

POZITIVITY

A pozitív gondolkodás társasjátéka

+10

játékötet



www.pozitivity.hu

+10 JÁTÉKÖTLET A POZITIVITY TÁRSASJÁTÉKHOZ

Ha nem fér a bőröndbe...

Pozitivity tábla nélkül - rövidített játéklehetőségek

Ha kirándulni megy az osztály, a szomszédba hivatalos látogatásra a család, táborozni vagy nyaralni mentek, és vinnétek a PozitIVITYt, de a doboz túl nagy teher, hagyjátok otthon a játék-táblát és a dobozt, csak a többi csomagoljátok el! Mi pedig adunk ötletet ahhoz, hogy pusztán a kártyákkal, játékleírással és szívecskékkel hogyan folyjon a játék.

Fontos!

A játékok előkészítésénél, csoportra szabásánál a Pozitivity játékleírásában szereplő megfontolások itt is érvényesek.



Ez vagyok én!

Pozitív énközlések, emlékidézések, megerősítések

A kártyák száma 35, az üres kártyákkal ez 40-re növelhető

1. Kártyakereső

Ajánlott csoportjellemzők: kisebbeknek, nagyobb térben

Ajánlott játékoszám: minél többen játsszák, annál izgalmasabb

A játék leírása:

A játékvezető elrejt a csoport létszámát meghaladó mennyiségű kártyát a foglalkozás helyszínén. A gyerekek megadott idő alatt megkereshetik a kártyákat. Aki egyet megtalál, elfoglalja a helyét a beszélgetéshez. Amikor mindenkinek megvan a kártyája, sorban válaszolnak a rajta szereplő kérdésre.

2. Körkérdés

Ajánlott csoportjellemzők: bármilyen életkorú csoportnak

Ajánlott játékoszám: néhány fővel és egész osztállyal is játszható

A játék leírása

A játékvezető húz egy kártyát, és mindenki az adott feladatot oldja meg, az adott kérdésre válaszol. A kártya kiválasztása történhet tudatosan is, így egy adott témájú foglalkozáshoz, beszélgetéshez jó ráhangolódás, kezdőkör lehet.

3. Ki írhatta?

Eszközигény: üres cetli minden játékosnak

Ajánlott csoportjellemzők: bármilyen életkorú csoportnak, egymást már jól ismerő játékosoknak

Ajánlott játékoszám: néhány főtől egész osztályig

A játék leírása

A játékvezető egyetlen kártyát húz. Felolvassa a szövegét, és a játékosok írásban oldják meg a feladatot, vagy válaszolnak a kérdésre. Amikor mindenki elkészült, össze kell keverni a cetliket. A játékvezető sorban olvassa fel a játékosok válaszát, és a csoport tippel arra, hogy ki írhatta! Melyikre volt könnyű rájönni? Melyikre nehéz? Miért?

Tipp: ha csak néhány fő játssza, több kérdést is érdemes feltenni

4. Te is így válaszolnál?

Ajánlott csoportjellemzők: bármilyen életkorú csoportnak

Ajánlott játékoszám: néhány főtől egész osztályig

A játék leírása

Az első játékos húz egyet a kártyák közül, és válaszol az ott szereplő kérdésre, vagy megoldja az adott feladatot. Amikor elmondja a válaszát, a játékvezető megkérdezi, hogy ki az, aki ugyanígy vagy hasonlóképp válaszolt volna az adott kérdésre. Felmérhetőek így dominanciák, preferenciák, csökkenhet az elszigeteltség érzése. A hasonló válasz jelzése lehet egy egyszerű kézfeltartás is, de ha kevesebben játsszák, rövid beszélgetés vagy indoklás is belefér az időbe, mielőtt a következő játékos kihúzza a saját kártyáját.



Csak pozitívan!

Negatív gondolatok átforgalmazása

A kártyák száma 30, az üres kártyákkal ez 35-re növelhető

5. Pesszimisták és optimisták

Ajánlott csoportjellemzők: felső tagozatosoknak, középiskolás csoportoknak

Ajánlott játékoszám: legalább négy kis csoport alakítására alkalmas létszám

A játék leírása

Alakítsunk ki négy csapatot! A játékvezető húz egy kártyát, és felolvassa, ami szerepel rajta. A csoport közösen eldönti, hogyan folytatódjon a mondat. Például: Szégyellem magam amiatt... Szégyellem magam amiatt, hogy nem tudtam kivédeni a gólt, és így vesztett a csapatunk. Ez lesz az első mondata azoknak a rövid monológoknak, melyeken csoportban fognak dolgozni a diákok. Két csapat pesszimista monológokat ír ezt az első mondatot öt-hat mondattal folytatva, két csapat pedig optimistán szövi tovább a gondolatokat. A feladat megoldására három percük van. Az idő leteltével felolvassák a szövegeket. Rövid beszélgetés után új kártyát húz a játékvezető, és a csapatok cserélnek: akik eddig az optimista szövegen dolgoztak, a pesszimista változatot írják meg – és fordítva.

