

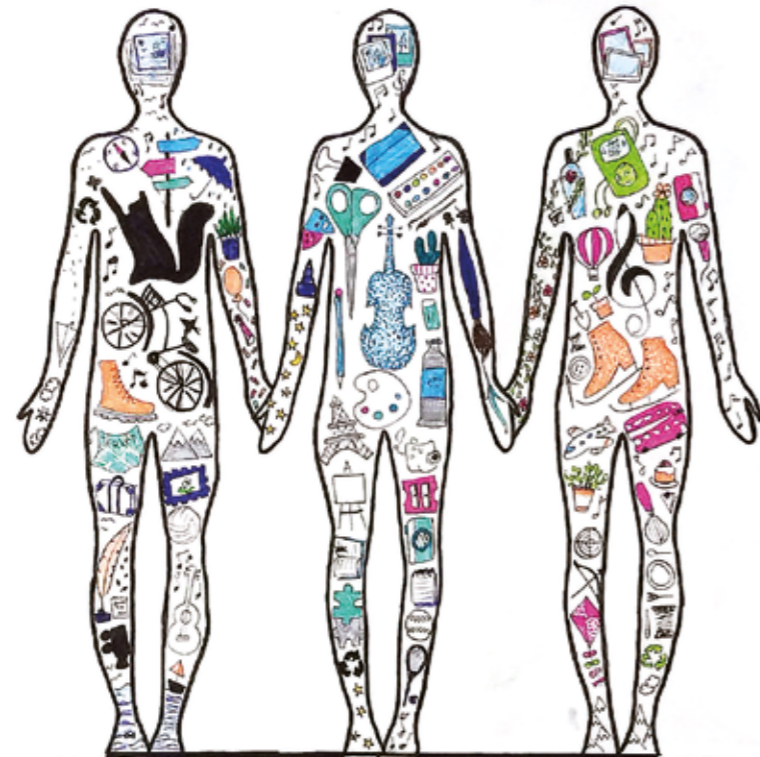


KÖZÖSSÉGEKBEN A SZERENCSEJÁTÉK- FÜGGŐSÉGRŐL

Módszertani kézikönyv
klubfoglalkozásokhoz
és rendhagyó osztályfőnöki órákhoz

Közösségekben a szerencsejáték-függőségről

Módszertani kézikönyv klubfoglalkozásokhoz
és rendhagyó osztályfőnöki órákhoz



Tartalom

Előszó	4
Programismertető	6
Szerencsejáték használati zavar	8
Rendhagyó osztályfőnöki órák	11
Klubfoglalkozások	40
Csoportdinamikai megfontolások	55
A hatékonyság mérése	62
Játék határokkal tanodákban	64
Ajánlott irodalom	70



Előszó

A szerencsejáték-probléma helyzete sajátos képet mutat Magyarországon. A rendszerváltozást követően (részben már azt megelőzően is) a szerencsejáték-piac jelentősen liberalizálódott és bővült (Demetrovics, 2008). A terület népszerűsödése, valamint ezzel párhuzamosan a problémák fokozódása már a kilencvenes években jól érzékelhető volt, ennek ellenére azonban sem a kutatások, sem a megelőzés, sem pedig a kezelés területén nem történtek meg a szükséges és elvárható lépések. Érdemi kutatások alig készültek hazánkban, s az alapvető mérőeszközök validálására, illetve az első epidemiológiai felmérésre, amely országos reprezentatív mintán vizsgálta a szerencsejáték tevékenység és a szerencsejáték-függőség (akkori szóhasználatban problémás- és patológiás szerencsejáték) elterjedtségét is, 2007-ig kellett várni (Gyollai és mtsai, 2011, 2013). Ez a felmérés ugyanakkor azt mutatta, hogy hazánkban a szerencsejáték probléma az európai trendekbe illeszkedik; a problémák mértéke nem alacsonyabb, bár nem is kifejezetten magasabb, mint az európai átlag (Kun és mtsai, 2012). Ami ugyanakkor kifejezetten aggasztóan hatott már ekkor is, az a prevenció, intervenció és szakpolitikai válaszok fent említett elmaradása. A szerencsejáték probléma kezelésével a mai napig nem foglalkozik szakmai stratégia (a szűken vett jogi szabályozástól eltekintve, amely önmagában nem elégséges a probléma kezelésére), s nem került sor sem megfelelő prevenció programok szisztematikus kialakítására, fejlesztésére, sem pedig az ellátórendszer megfelelő fejlesztésére. Az utóbbi vonatkozásban specifikus kezelőhelyek nem alakultak, de ennél nagyobb probléma, hogy a szakemberek, a problémával leginkább találkozó pszichiáterek, addiktológusok, pszichológusok esetében sem zajlottak specifikus képzések. Előbbi esetben pedig, bár néhány drogprevenció és egészségfejlesztési program foglalkozik a szerencsejáték problematikával is (Paksi és Demetrovics, 2005), specifikus programok nem kerültek kialakításra, illetve a futó programokba sem került integrálásra ez a tematika.

Ebben a kontextusban különösen fontos a Szerencsejáték Zrt., a Humánium Kft. és a Magyar Ökumenikus Segélyszervezet együttműködése, amely a Játék határokkal elnevezésű program életre hívásával tulajdonképp az első ilyen jellegű programot alkotta meg 2012-ben. A modellprogram értéke a konkrét kedvező eredményeken messze túlmutat. Mintát jelent az együttműködésben, mintát jelent a szerencsejáték-szervező Szerencsejáték Zrt., mint finanszírozó részéről a felelős játékszervezés tekintetében, s mintát jelent a szakmaiságában is. A szenvedélybetegségek megelőzésében hazánkban számtalan program jött létre, amelyek sajnos gyakran megfelelő teoretikus alapvetés, módszertani tervezés és értékelés, monitorozás nélkül kerültek bevezetésre (Paksi és Demetrovics, 2003, 2011). A Játék határokkal programot különösen értékes teszi, hogy ezen alapvető keretek már a tervezés első pillanatától jelen voltak, biztosítva a program magas színvonalú szakmaiságát. Tulajdonképp ez a szisztematikus tervezés, végrehajtás és monitorozás tette azt is lehetővé, hogy ez a kézikönyv, ebben a strukturált formában elkészülhessen, s mintául szolgálhasson a program továbbvitelének, fejlesztésének, más programok kialakításának. Bízom benne, hogy minél többen fogják ilyen céllal forgatni a kötetet, s ily módon ez a kézikönyv számottevően tud hozzájárulni a hazai szerencsejáték-probléma megelőzéséhez.

Demetrovics Zsolt
pszichológus, addiktológus

Eötvös Loránd Tudományegyetem, Pszichológiai Intézet

Nagyrákos
2016. december 31.

JÁTÉK HATÁROKKAL – KOMPLEX PROGRAM

A szerencsejáték-függőség megelőzésére



SZERENCSEJÁTÉK ZRT.



ÖKUMENIKUS
SEGÉLYSZERVEZET
HUNGARY



ÖKUMENIKUS
SEGÉLYSZERVEZET
HUNGARY



SZERENCSEJÁTÉK ZRT.

Programismertető

A Játék határokkal elnevezésű programot a Szerencsejáték Zrt., a Humán Kft. és a Magyar Ökumenikus Segélyszervezet szakmai együttműködése hívta életre 2012-ben. Egy hároméves modellprogramként indult, melynek célja komplex szolgáltatás nyújtása a szerencsejáték-függőség kezelése és megelőzése érdekében. Azonban a modellprogram létrehozásával a partnerek célja nem egyszeri, látványos akció megvalósítása, sokkal inkább jól működő, fenntartható jogyakorlatok megteremtése volt.

A Segélyszervezetben belül a prevencióra épülő hiánypótló szerencsejáték-függőség elleni modellprojekt ötlete már 2011 év végén megfogalmazódott, melyet örömmel felkarolt a szervezet stratégiai partnere, az állami játékszervezői feladatokat ellátó Szerencsejáték Zrt., amely felelősen gondolkodó vállalként fontosnak tartja, hogy felhívja a figyelmet a túlzásba vitt szerencsejáték veszélyeire, és maga is aktívan tegyen azért, hogy a szenvedélybetegek hozzáértő segítséget kapjanak. Hosszas előkészítő munka eredményeképp 2012. október 1-én született meg a hivatalos együttműködési megállapodás. A Játék határokkal mind a prevenció mind a kezelés, integráció területén olyan modellértékű gyakorlatot és módszertant kívánt kidolgozni és kipróbálni, melyek később országos szinten is elterjeszthetők.

A sikeres modellprogram volt az előzménye a 2015-2016 során megvalósult egyéves, öt településre kiterjesztett szakmai programnak.

A kezdeti időszakban (2012-2015) a projektnek a Segélyszervezet debreceni Szociális és Fejlesztő Központja adott helyet, melyhez négy debreceni általános és középiskola csatlakozott három iskolai féléven keresztül.

