat is, amelyek az előző gyakorlatban nem szerepeltek.

Fontos, hogy átfogóan, de tömören, az adott célcsoport számára érthető nyelven fogalmazzák meg. Miután egyénileg megfogalmazták saját Játéknyilatkozatukat, párban összehasonlítják azokat, és közös nyilatkozatot alkotnak - lehet, hogy csak kiegészítik egymását, de az is lehet, hogy másképp fogalmaznak. A végén az egész csoport megoszthatja a nyilatkozatokat, és mérlegelheti, hogy mi volt számukra nehéz ebben a folyamatban.

A foglalkozás összegzéseként mutassa be a csoportnak az eszköztárból a "Lépések egy játéknyilatkozat vagy játékpolitika kidolgozásához" című eszközt, amely útmutatóul szolgál az intézmény játéknyilatkozatának megírásához.

- végezzen néhány alapvető előkészítő munkát
- tájékozódjon a játékról különböző nézőpontokból
- használja fel a meglévő információkat
- gondolja át, hogy milyen fontos dolgokat szeretne elmondani
- fésülje össze az egészet
- lehetséges címszavak
- fontolja meg, hogyan fogja bemutatni a nyilatkozatát.

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



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



Az Európai Unió
Erasmus+ programjának
társfinanszírozásával

Energizáló játék - Futók

Időtartam: 5 perc

Eszközigény:

Nincs szükség felszerelésre vagy eszközökre, de mivel sok helyet igényel, ideális, ha a szabadban történik.

Ez a játék dinamikus és felemelően energizáló, de kissé kockázatos is, mivel a résztvevők közel futnak egymáshoz, így fennáll a sérülés esélye. Ez a lényege annak is, hogy ez a tevékenység hogyan kapcsolódik ehhez a témához: ha biztonságossá tesszük ezt a tevékenységet, akkor nem lesz izgalmas. A tevékenység végén érdemes elgondolkodni azon, hogy ki érezte kockázatosnak a tevékenységet.

A résztvevők választanak egy másik személyt a csoportból. De nem mondják el senkinek, még a kiválasztottnak sem, hogy ki az. Kérjük meg a résztvevőket, hogy szóródjanak szét a térben, kezdetben legfeljebb 1 méterre egymástól.

A feladat az, hogy a lehető leggyorsabban háromszor körbefussák a kiválasztott személyt, amikor azt mondod, hogy "Mehet".

Megjegyzés a trénernek

Maga a feladat nagyon vicces helyzeteket fog teremteni, hiszen lesznek olyanok, akik egymást választják, többen is választhatják ugyanazt a személyt, stb. Ez a feladat sok nevetést és szórakozást fog eredményezni.

A résztvevők figyelmét fel kell hívni arra, hogy vigyázzanak egymás testi épségére. Ezt a játékot a dinamikus kockázatértékelés gondolatának bevezetésére is használhatja.



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



4. tevékenység: Kockázat - előny értékelés meghatározása

Időtartam 15 perc

Eszközigény:

Egy előre kinyomtatott kockázat-haszonértékelési definíció a Kézikönyvből, kisebb szakaszokra bontva. Ezeket tegye borítékba. (Előzetesen készítsünk ezekből készleteket - résztvevőpáronként egyet-egyet).



Kézikönyv: 6.3



Kézikönyv: 6.3

Kockázat-haszon értékelés - szegmensekre osztott meghatározás

A kockázat-haszon értékelés a következőket jelenti
hogy a játékszervező egyenlő súllyal mérlegeli,
a gyermekek elkerülhető súlyos károsodástól való védelmének kötelezettségét
és azt a kötelezettséget, hogy ösztönző, kalandos játéklehetőségeket biztosítson számukra.
hagyja, hogy a gyermekek kockázatot vállaljanak játék közben
anélkül, hogy a súlyos sérülések indokolatlan veszélyének tennék ki őket.

Nyomtassa ki a kockázat-előny értékelés definícióját, és vágja fel több részre. Tegye ezeket a darabokat egy borítékba. Ossa a résztvevőket a csoport méretétől függően kisebb csoportokra. Minden csoport kap egy borítékot, amely a definíció elemeit tartalmazza. A csoport feladata, hogy az elemeket a lehető leghamarabb a megfelelő sorrendbe állítsa. Amint minden csoport sorrendbe tette az egyes elemeket, olvassák fel a definíciót.

Megjegyzés a trénernek

A tevékenység fő célja, hogy a résztvevők az elemek sorrendjének megvitatásán keresztül megismerjék a kockázat-haszon értékelés meghatározó elemeit.



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



Az Európai Unió
Erasmus+ programjának
társfinanszírozásával

5. tevékenység: Kockajáték

Időtartam 40 perc

Eszközigény: fából készült játékkockák, szembekötő, stopperóra, útmutató és tollak.



Kézikönyv: 6.3

A kockázat-haszon elemzés fontos eleme a Limlom-játék bevezetésének. A facilitátorok gyakran szembesülnek azzal a kérdéssel, hogy mit engedhetnek meg a gyerekeknek, mikor kell beavatkozniuk, és nagy nyomás nehezedik rájuk, mert ők a felelősök az esetlegesen bekövetkező sérülésekért. Ha mindenkit bevonunk a kockázat-haszon felmérés folyamatába, az segíthet tudatosítani a kockázatos játék előnyeit, valamint biztosíthatja, hogy mindenki érezze, hogy meghallgatják.

