

HIVATÁSUNK AZ ÓVODA!

177 kártya tartalmaz szakmai beszélgetésekhez

Beszélgetős kártyajáték óvodapedagógusok, pedagógiai asszisztensek, dajkák, fejlesztőpedagógusok, gyógypedagógusok, logopédusok, óvodapszichológusok, további, a nevelést segítő óvodai szakemberek és munkatársak számára.

Játékosok lehetséges létszáma: **1–15 fő**.

4 x 28 db alapkártya, amely az óvodapedagógusok, óvodai munkatársak munkájának négy fő tevékenységi területével kapcsolatos kérdéseket vet fel, az érzelmi intelligencia négy fontos készsége alapján;

28 db dzsóker különleges, érdekes kérdésekkel, feladatokkal;

28 db idézetkártya az óvodai munkával kapcsolatos elgondolkodtató szólásokkal, mondásokkal, közmondásokkal, idézetekkel;

9 db véleménykérő kártya, amellyel a saját válaszadást követően ugyanabban a témában egy beszélgetőtárs véleményét is kérni lehet.

1

A játék célja

- Teremtse alkalmat hasznos és szórakoztató közösségi beszélgetős programra a gyermekekkel foglalkozó pedagógusok, munkatársak számára. Indítson tartalmas, tanulságos, esetenként vidám beszélgetéseket, játékos keretek között.
- Világítsa rá az óvodai munka összetettségére, szépségeire.
- Adjon lehetőséget arra, hogy erősödjön a játékban részt vevő pedagógusok, munkatársak hivatásuk, munkájuk iránti elkötelezettsége.
- Adjon ösztönzést az óvodai munkával kapcsolatos önreflexióra, kreativitásra, fejlődésre.
- Biztosítsa alkalmat a tapasztalatcserére, az egymástól tanulásra.
- Adjon teret a személyes szakmai eredmények örömteli megosztására, illetve a nehézségek felvetésére.

Játékszabályok, szabályjavaslatok

- a** A kártyákat szabadon, bármilyen, a játék céljait szolgáló szabállyal lehet játszani. Tehát valójában a résztvevők döntése, hogy milyen keretek szerint beszélgetnek a kártyák segítségével.
- b** A játékban való részvétel önkéntes. A kártya használatának alapja a résztvevők kölcsönös bizalma és pozitív hozzáállása. A beszélgetés akkor éri el célját, ha a játék során a résztvevők nyitottak az önreflexióra, és empátiákkal, megértéssel fordulnak egymás felé.
- c** A játék elején érdemes játékvezetőt választani, aki moderálja a beszélgetést, betartatja a megbeszélte, minden résztvevő számára elfogadott kereteket. A játékvezető szerepe, felelőssége meghatározó lehet a beszélgetés légkörének kialakításában.

2

típusonként elkülönítve helyezük középre, a játéktérre. A kitett 6 kártyacsomagból sorban mindenki húzzon egyet-egyet úgy, hogy nem mutatja meg a többieknek. Így minden játékosnál összesen hat, különböző témájú kártya lesz, melyek feladatait csak ők látják. A játék során minden körben szabadon kiválasztanak egyet a saját kártyáik közül, melyet odaadnak annak a beszélgetőtársuknak, akinek a válaszára kíváncsiak. (A következő játékos már nem választhatja ugyanazt a játékosársat.) A kérdésre csak a kiválasztott játékosnak kell felelnie. A válaszadásra kiválasztott játékos hangosan felolvassa a kapott kártyán szereplő kérdést vagy feladatot, majd válaszol rá. Ezt követően minden soron következő játékos is így tesz. A játék addig tart, amíg a játékosok mind a 6 kártyájukat oda nem adták valamely társuknak.

Fenti játékkészítési változatok után lehetséges további lépések és szabálylehetőségek a játék menetében:



2. Elsőként minden esetben a kártyát húzó/megkapó játékosnak van lehetősége a válaszadásra. A játékvezető segíthet, hogy a válaszok ne legyenek se túl rövidek, se túl terjengősek, valamint moderálhatja a játékosársak hozzászólásait.

3. Amennyiben a kérdéskártya nem kéri kifejezetten a beszélgetőtársak hozzászólását, a játékvezető a csoport egyetértése mellett ebben az esetben is teret adhat a témával kapcsolatos hozzászólásoknak.

4. Passzolni az egész játék során csak egyszer lehet. Ha az éppen soron következő játékos a húzás után felolvasta a kérdését, és passzolni szeretne, akkor ezt játékonként csupán egyetlen

alkalommal teheti meg. Bár a kérdések első olvasásra nehéznek, hosszabb gondolkodást igénylőnek tűnhetnek, valójában mindegyik kártyára mindenki tud egy lehetséges választ adni. Ha valaki úgy érzi, mégsem (tehát passzol), akkor egy további kártyát kell húznia, és arra már válaszolnia kell.