Az iskolai prevenció már a kezdetektől rendhagyó osztályfőnöki órák és szabadidős klubfoglalkozások formájában zajlott. A programban résztvevő tanulók körében előzetes felmérés készült, melynek célja az volt, hogy betekintést kapjunk a célcsoport helyzetéről, szabadidős és játékhasználati szokásairól és a szerencsejátékhoz való viszonyáról. A tanórákon a szakemberek elsősorban elméleti tudás átadásra törekedtek, a klubfoglalkozásokon pedig a közösségi játék és a közösségi élmény átadása volt a cél, mert a közösséghez tartozás és a közösségi élmények átélése nagymértékben hozzájárul a függőségek elkerüléséhez. A prevenció hatékonyságát tudás- és attitűdváltozás mérő tesztekkel igazoltuk. A komplex program a szerencsejáték-függőknek és hozzátartozóiknak is segítséget nyújtott. Az integrációs programelemben öngyógyító csoport volt elérhető Debrecenben az érintettek számára.

A disszeminációs programelem több részből állt, egyrészt a szakma, másrészt a szélesebb társadalmi rétegek figyelmét is felhívtuk erre a problémára. Ennek érdekében szakmai napokat szerveztünk, fesztiválon vettünk részt, valamint kiadványon keresztül is kommunikáltuk a programot. A prevenció program tapasztalatai alapján 2015-ben elkészült a modellprogram egyéves iskolai egészségfejlesztési programja, mely elnyerte a Nemzeti Egészségfejlesztési Intézet ajánlását (száma: 3/2015). Ez az ajánlás nagyon jó alapot biztosított a program számára a további kiterjesztéshez.

A Játék határokkal program kiterjesztése

A 2012-2015 között zajlott modellprogram sikerei és hatékonysága láttán a partnerek érdemesnek találták a modellprogramot kiterjeszteni és a tapasztalatok alapján további településeken és iskolákban is bevezetni. A program mind a prevenció, mind az integráció területén előrelépett, új helyszíneket bekapcsolva a tevékenységekbe.

A 2015/16-os tanévben a prevenció program már 5 településen (Szolnok, Miskolc, Martfű, Oroszháza, Olaszliszka) 10 oktatási intézményben zajlott és közel 700 fiatalot sikerült elérni általa.

A hatékonyság mérése ebben az időszakban is megtörtént.

A kiterjesztett program továbblépett az integráció területén is, további településeket bevonva a szolgáltatásba. Szerencsejáték-függők és hozzátartozók számára az öngyógyító csoportok már nemcsak Debrecenben, hanem Miskolcon és Budapesten is elérhetőek voltak. Az iskolai prevenciót 2016 ősztől fokozatosan kiterjesztjük a tanodák, illetve tanoda jellegű tevékenységet folytató szervezetek felé is, melyhez külön speciális módszertani átdolgozása született az iskolai programnak. A tanodák esetében a délutáni foglalkozásokon a játék, a játszva tanulás és megismerés a fő szempont.

A Segélyszervezet tervei között szerepel, hogy a Játék határokkal programot iskolák, tanodák, gyerekekkel foglalkozó szervezetek szakmai útmutatás és folyamatos konzultációs lehetőség mellett adaptálhassák saját intézményükben. Ebben az irányba tett első lépésként született meg jelen módszertani könyvünk.

A kézikönyv felépítése

A szakmai bevezetőben a szerencsejáték használati zavarhoz kapcsolódó alapvető szakmai ismereteket gyűjtöttük össze. Ezt követően a könyv az iskolai prevenció programhoz nyújt kézzelfogható segítséget. A rendhagyó osztályfőnöki órák és klubfoglalkozások tematikájának leírása és módszertana után a csoportdinamikai ismeretek bővítésére helyeződik a hangsúly.

A hatékonyság mérése kapcsán átfogó képet nyújt a kiadvány a tudás és attitűdváltozások mérésének céljáról, módszertanáról és kivitelezéséről is.

Végül pedig kifejezetten a tanodák számára is készült egy fejezet, melyet elektronikus formában elérhető tematikai leírás egészít ki a program weboldalán.

www.segelyszervezet.hu/jatekhatarokkal



Szerencsejáték használati zavar

Szerzők: Demetrovics Zsolt – Kun Bernadette

Eötvös Loránd Tudományegyetem, Pszichológiai Intézet

A játéknak születésünk pillanatától alapvető szerepe van az életünkben, a gyermek fejlődésében, a szociális készségek elsajátításában, s ez a kiemelt szerep megmarad serdülő- és felnőttkorban is. Játszani nemcsak élvezetes, de testi-lelki egészségünk szempontjából is fontos. A játék azonban akár túlzásba is vihető, s más viselkedésekhez hasonlóan előfordulhat, hogy eluralja az ember életét, és ebből az eredetileg élvezetet és kikapcsolódást jelentő, a különböző készségeink fejlődéséhez hozzájáruló viselkedésből ártalmas viselkedés, addikció lesz. A játékok területén ez elsősorban a videójátékokkal, illetve a szerencsejátékokkal kapcsolatosan fordulhat elő. Előbbi esetében elsősorban az online számítógépes (vagy egyéb platformon játszott) játékokról, illetve újabban (részben az előbbivel átfedésben) a mobiltelefonokon játszott játékokról van szó, míg utóbbi esetben a pénzért játszott szerencsejátékokról. Az alábbiakban az utóbbival fogunk foglalkozni.

A szerencsejáték-függőség jellemzői

A szerencsejáték-függőség hivatalos elnevezése ma **a szerencsejáték használat zavara**. A kifejezés jól tükrözi, hogy itt a szerencsejáték tevékenység olyan formájáról van szó, ahol ez a viselkedés eltér a megszokott, még egészséges, az alkalmazkodásunkat szolgáló mértéktől és formától, de azt is jelzi, hogy ez a viselkedés (a szerencsejáték tevékenység) megjelenhet nem ártalmas formában is. A **szerencsejáték használat zavarát** a viselkedési függőségek között tartjuk számon, ami jelzi, hogy egy függőség-jellegű zavarról van szó, amelyben azonban nem egy kémiai szerrel szemben, hanem egy viselkedés vonatkozásában alakul ki a függőségi magatartás.

Függőség tehát nem csupán valamilyen szer – pl. alkohol, kábítószer – túlzott mértékű fogyasztásánál alakulhat ki, hanem valamilyen **viselkedéssel** szemben is. Lehetünk függők többek között az internetről, a vásárlástól, a munkától, a testmozgástól vagy a szerencsejátéktól. Ahhoz, hogy valakiről ki lehessen jelteni, hogy függő, nem csupán az számít, hogy mennyit használ valamit, vagy mennyiszer végzi az adott viselkedést. Az is nagyon lényeges, hogy a túlzásba vitt tevékenység mennyire káros, ártalmas az élete különböző területeire nézve. Ily módon elképzelhető, hogy valaki hetente többször játszik szerencsejátékot, de mindig csak nagyon kis összegekben fogad úgy, hogy sosem emeli a tétet, nem keveredik adósságokba, kontroll alatt tartja ezt a tevékenységét. Míg más, esetleg csak havonta egyszer játszik, ekkor azonban kontrollt veszít, hatalmas összegeket kockáztat, adósságokba veri magát, és súlyos problémákat, következményeket szenved el a játéka miatt.

A SZERENCSEJÁTÉK-FÜGGŐSÉG VAGY SZERENCSEJÁTÉK HASZNÁLATI ZAVAR FŐBB JELLEMZŐI AZ ALÁBBIK:

- **egyre nagyobb pénzüsszegekben játszik** annak érdekében, hogy megmaradjon a játék izgalma;
- ha kevesebbet próbál játszani, vagy akadályozva van a szerencsejátékban, nyugtalan, idegessé, rosszkedvűvé válik, **azaz megvonási tüneteket** mutat;
- leszokási, illetve a játék kontrollálására tett kísérletei rendre **kudarcot vallanak**;
- **folyton a játékon jár az esze**, így például korábbi játékokon töpreng, vagy a következő játékot tervezi, illetve az ahhoz szükséges pénz beszerzésén gondolkodik;
- rossz hangulatban, kudarc esetén, feszült állapotban hajlamos **szerencsejátékkal** terelni el a figyelmét a problémákról vagy **javítani a hangulatán**;
- a veszteségeket a végtelenségig szerencsejáték segítségével próbálja visszaszerezni, **„hajszolja a veszteséget”**;
- **titkolózik és hazudik másoknak** a szerencsejátékkal kapcsolatosan, így például azért, hogy ne derüljön ki, mennyit játszik és mennyi pénzt költ játéka, mekkora tartozása van;
- **veszélyeztet számára fontos dolgokat** a szerencsejáték miatt, így a családi, házastársi kapcsolatát, illetve állását vagy tanulmányait;
- **másoktól kér pénzt** az öfenntartás és a szerencsejátéka finanszírozása érdekében.

