2020. március 16. óta nem kell iskolába MENNI.

A gyerekek mostanra már réges-rég túl vannak a Hurrá! Nincs iskola! felkiáltáson. Lehet, hogy túlzás lenne azt állítani, hogy már minden gyereken a teljes elkeseredés lett úrrá, de a döntő többségük már visszavágyódik, hiszen az iskola nem csak a tanulásról szól. Az iskola, az osztály egy közösség.

A gyerekeket megviseli, hogy hetek óta nem találkozhattak barátaikkal, osztálytársaikkal, kortársaikkal.

Ebben a helyzetben a játéknak még nagyobb a jelentősége, ezen belül a nevetés, most ha lehet, még inkább felértékelődik. Hiszen a nevetésnek hatalmas szerepe van a feszültség levezetésében, a stressz csökkentésében, a lelki megküzdésben.

És „a nevetésnek van egy szociális jellege is: egyedül, magunkban ritkán nevetünk, társaságban viszont a közös nevetés segíti az egymásra hangolódást, ugyanis ilyenkor a különböző emberek agyhullámai szinkronba kerülnek, kialakul köztük egy egységtudat-állapot.”

Ez működhet video chattel is.

**Activty video chaten**

**Hozzávalók:**

Minimum 3 fő (2 fővel is játszható, de akkor nincs kit legyőzni ☺)

Activity kártyák

Papír, vastag filc

pontozólap vagy a társasjáték táblája

video chat felület

Ha nincs senkinek Activity kártyája, az alábbi linkről kimásolhatunk szavakat:

<https://www.okosjatek.hu/activity_szavak>

Az Activity játék során szavakat, fogalmakat kell kitalálni úgy, hogy

lerajzolva

körbeírva vagy

elmutogatva

kell a társaink tudomására hozni az adott szót. A próbálkozásaikra reagálhatunk, hogy jó irányba indultak vagy nem, de vigyázzunk, hogy a játék ne menjen át barkochbába. Fontos, hogy a játékot valóságosan is játsszuk el!

Nincsenek csapatok, mindenki sorra kerül és mindenkinek szól a feladvány. Az kap pontot, akinek sikerül úgy magyarázni, hogy valaki kitalálja a feladatot és az, aki kitalálta.

Ha mindenkinek van otthon Activity kártyája, akkor a saját paklijából húz, amikor rá kerül a sor, hogy mutogasson, körülírjon vagy rajzoljon. Ha valakinek nincs, annak kamerán keresztül mutassunk meg egyet, miközben mindenki más becsukja a szemét.

Az nyer, akinek a játék végén a legtöbb pontja van. Lépegethetünk a játéktáblán a bábukkal vagy, kitűzhetünk egy ponthatárt, ameddig tart a játék. Minden játékos felváltva rajzoljon, mutogasson vagy beszéljen!

Egy kis extra a tanárnak, szülőnek:

A játék során ismert fogalom felismerése folyik, korlátozott információátadással. Ezáltal a fogalmak jellemző tulajdonságain elgondolkodnak, speciális és általánosabb tulajdonságokat fedeznek fel, ezzel segítik a kategorizálást.

A játék fejleszti a kreativitást, az asszociációs képességet, hiszen az adott szóhoz kapcsolódó, a fogalmat előhívó dolgokat kell kitalálni annak, aki információt ad a többieknek, a kitalálóknak pedig ezekből az információkból kell esetleg váratlan kapcsolatot teremteni a kitalálandó szóval.

Ez a tevékenység mind az információt adó, mind a kitaláló részéről elvárja a gondolkodás flexibilitását, hogy legyen képes nézőpontot váltani, ha az elképzelt irány nem működik.

Bátorítsuk a gyerekeket, hogy játszanak egymással úgy is, hogy fizikailag nem találkoznak! Meg fognak lepődni, hogy milyen jól lehet így is szórakozni.

Emlékeztetőül a legfontosabb lépések, szabályok:

Játék közben játsszunk! Ne akarjuk minden egyes lépés után elmagyarázni a gyereknek, hogy mi volt a tanulság, mit kellett volna tenni – ha erre van igény, azt a játék után meg lehet beszélni.

Tilos elárulni, hogy a játék mit fejleszt!

Felhasznált forrás:

**„prof. Dr. Bagdy Emőke a XXIII. Pszinapszison a derű, humor, vicc, nevetés pszichológiájáról tartott előadásából”**