5. Ha a játékos a húzás után hangosan felolvasta a kérdését, és láthatóan nehezebbre esik a válaszadás, akkor a játékvezető rövid kérdésekkel, új szempontokkal segítheti.

6. Ha a játékosnak azért esik nehezebbre a válasz, mert például érzékenyen érinti, vagy az ő esetében nem releváns a kérdés, akkor a játékvezető felkínálhatja neki a lehetőséget, hogy húzzon másik kártyát. Ez nem számít passzolásnak, de az új kártyára már választ kell adnia.

Labdaszámolási lehetőség. Verseny a labdákért és az elismerő mondatokért!



• A kártyák kérdései alatt véletlenszerű (!) kiosztással **1, 2, 3** db labda látható. Amennyiben a játékvezető a résztvevők egyetértésével elfogadta (megköszönte) a választ, a játékos tartsa magánál a megválaszolt kártyát a játék végéig, ezzel gyűjti a kártyákon látható labdákat. (A véleménykérő kártyáknak nincs labda-, tehát pontértéke.)

• Ha szabályosan lezárultak a fordulók (a beszélgetős körök), és minden résztvevő egyenlő esélyt kapott a kártyagyűjtésre, akkor a játék végén ki-ki számolja össze a kártyáin szereplő labdákat. Aki a legtöbb labdát gyűjtötte, az a verseny szerencsés(!) győztese. Ahogyan mondani szoktuk: „nála a labda”, a legtöbb labda,

tehát a sok-sok lehetőség az eredményes és örömteli óvodai munkára...

- A szerencsésének köszönhetően legtöbb labdát gyűjtött játékos jutalma egy közös elismerő mondat a többiektől. A beszélgetőtársak közösen megfogalmazzák egy, a győztesre vonatkozó elismerő, pozitív megerősítést tartalmazó mondatot, amit együtt, egyszerre, hangosan, barátságos arckifejezéssel mondanak el neki...



Egyszemélyes játékhasználat

A kártyákkal egyedül is lehet játszani. Akár a teljes, mind a hat kérdéstípust tartalmazó, összekevert pakliból húzva, akár előzetes tematikus válogatás szerint.

A kérdéseken, feladatokon lehetséges önálló gondolkodás segíthet rendezni a munkával kapcsolatos tevékenységeinket, önreflexiókat, önfejlesztési terveinket. Új szempontokat kaphatunk, amelyek örömtelibbé, hatékonyabbá tehetik munkánkat.

A kártyák tematikus bemutatása

A kártyalapokat meghatározó mátrix egyik szempontsora az óvodai munka 4 fő területe:

- teendők a gyermekekkel („Rajta, Gyerekek!”),
- részvétel az óvodai közös nevelőmunkában („Kedves Munkatársak!”),
- kapcsolat a szülőkkel („Kedves Anyukák és Apukák!”),
- saját szakmai felkészültség („Rajtam a sor!”).



Ezeket a területeket a kártyákon négyféle grafika jelzi. Az egyes területek között természetesen nincsenek éles határvonalak.

A kártyalapokat meghatározó mátrix másik szempontsora az

érzelmi intelligencia néhány kulcsfontosságú készsége: az érzelemkezelés, az együttműködés, a kommunikáció, az önmenedzsmen (amelyek a kártyákon a kérdések mellett csupán tájékoztatásul, zárójelben szerepelnek). Előfordulhat, hogy egyes készségek több munkaterületi kategóriába is besorolhatók.

A dzsókerkártyák a pedagógus munkával kapcsolatos egyéb helyzeteket, általános szakmai kérdéseket érintik.

Az idézetkártyák egy-egy szólást, mondást, közmondást, híres embertől származó (a segítő hivatással kapcsolatos) gondolatot tartalmaznak. A játékosoknak ezekkel kapcsolatosan kell röviden kifejteniük a véleményüket.

A véleménykérő kártyákkal a saját válaszadást követően ugyanabban a témában egy általunk kiválasztott beszélgetőtárs véleményét is lehet kérni. Természetesen más esetekben is hozzá lehet szólni egymás kérdéseihez, a játékvezető moderálása mellett.

Jó játékot, tartalmas beszélgetést kívánunk!

a Matehetsz csapata

Szakértő tanácsadók: Dr. Polonkai Mária, Páskuné Dr. Kiss Judit, Tóth Hajnalka, Halászné Borza Izabella, Kollár-Farsang Kitti



A játék fejlesztésében közreműködő munkatársak: Domján Gabriella, Hegedűsné Richter Mónika, Major Anikó, Morvai Hajnalka, Székely Ágnes

Kiadói szerkesztő: Szabó Zsuzsa

Illusztrátor: Kállai Nagy Krisztina

Szerző, játékfejlesztő: Bajor Péter

Kérdéseivel, észrevételeivel keressen bennünket: info@tehetseg.hu



Származási hely: Magyarország

Gyártja: Promitor Kft. www.kelleresmayer.hu