A játékok veszélyessége

A szerencsejátékok között is vannak kevésbé ártalmas játékok, és vannak, amelyek sokkal könnyebben kialakítják a függőséget. A tóto és a lottó például olyan játékok, amelyeknél ritka, hogy valaki rabjává váljon. Ennek oka, hogy hosszú napokig kell várni, hogy kiderüljön, nyertünk-e egyáltalán és a játék ismétlésére is csak hetente nyílik lehetőség. Azok a játékok azonban, amelyeknél **azonnal megtudjuk, nyertünk-e vagy veszítettünk** (és a pénznyeremény is rögtön az ölnkbe hullik), sokkal jobban csábítanak bennünket a játéka és különösen a játék ismétlésére.

A kaszinókban jellemzően olyan játékok találhatók, amelyeknél a nyereségről (vagy veszteségről) azonnali a visszajelzés (ezek az úgynevezett gyors lefolyású játékok) és a játék korlátlan alkalommal ismételtető. Fokozza a veszélyeket, ha a tétet emelni tudjuk. Az internetes szerencsejátékok külön veszélye, hogy otthonunkban, saját szobánkban tudunk csatlakozni egy játéka, egy lépést sem kell tennünk azért, hogy elkezdhessünk fogadni. Ráadásul egyedül vagyunk, a veszélyekre sem figyelmeztet bennünket senki, s az online pénzköltés is gyakran nagyobb kockázatot jelent, mint a megfogható forintok költése.

Az internetes szerencsejátékoknak további nagy veszélyforrása, hogy nem kell hozzá vállalni az arcunkat, nevünket. Álnéven, rejtőzködve is játszhat valaki az interneten, s így nem kell amiatt aggódnia, hogy valaki felismeri őt.



Összegezve, a szerencsejátékok közül különösen azoknál kell odafigyelni, hogy ne vigyük túlzásba, amelyekre igaz, hogy

- könnyen (akár otthonról is) **elérhetőek** (pl. online szerencsejátékok);
- **azonnali a visszajelzés**, hogy nyertem-e (pl. kaparós sorsjegy, játékgép, rulett, póker, online szerencsejátékok);
- **azonnali a nyereség kifizetése**;
- **bármikor újra folytathatom, ismételhetem** a játékot, azaz nem kell várnom egy újabb fogadásig/játszmaig;
- a játék **képi világa és a hangeffektek** nagyon izgalmasak és csábítóak (pl. online szerencsejátékok, játékgép);
- **bármikor emelni tudom a tétet**, s akár egyre több pénzt tudok kockáztatni;
- játék közben úgy érzem, hogy **én irányítom** az eseményeket (pl. online szerencsejátékok, játékgép);
- **nevem és arcom vállalása nélkül** is játszhatok (online szerencsejátékok)
- könnyedén kiváltják azt az élményt, hogy „majdnem nyertem!”, és így erős vágyat érzünk a játék folytatására.

A szerencsejáték-függőség lefolyása

A szerencsejáték-függőség igen gyorsan képes jelentős mértékben rombolni a mindennapi életvitelt. A jelentős anyagi problémák mellett, a családi és baráti kapcsolatok megromlása, a munkahely elvesztése és számos egyéb tünet jelzi a korábbi életvitel teljes felborulását, leromlását. Nem ritka a kölcsönügyleteken keresztül az alvilággal való kapcsolat, ami aztán jelentős fenyegetettséget eredményez. Az illegális aktivitás ettől függetlenül is magas arányú.

A BETEGSÉG LEFOLYÁSÁT TEKINTVE NÉGY FÁZIST SZOKÁS ELKÜLÖNÍTENI:

(1) Az első fázis a „**nyerő időszak**”. A betegek egy részénél a játék nyereségekkel indul, aminek eredményeképp nagyon gyorsan alakulhat ki tolerancia és a kontrollvesztés állapota. Ez az időszak a győzelem, az erő, a gazdagság, az omnipotencia érzését kölcsönzi a játékosnak. A veszteségek természetesen ebben az időszakban is jellemzőek, a játékosok beszámolóiban ezek mégis gyakran eltörpülnek a kezdeti időszakra vonatkozóan, s a nyereségek felnagyítása mellett a veszteségek tagadása, degradálása vagy racionalizálása jellemző.

(2) A második fázis a „**veszteség időszaka**”. Gyakran egy nem várt veszteség indítja ezt a szakaszt, esetleg egy olyan helyzet, amikor a győzelem (nyereség) küszöbéről veszít a játékos. A veszteség reprezentációja az érdekes itt is, mint az előző fázisban. Míg egy átlagos szerencsejátékos a veszteséget kellemetlen, szorongással és stresszel teli élménynek éli meg, addig a szerencsejáték-függő sorscsapásként, személyes sérelemként fogja ezt fel. Az omnipotens érzések ekkor csökkenhetnek, a játék egyfajta „elkopása” jelenhet meg, és megindul a „veszteség hajszolása”, a kényszeres törekvés a veszteségek visszanyerésére. Ezzel párhuzamosan jellemzővé válik a veszteségek és maga a játékszenvedély családtagok, barátok előli eltitkolása, elhazudása, miközben állandóvá válnak a kölcsönök, és gyakran esik áldozatul a családi kassza is a játékos pénzhiányának. Az ilyenkor kapott anyagi segítséget a játékos gyakran „nyereségként” értékeli, s nem a helyzete rendezésére, hanem a játékba való visszaforgatásra használja fel.

(3) A harmadik fázis a „**kétségbeesés időszaka**”. Ekkorra kifogynak a kölcsön-források, teljessé válik az anyagi csőd. Ekkor jelennek meg az immorális és/vagy illegális cselekedetek, a csalások, a sikkasztások, miközben az irreális hit a jövőbeli nagy nyereségről újra és újra visszatér. A szerencsejátékos ebben a szakaszban éri el a mélypontot, nem ritkák ilyenkor a letartóztatások sem.

(4) A negyedik fázis a „**feladás vagy reménytelenség szakasza**”. E fázis megjelenésének legfontosabb kritériuma, hogy a játékos nem kergeti tovább a „mindent visszanyerek” irreális fantáziáját. Ez lehet egyúttal a felépülés egyik első lépése is.

Rendhagyó osztályfőnöki órák

Szerző: Kulik Krisztina

Bevezetés

A tanórák módszertanilag nem különböznek a pedagógiában használatos oktatási, képzési, nevelési módszerektől. Elsősorban a tanulók aktivitására építenek egyéni kis- és nagycsoportos feladatokkal, játékkal, videó- illusztrációkkal, prezentációval.¹

Az osztályfőnöki órák úgy vannak felépítve, hogy a 6 óra után könnyen lehessen mérni a diákok teljesítményét a témával kapcsolatban. A felmérő minden iskolában egységes, így könnyen össze lehet hasonlítani egyes órák sikerességét vagy kudarcait.

A rendkívüli osztályfőnöki órákon előkerülnek a szerencsejáték-függőség mellett más függőségek is, melyek háttérrel éppúgy nincsenek tisztában a diákok, mint a játékfüggőséggel. A foglalkozások jó lehetőséget adnak arra, hogy a gyerekek olyan információhoz jussanak, amit a későbbiekben hasznosítani tudnak.

A rendhagyó osztályfőnöki órák felépítése, célcsoportja:

A rendhagyó osztályfőnöki órák 6 órára vannak felosztva. Felépítésüket tekintve az órák egymásra épülnek, a legáltalánosabb témától kiindulva, a mélyebb rétegek felé haladva, eljutunk a szerencsejáték-függőség témaköréhez, amely napjainkban is jelenlévő függőségek egyike.

A cél, hogy a hat alkalom során a diákok meglévő ismereteit bővítsük, mélyebben feltárjuk, és új ismereteket szerezzenek a szerencsejáték-függőség témakörében. A diákok ismeretei szegényesek a témában, tudják, hogy létező probléma, de nem érzik annak súlyosságát. Az osztályfőnöki órák nevelési célja az új, vagy még inkább más szemléletmód kialakítása a diákok körében. Az új szemléletmód azt jelenti, hogy a diákok fel tudják ismerni a szerencsejáték-függőségre utaló jeleket, információjuk legyen arról, hogy milyen módon lehet ezt a szenvedélybetegséget megelőzni és leküzdeni. Ugyanakkor nem cél olyan információk átadása, mellyel nem tudnak mit kezdeni a gyerekek koruk vagy a szerencsejátékokhoz való viszonyuk tekintetében. Nem cél, hogy olyan szerencsejátékokat ismertessünk meg velük, amiket amúgy nem ismernek.

