

## 2 csapatjáték a kommunikációról és a koordinációról



Két egyszer? csapatjáték kicscsoportok számára a kommunikáció és a koordináció fejlesztése érdekében

### Koordináció

Ez a szórakoztató játék el?segíti a csapatmunkát és az egységet. A célt csak akkor lehet elérni, ha mindenki kiveszi a részét és bátorítja egymást.

### Játék magyarázat

**Cél:** a csoportnak a lehet? leggyorsabban be kell juttatnia a labdát a középpontba.

|||

#### Előkészítés:

- egy spirált fektetünk a padlóra egy kb. 10 méter hosszú kötéllal.
- a spirál bejáratánál helyezünk el egy teniszlabdát.
- a csapat minden tagja térdel körbe a spirál küls? oldalán.

|||

#### Ajáték menete:

- a játékosok megpróbálják a teniszlabdát a spirál mentén a lehet? leggyorsabban az orruk, arcuk vagy homlokuk segítségével a középpontba juttatni.
- minden játékos továbbadja a labdát a következ?nek, amíg az el nem éri a középpontot.
- lehet id?re vagy a hibák számára játszani.

|||

#### A játékszabályok:

- a játékosok behajolhatnak a körbe, és belenyúlhatnak a kezükkel, de maguk nem léphetnek be a körbe.
- a játékosok mindannyian felváltva játszanak, senkit sem lehet átjátszani.

- ha a labda átgurul a kötélen vagy a kör közepe felé, újra kell kezdeniük (sikertelen kísérlet). A labdának mindig a spirálon belül kell mozognia, és soha nem gurulhat át a kötélen.
- a játékosok csak a fejüket használhatják a labda mozgására. A kezek és más testrészek nem engedélyezettek.

|||

## A játék tükrözése:

- Hogyan egészítettétek ki egymást? Milyen érzés másoktól függeni?
- Hogyan reagáltatok, amikor hibáztatok?
- Voltak dolgok, amiket a játék során javítottatok? Kitaláltatok új technikákat?

## Golyó a spirálban



## Kommunikáció és koordináció

A fenti játékhoz hasonlóan itt is a koordinációról, a verbális együttműködésről van szó, tehát alapvetően a kommunikációs alapelvekről is, mint például egymás meghallgatása, szavakkal való világos kifejezés, hogy még egy vak is megértse.

## A játék magyarázata

**Cél:** a csoportnak egy vak játékost kell a spirálon keresztül a kör közepére vezetnie a kör közepére, szóbeli kiáltással.

|||

## A játék előkészítése:

- ismét egy spirált fektetünk a padlóra egy körülbelül 10 méter hosszú kötéllel.
- a spirálba egyszer? akadályokat is elhelyezhetünk.
- a vakoknak szükségünk van egy ruhára, amivel eltakarhatjuk a szemüket, vagy szemfed?re.

|||

## A játék menete:

- a kiválasztott vak játékos a spirál elején áll, és a spirál közepe felé halad.
- a többi játékos sorban felsorakozik a spirál legküls? gy?r?je körül.
- a vak játékos a kör peremén álló játékosok utasításait követve halad a középpont felé.
- az id? vagy a próbálkozások száma alapján ismét pontot lehet szerezni.

|||

## A játékszabályok:

- a körön kívüli játékosok nem léphetnek be a spirálba, és nem érinthetik meg a vak embert semmilyen módon.
- a játékosok egyszerre csak **1 szót** mondhatnak, pl. csak "balra"! Amint két vagy több szót mondanak, a vak embernek előlr?l kell kezdenie az egészet. Ez azt jelenti, hogy sorban és a megfelel? id?ben kell összehangoltan parancsot adniuk. Figyelniük kell egymásra és jól kell kommunikálniuk.
- amint a vak személy bármilyen módon hozzáér a kötéelhez, vagy a vak személy elhagyja a spirált, vagy átmászik egy kötélen, újra kell kezdeniük az elejér?l.

|||

## Reflexió a játékról:

- lásd fentebb
- Hogyan érezted magad vak emberként, és milyen érzés volt ennyire másoktól függeni?
- Hogy érzed magad, amikor nem tudsz megszólalni, és csak egy szót tudsz mondani?
- Hogyan sikerült rendesen megszólalnod viszont? Tudtál figyelni?
- Milyen volt a nonverbális kommunikáció? Milyen volt a csoportban való viselkedés?
- Felismered a hasonló helyzeteket a mindennapi életedben?

## Vak ember a spirálban és a többi játékos kiabálása



## Forráshivatkozás

- Képek: [www.juropa.net](http://www.juropa.net), reto bruelhart, km, UA13\_TLT