6. Megoldottam, megoldódott!

Ajánlott csoportjellemzők: bármilyen életkorú csoportnak

Ajánlott játékoszám: legfeljebb hat fő

A játék leírása

Minden játékos húz négy kártyát. Megnézi őket, és végiggondolja, hogy az életében melyikkel kapcsolatban talál olyan példát, amikor a negatív érzése vagy véleménye megváltozott, vagy éppen ez fordította pozitív irányba az életét (például elmúlt a félelme, valami jó sült ki a szorongató helyzetből, a rossz érzés nagyobb teljesítményre inspirálta... stb.). Két kártyát, melyet nem érez találónak, mindenki átad a tőle jobbra ülőnek. Az újonnan kapott kártyákat is mindenki végiggondolhatja, és az így kialakuló négyből is választania kell kettőt (kitarthat az eredeti kettő mellett, de ha olyat kapott, amiről szívesebben beszélne, akkor az újak közül is választhat). Most már azonban nem adja tovább a lapokat, hanem az asztalra teszi azokat, amelyekkel kapcsolatban nem szeretne vagy nem tud az életéből történetet felidézni. A két, kezében maradó kártyáról pedig röviden mesél: hogyan oldódott meg, hogyan fordult pozitívvá a választott két érzés, szituáció.

7. Jelenetpárbaj

Ajánlott csoportjellemzők: bármilyen életkorú csoportnak

Ajánlott játékoszám: legalább két kis csoport alakítására alkalmas létszám

A játék leírása

A játékosok csoportokban dolgoznak. Érdekes négy-öt fős csoportokat kialakítani. Minden csoport húz egy kártyát. A csoporttagok elolvassák a rajta szereplő mondatot, és kitalálnak hozzá egy szituációt. Ezt a szituációt kétféleképpen játsszák el, az egyikben annak a következő ményeit mutatják be, ha az adott helyzetben valaki a negatív, a másikban, ha a pozitív gondolatait, érzéseit táplálja. Öt perc felkészülési idő után a csapatok bemutatják a jeleneteiket.



Ez igen!

Pozitív értékek tudatosítása

A kártyák száma 30, az üres kártyákkal ez 35-re növelhető

8. Négy szemközt

Ajánlott csoportjellemzők: bármilyen életkorú csoportnak

Ajánlott játékoszám: néhány főtől egész osztályig

A játék leírása

A játékosok párokat alkotnak. Minden pár húz egy kártyát, és a pár mindkét tagja felidéz egy esetet, amikor a kártyán szereplő helyzetben volt. Részletesen mesélhet erről. Mi volt közös az elmesélt szituációkban? A teljes csoportban ezeket a hasonlóságokat lenne érdemes megosztani.

+1 változat

Ugyanez néhány fős kis csoportban is játszható, ebben az esetben is érdemes keresni a hasonló, közös elemeket.



Mi a megoldás?

Játék közmondásokkal

A kártyák száma 40, az üres kártyákkal ez 45-re növelhető

9. Mondd ki!

Ajánlott csoportjellemzők: bármilyen életkorú csoportnak, egymással jól együttműködő játékosoknak

Ajánlott játékoszám: több csoport alakításához megfelelő létszám

A játék leírása

A csoportok húznak a kártyák közül. Egy olyan jelenetet kell eljátszaniuk, melyben a kártya szövege az egyik szereplő (nem lehet a narrátor, mesélő) szájából elhangzik.

10. Hol a megoldás?

Ajánlott csoportjellemzők: felső tagozatosoknak, középiskolásoknak

Ajánlott játékoszám: minél többen játsszák, annál izgalmasabb

A játék leírása

Mindenki húz egyet a kártyák közül, de nem nézheti meg. Úgy kell maga előtt tartania, hogy ő csak a hátoldalát lássa, azok azonban, akikkel majd találkozik, el tudják olvasni. Adott jelre mindenki kezdjen el a teremben sétálni, és gyűjtsön információkat a kártyájáról! Minden szembejövőnek feltehetnek a játékosok egy kérdést, melynek olyan szituációra kell vonatkoznia, amelyekhez várhatóan jól passzol az a szó vagy közmondás, amelyik a játékosok kezében van (például: Egy helyzet megoldásához kapcsolódik? Valakinek a butaságára vonatkozik? Két ember közötti konfliktussal kapcsolatos? Arra int, hogy szorgalmasnak kell lenni? stb.). A szembejövő csak igennel vagy nemmel válaszolhat. Miután az egyikük válaszolt, feltehet egy kérdést a saját lapjára vonatkozóan, majd tovább kell menniük. A kérdések nem vonatkozhatnak konkrét szavakra (például: Van a közmondásban madár?) Ahogy a találkozások száma nő, egyre közelebb jutnak a játszóak a megoldáshoz, hiszen nemcsak az információk gyűlnek, hanem azt is látják, hogy másoknál milyen kártya van, így egyre szűkül a lehetőségek köre. Aki sejti, mi van nála, odamehet a játékvezetőhöz, és rákérdezhet. Ha eltalálta, maga felé fordítja a kártyát, és ő már nem kérdez, csak tovább sétál, és a válaszaival segíti a többieket abban, hogy mindenki rájöjjön a megoldásra.