Az ideális célcsoport az általános iskolák felső tagozatos diákjai, valamint a középiskolások (10-18 év közötti diákok). A megcélzott korcsoport már rendelkezik a megfelelő alaptudással, és képes arra, hogy az érzékenyítést, a szemléletváltást befogadja.

A munkaformáját tekintve ezek az órák többfélék is lehetnek, a frontális órától egészen az interaktív órákig. *(lásd: mellékelt óravázlatok)*

¹ Játék határokkal 2015-2016- egy modellprogram kiterjesztése című kiadvány 11. oldal



A hat óra témáinak felépítése:

1. óra: **A játék**
2. óra: **A szerencse**
3. óra: **A szerencsejáték**
4. óra: **A szerencsejáték-függőség, függőségek**
5. óra: **Oktatófilm megtekintése**
6. óra: **Összegzés, tudáspróba**

Megjegyzés: Az utolsó két óra felcserélhető, illetve ha van rá lehetőség összevonható.



1. ÓRA

A JÁTÉK

A cél, hogy a játék témakörét feltárva a meglévő tudást bővítsük.

Feladat, hogy a játék fogalmát, fajtáit, sajátosságait, funkcióit rendszerezzük, olyan módon, hogy a tanulók számára világossá váljanak a különbségek és azonosságok a játék tekintetében.²

A következő ismereteket kell körbejárni a diákokkal, miközben érzékenyítjük őket a szerencsejáték témakörében.

A játék definíciója: Szabályok szerint végzett szabadidős (rekreációs) tevékenység.

Milyen eszközök, személyek, helyek, feltételek kellenek a játékhoz:

- Játékos
- Tér
- Szabály
- Eszköz
- Jutalom

Hogyan csoportosíthatjuk a játékokat? (néhány lehetőség a kategorizáláshoz)

- Fizikai felkészültséget igénylő
- Szellemi felkészültséget igénylő
- Sport
- Stratégiai
- Csoportos
- Egyéni
- Szerencsejáték

² Játék határokkal 2015-2016- egy modellprogram kiterjesztése című kiadvány 11. oldal



ÓRAVÁZLAT MINTA

1. sz. Óravázlat

A Játék

Tananyag: A játék. A téma definiálása, csoportosítása, a játékhoz szükséges eszközök.

Óratípus: Ismeretátadó óra.

Nevelési feladat: Látásmód, gondolkodásmód fejlesztése.

Oktatási feladatok: Az ismert téma mélyebb feltárása.

Képzési feladat: Szociális érzékenyítés.

Szemléltető eszközök: PowerPoint, fénymásolatok.

Munkaeszközök: Papír, ceruza, nyomtatott képek.

I. Motiváció

Activity játék (leírás az óravázlat után): Mutasd be szavak nélkül, hogy milyen játék szerepel a kártyádon, és találd meg a párod.

A diákoknak szavak nélkül kell megtalálni a párjukat, aki ügyesen mutogat, az könnyen megtalálhatja a párját.

Ha mindenki megtalálta a párját, akkor a kategóriájukban minél több játékot kell összegyűjteniük. Motiválásként felajánlhatjuk, hogy a feladatban a legaktívabb páros (legtöbb játékot összegyűjtő vagy legtöbb kategóriát kiegészítő) egy-egy csokival lesz gazdagabb.

II. Célkitűzés

Az egyszerű játékismerettől jussunk el a játék mélyebb feltárásáig.

III. A témakörben tanultak gyakorlása, játékos feladatokkal

Egy játékot elképzelve gyűjtsük össze, mi szükséges a játékhoz, elevenítsük fel milyen játékkategóriákat határoztunk meg.

IV. Összefoglalás, értékelés

AZ ÓRA FŐ RÉSZEI	A PEDAGÓGUS TEVÉKENYSÉGE	A TANULÓK TEVÉKENYSÉGE	A TEVÉKENYSÉG CÉLJA	MUNKA-FORMA	MEGJEGYZÉS	IDŐ
I. Órakezdés	A téma ismertetése: A játék		Érdeklődés felkeltése, ráhangolódás.	Frontális munka.		
II. Bevezetés	A játék definiálása	Válaszadás a legjobb tudásuk szerint.	A tanulók alap tudásának előhívása.	Frontális munka.	Fontos, hogy a találgatások után elhangozzon a helyes válasz: „Szabályok szerint végzett szabadidős (rekreációs) tevékenység.”	5'
III. Csoportosítás	Activity.	Szavak nélkül megtalálni a párjukat. (activity)	A játék fajtáit csoportosítani játékos formában.	Csoport munka.	A játék leírása az óravázlat után található.	15'
IV. Gyűjtés	A kialakított párok csoportjukon belül gyűjtsenek minél több játékot.	Gyűjtés a meglévő ismereteik alapján.	Minél több játék gyűjtése, amiről tudunk beszélgetni.	Csoport munka.		10'
V. Megbeszélés	Az összegyűjtött játékok megbeszélése, kiegészítése.	Beszélgetés a témában.	Beszélgetés indítása a témában.	Csoport munka.		5'
VI. Beszélgetés	Mi kell a játékhoz? Képzeltetek el egy játékot (a csoport kedvencét).	Összegyűjteni mi kell a játékhoz.	Minél több olyan eszközt gyűjteni, ami fontos a játékhoz.	Csoport munka.	Fontos, hogy elhangozzanak a következők: Játékos, Tér, Szabály, Eszköz, Jutalom	5'
VII. Összegzés	Az órán elhangzott ismételése: - Játék definíciója - Mi kell a játékhoz? - Milyen csoportokat alkottunk?	Az elhangzottak ismételése.	Mindent, ami elhangzott rögzíteni.	Frontális munka, csoport munka.		5'



JÁTÉKLEÍRÁS

Játék neve:	Activity
Játék célja:	A cél az, hogy minél több játékkategóriát megismerjenek a diákok.
Időtartam:	15 perc
Eszközök:	A következő kártyák nyomtatva:

Online játékok:		
Sportjátékok:		
Társasjátékok:		
Logikai játékok:		
Szerencsejátékok:		
Ügyességi játékok:		

A játék menete: Az előre kinyomtatott kártyákból minden gyerek számára ki kell osztani egyet. Egymás kártyáit nem lehet megnézni. A diák feladata, hogy saját kártyáit szavak nélkül mutogassa el, és találjon rá az a gyerek, akinek hasonló típusú játékkártya van a kezében. (pl.: A sportjátéknál az egyik gyerek mutogatja a focit, a másik diák pedig jelzi, hogy nála egy másik sportjáték van.).

Megbeszélés: A megbeszélés során felvethetünk más kategóriákat is. (pl.: Fizikai felkészültséget igénylő, Szellemi felkészültséget igénylő)

Megjegyzés: A mutogatás történhet csoportosan, de egyénileg is.

PLUSZ EGY JÁTÉKOS GYAKORLAT A TÉMÁHOZ

Játék neve: **Keressd a párját**

Játék célja: Információszerzés a játék történetéről, különböző kultúrák játékokhoz kapcsolódó szokásairól.

Időtartam: 20-25 perc.

Eszközök: Az érintett témakörhöz kapcsolódó képekből készített 3 vagy 4 darabos puzzle.

Játék menete: Osszuk ki a puzzle darabokat a résztvevőknek. Minél előbb keressék meg az összetartozó képdarabokat, és rakják ki a puzzle-t. Ha elkészültek, jól látható helyre rakjuk ki a puzzle-okat.

Megbeszélés: Minden képről kezdjük beszélgetést, vezessük fel, melyik hogyan tartozik a játék témaköréhez.

- 1) Fonalgombolyaggal játszó macska képe. – A játék már az állatvilágban is jelen van. Mit gondolnak, mi a szerepe? Van-e saját élményük háziállatukkal kapcsolatos játékról? „Buborékokkal játszó delfinek” videó megnézése.
- 2) Kőbe karcolt malom játék képe. – A játék az ősidőktől jelen van az ember életében. Mit gondolnak, az ősember gyermekei mivel játszhattak? Vannak olyan játékok, amelyek több ezer év óta fennmaradtak, ahogy pl. a malom.
- 3) és 4) Francia pétanque coureus és kínai go játék. – Játék a különböző kultúrákban. Ismerik-e ezeket a játékokat? Melyik országhoz tartoznak? Szabályok ismertetése. Gyűjtsünk más országokhoz tartozó játékokat is.



A cél, hogy a szerencse témáját feltárva, a meglévő tudást bővítsük. Választ keresünk arra, hogy hogyan lehet definiálni a szerencsét, mint fogalom, befolyásolható-e a szerencse, mit tehetünk érte.³

A következő ismereteket kell körbejárni a diákokkal, miközben a diákokat érzékenyítjük a szerencsejáték témakörében:

- A szerencse definíciója: A sorsunkat alakító, akaratunktól független, véletlen körülmények sora.
- Szerencsét hozó tárgyak, avagy befolyásolhatjuk-e a szerencsénket? Hogyan?
- Ki irányítja az életünk? Mi? A szerencse?
- A játékban mennyire fontos a szerencse?