A résztvevőket háromfős csoportokra kell osztani. Az egyikük megfigyelő, a másik a segítő, a harmadik pedig az építő lesz. Az első körben az építőnek bekötött szemmel 2 perc áll rendelkezésére, hogy a segítő segítségével a lehető legmagasabb tornyot építse fel. A segítő csak szóbeli tanácsokat adhat, például "tedd előre a kezed, állítsd stabilabbra a tornyot, stb.

Ha a segítő arra utasítja az építőt, hogy hagyja abba az építkezést, az építőnek abba kell hagynia. A második fordulóban az építő bekötött szemmel, egyedül, a segítő segítségével építi a tornyot. Az időkorlát a második fordulóban is 2 perc.

A megfigyelő feladata mindkét esetben az, hogy megfigyelje a segítő és az építő közötti interakciókat, illetve azok hatását az építőre és az eredményre (milyen magas lesz a torony és felépül-e). A megfigyelő feladata az is, hogy értesítse a többieket, ha lejárt az idő és a fordulónak vége.

E 2 forduló után a résztvevők szerepet cserélnek, így minden csoportban mindenki egyszer a megfigyelő, a segítő és az építő szerepében van.

Amint mindenki kipróbálta a szerepeket, a nagy körben megosztják egymással tapasztalataikat.

Itt érdemes a trénernek megbeszélni, hogy az építő hogyan érezte magát, amikor az építkezést irányították, és amikor szabadon építkezhetett. Érdemes azt is megbeszélni, hogy milyen érzés volt egyedül elérni az eredményt/vagy amikor az építő felügyelet mellett dolgozott.



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



Az Európai Unió
Erasmus+ programjának
társfinanszírozásával

Megjegyzés a trénernek

Miután a résztvevők megismerkedtek a kockázat-haszon értékelés definíciójával, a gyakorlaton keresztül, saját élményen keresztül megtapasztalhatják a kockázatvállalás előnyeit.

Ebben a tevékenységben valóban átélhetik a kockázatvállalás egyénre gyakorolt pozitív hatásait, ami feloldhatja azt a félelmet, amely megakadályozná őket abban, hogy a gyerekeket szabad játékokra engedjék.

6. tevékenység: Kockázat - előny értékelő eszköz

Időtartam 20 perc

Eszközigény: Kockázat-haszon értékelési eszköz - az Eszköztárból vett minta, előre megírt szituációk.



Eszköz: 10

A résztvevőknek kis csoportokban kell dolgozniuk, és előre meghatározott helyzetekre reagálva ki kell tölteniük a kockázat-haszon értékelő eszközt. Adott esetben a résztvevők ezt a gyakorlatot saját helyszínen is elvégezhetik.

Megjegyzés a trénernek

A feladat célja, hogy a résztvevők átgondolják, milyen veszélyek merülhetnek fel ezekből a helyzetekből, és mit kellene tenni a veszély csökkentése érdekében, illetve ki a felelős ezekért az intézkedésekért.



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



Az Európai Unió
Erasmus+ programjának
társfinanszírozásával

7. tevékenység: Monitoring és értékelés "körhinta" tevékenység

Időtartam 25 perc

Eszközигény: Nagy méretű papírok vagy flipchart papír



Kézikönyv: 6.4



Kézikönyv: 6.4

Készítse elő a flipchartot a legfontosabb kérdésekkel. Írjon minden kérdést külön lapra, az alábbiak szerint:

- Miben hoz mást a Limlom-játék? pl. mihez, hogyan?
- Az élmény minősége, pl. mindenkit bevonnak-e?
- Mennyire működnek jól a rendszerek? pl. van-e elég sokféle limlom?
- Mennyire támogatja a környezet a laza részek játékát? pl. hozzáférés a változókhoz, minden időjárási körülmény?
- Hogyan lehet információt gyűjteni a nyomon követéshez és értékeléshez?
- Mit fog tenni az összegyűjtött információkkal?

Bevezető:

A Limlom-játék hatásának nyomon követése és értékelése biztosítja az erőfeszítések hatékonyságát, mivel megmutatja, hogy mi működik, mi hoz változást, hol vannak hiányosságok, és mit kell javítani.

A folyamatos nyomon követés és értékelés segíthet abban, hogy megossza tevékenységét a különböző érdekeltekkel, és bizonyítékot szolgáltatson a finanszírozási kérelmekhez.

Feladat: E tevékenység célja, hogy megvizsgáljuk a nyomon követés és értékelés miértjét, hogyanját és mikéntjét.

- ossza a résztvevőket kiscsoportokra
- osszon ki minden csoportnak egy-egy kérdést/lapot.
- kérje meg a csoportokat, hogy gondolják át a kérdést, írják és rajzolják fel válaszaikat a lapra. Kérjük meg őket, hogy a lehető legvilágosabban írjanak vagy rajzoljanak.



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



Az Európai Unió
Erasmus+ programjának
társfinanszírozásával

- 10 perc elteltével kérje meg a csoportokat, hogy hagyják a papírlapot ott, ahol van, és csoportonként menjenek a következő laphoz, és adják hozzá saját gondolataikat és ötleteiket (azaz egészítsék ki a már leírtakat).
- 5 perc után ismételjük meg, hogy minden csoport ismét egy új kérdéssel foglalkozzon.
- folytassuk annyi körrel, amennyit csak érdekesnek látunk.

Megjegyzés a trénernek

Foglalja össze a legfontosabb pontokat.

Győződjön meg arról, hogy ismeri a Kézikönyv tartalmát, hogy ki tudja emelni a hiányosságokat.

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.
- Tervezzon egy rövid értékelési gyakorlatot, hogy ellenőrizze a képzés tartalmával, a képzési stílussal, a helyszínnel és az előkészületekkel való elégedettséget.
- Adja meg a kapcsolattartási elérhetőségeket.