³ Játék határokkal 2015-2016- egy modellprogram kiterjesztése című kiadvány 11. oldal

2. sz. Óravázlat

A szerencse

Tananyag:	A szerencse. A téma definiálása, érzékenyítő játék, megbeszélés.
Óratípus:	Ismeretátadó óra.
Nevelési feladat:	Látásmód, gondolkodásmód fejlesztése.
Oktatási feladatok:	Az ismert téma mélyebb feltárása.
Képzési feladat:	Szociális érzékenyítés.
Szemléltető eszközök:	PowerPoint, fénymásolatok.
Munkaeszközök:	Dobozok.

I. Motiváció

Licit játék (a játék leírása az óravázlat után). A játékban apró ajándékokkal, rágcsálnivalókkal motiválhatjuk a diákokat az aktív részvételre. Az első doboz kinyitása után a diákok lelkesebben kezdenek el licitálni a nyeremény érdekében.

II. Célkitűzés

A diákok érzékenyítése a szerencse témakörében.

III. A témakörben tanultak gyakorlása, játékos feladatokkal

Keresztrejtvény (a játék részletes leírása az óravázlat után), az előző óra témájából eljutunk az adott óra témájáig.

IV. Összefoglalás, értékelés

AZ ÓRA FŐ RÉSZEI	A PEDAGÓGUS TEVÉKENYSÉGE	A TANULÓK TEVÉKENYSÉGE	A TEVÉKENYSÉG CÉLJA	MUNKA-FORMA	MEGJEGYZÉS	IDŐ
I. Órakezdés	A téma ismertetése: A szerencse		Érdeklődés felkeltése, ráhangolódás.	Frontális munka.		10'
II. Ismétlés	Ismétlés! Az előző óra témája, A Játék felelevenítése. - Keresztrejtvény	Válaszadás a legjobb tudásuk szerint.	A tanulók előző órán elsajátított tudásának előhívása.	Frontális munka.	A játék leírása az óravázlat után.	
III. Definiálás	Mi a szerencse? Soroljunk fel szerencsét hozó tárgyakat? Hiszünk benne?	Válaszadás a legjobb tudásuk szerint.	A tanulók alap tudásának előhívása.	Frontális munka.	Fontos, hogy a találgatások után elhangozzon a helyes válasz: Sorsunkat alakító, akaratunktól független, véletlen körülmények sora.	5'
IV. Játék	Licitjáték, amiben csak a szerencse segíthet.	Összedolgozva licitálni a dobozokra.	A diákok érzékenyítése, hogy a szerencsét mennyire lehet befolyásolni.	Csoport munka.	A játék leírása az óravázlat után.	15'
V. Megbeszélés	- Kit hogyan érintett a játék? - Játszanának-e saját pénzben?	A diákok élményeinek megosztása.	A játék lezárása, élmények megbeszélése.	Csoport munka.		10'
VI. Összegzés	Az órán elhangzottak ismétlése: - A szerencse definíciója. - Befolyásolhatjuk a szerencsét?	Az elhangzottak ismétlése.	Mindent, ami elhangzott rögzíteni.	Frontális munka, csoport munka.		5'

JÁTÉKLEÍRÁS

Játék neve: **Keresztrejtvény**

A feladat célja: Az előző órai anyag (A Játék) felelevenítése, valamint a következő játékhoz egység gyűjtés.

Időtartam: 5-10 perc

Optimális létszám: Mindig az adott osztály létszámához kell igazítani a játékot!

Eszközök: Keresztrejtvény.

						Meg- fejtés													
			Csoportos játék:																
						... szerinti szabad- idős tev.												Szabá- lyok sze- rinti szabad- idős tev.	
	Interne- tes játék más szóval:																		
			Hábo- rús játékok gyűjtő neve:																
						Játékhoz szüksé- ges:													
						Jutalom:													
						Csoport- os játék más szóval:													
	A játék sze- replő- je:																		
						Nem cso- portos játék...													



Játék menete: A keresztrejtvényt csoportosan töltik ki a diákok. A leggyorsabb csapat 3 000 egységet kap, a második 2 500 egységet, a harmadik 2 000 egységet, a negyedik 1 500 egységet és az ötödik csapat 1 000 egységet. (Nagyobb létszám esetén az egységek módosíthatóak.)

Az egységeknek fontos szerepük lesz a Licit játékban.

Megbeszélés: Ezt a feladatot nem követi megbeszélés, csak ha kérdések merülnének fel.

Megjegyzés: A keresztrejtvényt teljes egészében töltsék ki a diákok, így a fontos információk jobban rögzülnek.

Játék neve: **Licit**

A feladat célja: A játékon keresztül mutatjuk be, hogy milyen látatlanban játszani, kizárólag a szerencsére bízva magunkat.

Időtartam: 15 perc.

Ajánlott életkor: 10 éves kortól.

Optimális létszám: Mindig az adott osztály létszámához kell igazítani a játékot!

Eszközök: Dobozok.

Dobozok tartalma: (tetszés szerint variálható)

1. doboz: élelmiszer pl.: perec vagy ropi.
2. doboz: tárgyi nyeremény.
3. doboz: élelmiszer pl.: csoki.
4. doboz: üres, de a licitálók visszakaphatják a felkínált egység felét.

Megjegyzés: érdemes a dobozt lesúlyozni.

5. doboz: kártya vagy matrica.

A játék menete: 5 dobozt helyezünk a tanári asztalra. A diákok nem nézhetnek bele, de a csapatokból 1-1 ember megfoghatja, megrázhhatja a dobozokat. A licit az első dobozzal kezdődik (tetszőlegesen) 100 egységről. A csapatok látatlanban licitálnak addig, míg az előző játékban elnyert egységük el nem fogy. A legtöbb egységet ajánló csapat nyeri a dobozt, utána már csak annyi egységből licitálhatnak, amennyi megmaradt. Ezt mind az 5 doboznál így játszunk végig.

Megbeszélés: A játék végén fontos a megbeszélés.

- Ki hogy érezte magát a játék során?
- Hogyan érintette őket a nyereség élménye és a veszteség?

Megjegyzés: Ne hagyjuk, hogy a domináns diákok irányítsák a játékot!

PLUSZ EGY JÁTÉKOS GYAKORLAT A TÉMÁHOZ

Játék neve: **Folytasd!**

Játék célja: Szerencse témakörére való ráhangolódás, önfeltárás serkentése

Időtartam: 6-8 perc.

Ajánlott életkor: 10 éves kortól.

Optimális létszám: Mindig az adott osztály létszámához kell igazítani a játékot!

Eszközök: Papír, ceruza

Játék menete: Kérjük meg a résztvevőket, hogy válasszanak egy olyan párt, akivel szívesen beszélgetnének. A pároknak a következő mondatokat kell befejezniük, ill. erről a témáról kezdeményezni a beszélgetést. 1) Szerencsém volt, mert....; – rövid időt két percet hagyjunk a megbeszélésre, majd a második mondat 2) Szerencsés vagyok, mert.... (2 perc beszélgetés).

Megbeszélés: Ezt követően beszéljünk arról, hogy mi a különbség a két mondat között. Mennyire gyorsan jutott eszükbe a mondat befejezése?

Megjegyzés: Mondhatunk példa mondatot, de inkább hagyjuk, hogy ők fogalmazzák meg a saját gondolataikat.



A cél az előző órák témájának összekapcsolása. A szerencsejáték témájában kérdéseket tehetnek fel a diákok, amit eddig még nem mertek feltenni másoknak. Ezen az órán fel kell hívni a figyelmet, hogy ki és hogyan játszhat szerencsejátékot, és hogy milyen veszélyeket rejtenek ezek a játékok.

A következő ismereteket kell körbejárni, miközben a diákokat érzékenyítjük a szerencsejáték témakörében:

- Szerencsejáték fajtáinak összegyűjtése. Ezek közül melyik legális és melyik illegális?
- Játszható-e korhatár nélkül Magyarországon bármelyik szerencsejáték? (Magyarországon 18 év alatt minden szerencsejáték TILOS!)
- Melyik szerencsejáték típus a legveszélyesebb? Miért? (Az ellenőrizetlen online szerencsejáték, mert virtuálisan rákérdez, elmúltál-e 18 éves, de tovább enged, ha azt mondod igen, valamint bankszámla számot kérnek!)
- A diákoknak vannak-e tapasztalatai a szerencsejátékkal kapcsolatban?



3. sz. Óravázlat

A szerencsejáték

Tananyag:	A Szerencsejáték. A téma definiálása, érzékenyítő játék, megbeszélés.
Óratípus:	Ismeretátadó óra.
Nevelési feladat:	Látásmód, gondolkodásmód fejlesztése.
Oktatási feladatok:	Az ismert téma mélyebb feltárása.
Képzési feladat:	Szociális érzékenyítés.
Szemléltető eszközök:	PowerPoint, fénymásolatok.
Munkaeszközök:	Bingo lapok, boríték.

I. Motiváció

Bingo játék. A diákok bingo játékon keresztül ismerhetik meg a szerencsejáték veszélyeit (játék leírása az óravázlat után). A motiváció a játékban, hogy a nyertes bingo szelvény tulajdonosai egy tábla csokoládét nyerhetnek.

A nem szabályos játék miatt a játék végén mindenki kap csokoládét, hogy a továbbiakban is aktívak, és együttműködőek legyenek.

II. Célkitűzés

Felhívni a diákok figyelmét a szerencsejátékban rejlő veszélyekre.

III. A témakörben tanultak gyakorlása, játékos feladatokkal

Videók a szerencsejáték bakiról.

IV. Összefoglalás, értékelés

AZ ÓRA FŐ RÉSZEI	A PEDAGÓGUS TEVÉKENYSÉGE	A TANULÓK TEVÉKENYSÉGE	A TEVÉKENYSÉG CÉLJA	MUNKA-FORMA	MEGJEGYZÉS	IDŐ
I. Órakezdés	A téma ismertetése: A szerencsejáték		Érdeklődés felkeltése, ráhangolódás.	Frontális munka.		5'
II. Ismétlés	Ismétlés! Az előző óra témája, A szerencse felelevenítése.	Válaszadás a legjobb tudásuk szerint.	A tanulók előző órán elsajátított tudásának előhívása.	Frontális munka.		
III. Gyűjtés	- Szerencsejáték fajtáinak összegyűjtése. - Tiltott és engedélyezett szerencsejátékok. - Melyik szerencsejáték játszható korhatár nélkül?	Válaszadás a legjobb tudásuk szerint.	A tanulók alap tudásának előhívása.	Frontális munka.	Fontos, hogy megbeszéljük a diákok élményeit a szerencsejáték témában, hogy ha kérdésük van azt feltehessék.	10'
IV. Játék	Bingo játék.	Nyomon követni a kihúzott számokat.	A diákok érzékenyítése.	Csoport munka.	A játék leírása az óravázlat után.	10'
V. Megbeszélés	- Szerintük volt-e csalás a játékban, hogyan? - Valaki csalt-e a játékban, hogyan? - Szerintük a játékvezető csalt-e, hogyan?	A diákok élményeik alapján válaszolnak.	A játék lezárása, élmények megbeszélése.	Csoport munka.		5'
VI. Szemléltető videók	1. videó - Szerb lottósorsolás (melléklet) 2. videó - Hogyan készül a nyerőautomata (melléklet)	Figyelemmel kísérni a videókat.	Felhívjuk a figyelmet a szerencsejátékban rejlő veszélyekre.	Frontális munka.		10'
VII. Összegzés	Az órán elhangzottak ismétlése: - A szerencsejátékok - 18 év alatt Magyarországon tilos.	Az elhangzottak ismétlése.	Mindent, ami elhangzott rögzíteni.	Frontális munka, csoport munka.		5'

JÁTÉKLEÍRÁS:

Játék neve: **Bingo**

Feladat célja: Megismertessük a diákokkal, hogy nem minden játék csalás mentes.

Időtartama: 15 perc.

Optimális létszám: Mindig az adott osztály létszámához kell igazítani a játékot!

Eszközök: Bingo szelvény, számok 1-25-ig, nyertes számok, boríték.

A játék menete: Bingo játék kicsit másképp. A gyerekek csapatonként kapnak egy (általam) szerkesztett bingo szelvényt. A számok kihúzása úgy történik, hogy a papírlapokat, amelyre 1-től 25-ig vannak felírva a számok, a játék kezdetekor körbe mutatjuk az osztályban. Mindenki megnézheti, átlapozhatja őket (meg van-e mind a 25 szám). Ezután egy borítékba kell tenni a számlapokat és abból egyesével kihúzni a 15 nyerő számot. A nyereményt érdemes megmutatni a diákoknak pl.: 1 tábla csoki.

A szelvényeket úgy kell megcsinálni, hogy csak egy nyerjen, a többi lapon pedig csak egy szám hiányozzon a nyeréshez.

A borítékot úgy kell megcsinálni, hogy dupla zsebes legyen. Ehhez egyszerűen összeragasztunk két borítékot. 1-25-ig a számokat berakjuk az egyik zsebbe, de közben a másik zsebben már benne van a 15 nyerő szám, ebből húzunk mi.

Megbeszélés: A nyertes szelvény kihúzása után három kérdést kell feltenni:

- Szerintük volt-e csalás a játékban, hogyan?
- Valaki csalt-e a játékban, hogyan?
- Szerintük a játékvezető csalt-e, hogyan?

Megjegyzés: Meg kell mutatni, hogy hogyan csalunk a játékban és ezt megbeszéljük a diákokkal. A rossz érzések feloldása érdekében 2 tábla csokit vigyünk be és osszuk szét a diákok között.

Videók:



http://index.hu/kulfold/2015/07/31/lemondott_a_szerb_allami_szerencsejatek_igazgatoja/

<https://www.youtube.com/watch?v=RgbGY-nKgXt4>



PLUSZ EGY JÁTÉKOS GYAKORLAT A TÉMÁHOZ:

Feladat neve:	Lottónyertesek története
A feladat célja:	Szerencse témakörének feldolgozása, csapatmunka fejlesztése.
Időtartam:	30-35 perc.
Optimális létszám:	Mindig az adott osztály létszámához kell igazítani a játékot!
Eszközök:	Kinyomtatott papíron a lottónyertesek története (elérhető az interneten), csomagolópapír, rajzlap, rajzeszközök.
A feladat menete:	<p>Kérjük meg a csoport tagjait, hogy csukják be a szemüket és képzeljék el, hogy megnyerik a főnyereményt. Kinek mondanák el legelőször? Mire költenék a nyereményt? Hogyan alakulna az életük ez után? (2-3 perc).</p> <p>Ezt megbeszélés követi.</p> <p>A játék második felében alakítsunk csoportokat (4 vagy 5 csoportunk legyen). Mondjuk el nekik, hogy mindenki kap egy történetet, ami egy valós lottónyertes életéről szól.</p> <p>Kérjük meg őket, hogy ezt elolvasva készítsenek egy posztert, aminek segítségével be fogják mutatni a történetet a többieknek.</p> <p>Javasoljuk, hogy a kép lehet karikatúra vagy képregény is. Címet is adhatnak neki. 10-15 perc alatt kell elkészíteniük. Ezt követően a csoportok egyesével bemutatják a kapott történetet.</p>
Megbeszélés:	Kérjük meg a résztvevőket, hogy aki szeretné, ossza meg, mire gondolt az egyéni gyakorlat során (4-5 perc). Majd mutassák be az általuk készített posztert. Lezárásként beszéljünk arról, mit gondolnak, mire volt jó ez a játék.
Megjegyzés:	Mindegyik történetben az elvárásokkal ellentétben, a nyertes élete sokkal rosszabbra fordult a fődíj megnyerése után.

4.
ÓRA

A SZERENCSEJÁTÉK-FÜGGŐSÉG, FÜGGŐSÉGEK

Az óra a függőségek kérdéskörét vizsgálja. Célja, hogy minél mélyebben belemerüljünk ebbe a témakörbe, hogy a diákok minél szélesebb körben megismerhessék a függőség veszélyeit, lehetséges megjelenési formáit, megoldásait. Milyen esetben kihez lehet fordulni?

A következő ismereteket kell körbejárni a diákokkal, akár vitaindító kérdésekként is:

- Mi a függőség, milyen függőségeket ismerünk, jó-e vagy rossz függni valamitől, vagy valakitől?
- Milyen különbségek vannak a függőségek között?
- Mik a következményei a függőségeknek? Melyek a szerencsejáték-függőség jellemzői?
- Betegség-e vagy csak rossz szokás?
- Mi a teendő függőség esetén?⁴

⁴ Játék határokkal 2015-2016- egy modell-program kiterjesztése című kiadvány 11. oldal



ÓRAVÁZLAT MINTA

4. sz. Óravázlat

A Függőség

Tananyag:	A Függőség. A téma definiálása, érzékenyítő játék, megbeszélés.
Óratípus:	Ismeretátadó óra
Nevelési feladat:	Látásmód, gondolkodásmód fejlesztése.
Oktatási feladatok:	Az ismert téma mélyebb feltárása.
Képzési feladat:	Szociális érzékenyítés.
Szemléltető eszközök:	PowerPoint, fénymásolatok
Munkaeszközök:	Cetlik

I. Motiváció

Szerepjáték (Játék leírása az óravázlat után). 4 diákot kivéve mindenki egy-egy függőséget mutat be, ehhez rövid leírást kapnak a tünetekről és a függőségre jellemző viselkedésről.

A négy diáknak az a célja, hogy minél több függőséget felismerjen, motiválni lehet a résztvevőket, hogy aki a legtöbbet összegyűjti, apró ajándékot vagy édességet kap.

Illetve a legjobban szereplő diák is kaphat valami jutalmat.

Maga a verseny is motiválóan hat a diákokra.

II. Célkitűzés

Felhívni a diákok figyelmét a függőségek veszélyeire.

III. A témakörben tanultak gyakorlása, játékos feladatokkal

Beszélgetés indítása a szerepjáték alapján.

IV. Összefoglalás, értékelés

AZ ÓRA FŐ RÉSZEI	A PEDAGÓGUS TEVÉKENYSÉGE	A TANULÓK TEVÉKENYSÉGE	A TEVÉKENYSÉG CÉLJA	MUNKAFORMA	MEGJEGYZÉS	IDŐ
I. Órakezdés	A téma ismertetése: A függőség		Érdeklődés felkeltése, ráhangolódás.	Frontális munka.		
II. Ismétlés	Ismétlés! Az előző óra témája, A szerencsejáték felelevenítése.	Válaszadás a legjobb tudásuk szerint.	A tanulók előző órán elsajátított tudásának előhívása.	Frontális munka.		5'
III. Játék	Szerepjáték.	Szerepjáték, megfigyelők.	A tanulók alap tudásának előhívása.	Csoport munka.	A játék leírása az óravázlat után.	15'
IV. Kategorizálás	Csoportosítás: - Szer- vagy viselkedésfüggőség?	Az összegyűjtött függőségek kategóriába rendezése.	A diákok érzékenyítése.	Csoport munka.		5'
V. Megbeszélés	Az összegyűjtött függőségek alapján beszélgetés indítása, a diákok melyik függőséggel találkoztak.	A diákok élményeik alapján válaszolnak.	A játék lezárása, élmények megbeszélése.	Csoport munka.	Térjünk ki arra a beszélgetés során, mikor tekintünk egy függőséget különösen veszélyesnek, különösképpen a játékfüggőségre. Kihez lehet fordulni baj esetén?	15'
VII. Összegzés	Az órán elhangzottak ismétlése: - A függőségek - 18 év alatt Magyarországon tilos a szerencsejáték, az online szerencsejáték a legveszélyesebb.	Az elhangzottak ismétlése.	Mindent, ami elhangzott rögzíteni.	Frontális munka, csoport munka.		5'



JÁTÉKLEÍRÁS

A feladat neve:	Szerepjáték
A feladat célja:	A cél, hogy a diákok megismerjék az egyes függőségek tüneteit.
Időtartam:	15 perc.
Optimális létszám:	Mindig az adott osztály létszámához kell igazítani a játékot.
A feladat menete:	4 gyereket kiküldünk a teremből, addig a többiek kapnak egy cetlit, amin valamilyen függőség és a hozzá kapcsolódó tünetek, viselkedési minták szerepelnek. A gyerekeknek el kell játszaniuk a függő személyt, annak viselkedését, anélkül, hogy elmondanák a visszatérő 4 társuknak, milyen függőségük van. A megfigyelőknek össze kell gyűjteni minél több függőséget. A játék közben a játékvezető a táblára felírja, hogy szerfüggő és viselkedésfüggő. Az összegyűjtött függőségeket közösen kategorizáljuk.
Megbeszélés:	A gyakorlatot mindig megbeszélés követi, amelyben a diákok elmondhatják, hogy milyen volt egy függő bőrébe bújni, esetleg ha szeretnék, megoszthatják, hogy találkoztak-e már ilyen vagy hasonló problémával.
Megjegyzés:	Mindig oldjuk fel a feszültséget, senki ne távozzon rossz érzésekkel.

PLUSZ EGY JÁTÉKOS GYAKORLAT A TÉMÁHOZ

Játék neve:	Képtár
A feladat célja:	Szenvedélybetegség témájára való ráhangolódás.
Időtartam:	15 perc.
Optimális létszám:	Mindig az adott osztály létszámához kell igazítani a játékot!
Eszközök:	Dixit kártya (egy vagy két csomag).
Játék menete:	Elmondjuk a résztvevőknek, hogy a mai alkalommal a függőség témakörével foglalkozunk. A Dixit kártyákat elhelyezzük az asztalon. Arra kérjük a résztvevőket, hogy mindenki válasszon egy olyan képet, amelyhez illik az a cím, hogy „Függőség” vagy „Szenvedélybetegség”. A megbeszéléskor mindenki mutassa meg az általa kiválasztott képet és indokolja meg, számára miért kapcsolódik függőséghez.
Megbeszélés:	
Megjegyzés:	Ha az idő engedi ezt a gyakorlatot egy közös meseszöveggel is folytathatjuk, vagy másik alkalommal beiktathatjuk. Az egyik résztvevő lerakja a kártyáját és elkezd a mesét (néhány mondat), aki úgy érzi, hogy a kártyájával kapcsolódni tud, lerakja a saját kártyáját és folytatja a mesét.



Az óra célja, hogy a diákok bepillantást nyerhessenek egy szerencsejáték függő életébe, ő hogyan küzd/küzdött meg ezzel a problémával, milyen problémákkal szembesült. A programnak ez a része eredetileg úgy lett megtervezve, hogy lehetőséget teremtünk a résztvevőknek személyesen találkozni egy felépülőben lévő szerencsejáték-függővel, és a vele folytatott irányított beszélgetés során a tanulók összevethetik a tanultakat a valósággal. A program kiterjesztésével azonban a személyes találkozás nehezen lett volna megszervezhető, ezért készítettünk egy oktatófilmet a programhoz, melynek főszereplője saját szerencsejátékos történetét meséli el.⁵

Az oktatófilm levetítése mellett érdemes beszélgetést indító kérdésekkel, szempontrendszerrel készülni.

ÓRAVÁZLAT MINTA

5. sz. Óravázlat

A szerencsejáték-függő életútja

Tananyag:	A szerencsejáték-függő életútja. Film feldolgozás.
Óratípus:	Ismeretátadó óra.
Nevelési feladat:	Látásmód, gondolkodásmód fejlesztése.
Oktatási feladatok:	Az ismert téma mélyebb feltárása.
Képzési feladat:	Szociális érzékenyítés.
Szemléltető eszközök:	Film.
Munkaeszközök:	Fénymásolatok.

I. Motiváció

Az oktatófilm nézése közben a szempontrendszerben feltett kérdésekre választ kell adniuk a diákoknak, ezt azzal lehet motiválni, ha a legtöbb választ megtaláló csapatok jutalomban részesülnek, pl.: tábla csoki.

II. Célkitűzés

Az oktatófilmen keresztül érzékeltetni a diákokkal, milyen is egy szerencsejáték-függő élete.

III. A témakörben tanultak gyakorlása, játékos feladatokkal

A film után/közben a kiosztott szempontrendszer alapján beszélgetésindítás a témában, a felmerülő kérdések megválaszolása.

IV. Összefoglalás, értékelés

⁵ Játék határokkal 2015-2016- egy modell-program kiterjesztése című kiadvány 11. oldal

AZ ÓRA FŐ RÉSZEI	A PEDAGÓGUS TEVÉKENYSÉGE	A TANULÓK TEVÉKENYSÉGE	A TEVÉKENYSÉG CÉLJA	MUNKA FORMA	MEGJEGYZÉS	IDŐ
I. Órakezdés	A téma ismertetése: A szerencsejáték-függő életútja. Filmelemzés		Érdeklődés felkeltése, ráhangolódás.	Frontális munka.		5'
II. Ismétlés	Ismétlés! Az előző óra témája A Függőség felelevenítése.	Válaszadás a legjobb tudásuk szerint.	A tanulók előző órán elsajátított tudásának előhívása.	Frontális munka.		
III. Szempontrendszer	- A szempontrendszer felvázolása. Kérdések kiosztása, amire válaszolni kell a diákoknak.	Átolvasni a szempontrendszert.	A diákoknak legyen szempontrendszerük, ami alapján a filmet nézik.	Csoport munka.	A kérdések az óravázlat után megtalálhatóak.	5'
IV. Filmnézés	Filmnézés.	A film megtekintése, válaszadás a kérdésekre.	A diákok érzékenyítése.	Csoport munka.		20'
V. Megbeszélés	A kérdéssor alapján a film megbeszélése.	A diákok élményeik alapján válaszolnak.	A film feldolgozása.	Csoport munka.		10'
VII. Összegzés	Az előző órákon elhangzottak ismétlése: - A játék - A szerencse - A szerencsejáték - A függőségek	Az elhangzottak ismétlése.	Mindent, ami elhangzott rögzíteni.	Frontális munka, csoport munka.		5'



Megfigyelési szempontok az oktatófilmhez:

1. Mit hiányolt a gyerekkorából?
2. Milyen korai formája volt a függőségének? Milyen cselekvésre vezeti vissza?
3. Hogyan dolgozza fel az első nagyobb veszteséget?
4. Mikor kezdődött a szerencsejáték-függősége? Hogyan?
5. Hogyan látták a gyerekei?
6. Milyen megoldást talált a gyerekkori sérelmeire?
7. Miben nyilvánult meg a szerencsejáték-függősége?
8. Játék közben milyen élményeket élt meg?
9. Milyen negatív dolgokat figyelhetünk meg az életében, mit veszített?
10. Mi okozta az életében a változást?
11. Hogyan él most?
12. Milyennek látjuk most a főszereplőt?

vagy

Másik szempontrendszer:

1. Kigyógyul-e Ferenc valaha a szerencsejáték-függőségből?
2. Milyen gyermekkori emlékei vannak Ferencnek és ezek mennyiben befolyásolhatták a játékfüggőség kialakulásában?
3. Mi volt Ferenc szerencsejátékos „karrierjének” kezdő mozzanata?
4. Hogy írja le a szereplő a játék alatt átélt benyomásokat? Milyen érzéseket él át ilyenkor a játékos?
5. Nevelt lánya mit látott gyerekkorában nevelőapja függőségéből?
6. Ferencnek milyen élményei maradtak meg játékfüggő korszakából a családi vonatkozásban?
7. Miért választotta a színészi pályát Ferenc?
8. Színházi munkáját mennyiben befolyásolta függősége?
9. Hogy jellemzi Ferenc a függőséget? Milyen tünetei voltak?
10. Hogy indult meg Ferenc a változás útján?

PLUSZ EGY JÁTÉKOS GYAKORLAT A TÉMÁHOZ

Feladat neve:	Interjú elemzése – újságcikk kontra oktatófilm
A feladat célja:	Szerencsejáték függővel készült interjú feldolgozása, az elmúlt alkalmak során hallott információk rendszerezése.
Időtartam:	25-30 perc.
Ajánlott életkor:	12 éves kortól.
Optimális létszám:	Mindig az adott osztály létszámához kell igazítani a játékot!
Szükséges eszközök:	Interjú egy szerencsejáték-függővel c. cikk (elérhető az interneten), oktatófilm.
A feladat menete:	Osszuk ki a cikket a résztvevőknek és kérjük meg, hogy olvassák el! Írjuk fel a táblára a következő kérdéseket: Hogyan kezdődött? Hogyan súlyosbodott? Mi volt a fordulópont? Hogyan változtatott az életén? Milyen most az élete? Kérjük meg a résztvevőket, hogy ezekre a kérdésekre keressék meg a választ a cikkben (alá is húzhatják, vagy kiírhatják).
Megbeszélés:	A feldolgozó körben beszéljünk arról, milyen érzéseket keltett bennük a cikk? A szereplőjét hogyan ítélik meg? Beszéljük meg az adott kérdésekre is a választ.
A feladat második része:	Majd közösen megnézzük az oktatófilmet. A táblára felírt kérdésekre itt is keressék meg a válaszokat.
Megbeszélés:	A feldolgozó körben ismét lehetőséget adunk érzéseik, benyomásaik megosztására. Ezt követően keressünk párhuzamokat a cikk és az oktatófilm között. Beszéljünk arról, hogy megjelentek-e, (ha igen hogyan) a következő jellemzők a filmben: <ul style="list-style-type: none"> • pénzzavar, majd egyre nagyobb mértékű eladósodás; • munkahely, lakás elvesztése; • családi és párkapcsolati problémák; • konfliktusok a közvetlen környezetünkben lévő emberekkel: barátokkal, ismerősökkel; • a hobbi és az érdeklődés feladása; • magányosság, izoláció; • az életöröm megszűnése, depresszió kialakulása; • büntettek elkövetése (lopás, csalás, sikkasztás, hogy az elveszett pénzt pótolja).



ÖSSZEGZÉS, TUDÁSPRÓBA

Az óra célja a rendhagyó osztályfőnöki órák lezárása, a tesztlap kitöltése. A tesztlap mindenhol egységes, így könnyebben össze lehet mérni a gyerekek tudását, az ismeretanyag átadásának sikerességét vagy kudarcait.

A tesztlap kitöltése mindegyik osztályban fontos, ahol a rendkívüli osztályfőnöki órák voltak, illetve keresni kell egy korcsoportban megegyező kontroll csoportot, ahol csak a tesztlap kerül kitöltésre. Példa: Ha három 10. osztály vett részt a rendkívüli osztályfőnöki órákon, akkor

- ha van rá lehetőség: egy negyedik 10. osztályban is ki kell tölteni a tesztlapot.
- ha nincs rá lehetőség: a korban legközelebb álló osztályban kell kitölteni a tesztlapot, ez a példa esetében lehet 9. vagy 11. osztály is.

Az eredmények ezzel a kontroll csoporttal lesznek összevetve.

ÓRAVÁZLAT MINTA

6. sz. Óravázlat

Záró óra

Tananyag:	A záró óra, minden eddig elhangzott téma átismétlése, teszt kitöltés.
Óratípus:	Ismétlő óra.
Nevelési feladat:	Látásmód, gondolkodásmód fejlesztése.
Oktatási feladatok:	Az ismert anyag felelevenítése.
Képzési feladat:	Szociális érzékenyítés.
Szemléltető eszközök:	PowerPoint, film.
Munkaeszközök:	Fénymásolatok.

I. Motiváció

A program zárásaként, a figyelemért és a diákok aktív részvételéért, az óra végén egy kis büfé asztallal készülhetünk a diákoknak.

II. Célkitűzés

A program lezárása, jó élmény hagyása.

III. Összefoglalás, értékelés

AZ ÓRA FŐ RÉSZEI	A PEDAGÓGUS TEVÉKENYSÉGE	A TANULÓK TEVÉKENYSÉGE	A TEVÉKENYSÉG CÉLJA	MUNKA-FORMA	MEGJEGYZÉS	IDŐ
I. Órakezdés	A téma ismertetése: Záró óra, teszt kitöltés		Érdeklődés felkeltése, ráhangolódás.	Frontális munka.		15'
II. Ismétlés	Ismétlés! Az előző órák témája: - A játék - A szerencse - A szerencsejáték - A Függőség felelevenítése.	Válaszadás a legjobb tudásuk szerint.	A tanulók előző órán elsajátított tudásának előhívása.	Frontális munka.		
III. Tudáspróba	Teszt kitöltése.	A tesztet kitölteni.	A diákok mennyire fogadták be az ismeretanyagot?	Frontális munka.	A teszt az óravázlat után megtalálható.	10'
IV. Filmnézés	A Szerencsejáték Zrt.: Kisfilmek nagy csodákról (Melléklet)	A filmek megtekintése.	A diákok érzékenyítése.	Frontális munka.	Érdekességként mutathatjuk be, milyen jótékony célra költi a játékból befolyó pénzt a Szerencsejáték Zrt.	10'
V. Megbeszélés	A rendkívüli osztályfőnöki órák zárása, a felmerülő kérdéseket megválaszolni.	A diákok élményeik alapján válaszolnak.	A program zárása.	Csoport munka.		10'

Filmelek elérhetőségei:



Kisfilmek nagy csodákról

https://www.youtube.com/results?search_query=kisfilmek+nagy+csod%C3%A1kr%C3%B3l

Kávézót nyitott a lottónyertes

<https://www.youtube.com/watch?v=yi1EALYfqLE>



Klubfoglalkozások

Szerző: Szilágyi Nóra

A foglalkozások céljai

A Klubfoglalkozás egy olyan eleme a Játék határokkal iskolai prevenció programnak, melynek alapvető célja, hogy a résztvevő gyerekek megtapasztalják, hogyan lehet játékos foglalkozások keretében a szabadidőt hasznosan, jó hangulatban eltölteni. Cél továbbá, hogy a foglalkozások a közösséghez való tartozás élményén keresztül valós alternatívát nyújtsanak a gyerekeknek az online játékokkal és a virtuális világokkal szemben. Ennek érdekében a klubfoglalkozás egy olyan tudatosan megtervezett 12 alkalmas folyamat, melyben nagy hangsúlyt kell fektetni a közösség építésére, a közösség megszervezésének erősítésére. További cél, hogy a játékok, beszélgetések teremtsenek lehetőséget arra, hogy egy-egy téma kapcsán a diákok szabadon kifejezhessék érzéseiket, véleményüket, rálássanak saját működésükre, és a csoportnak köszönhetően új ismereteket szerezzenek magukról és a világról.

Az osztályfőnöki órák és klubfoglalkozások különbségei

Alapvető különbség, hogy a klubfoglalkozások kerete egy kötetlenebb, szabadabb forma, a foglalkozások ideje is hosszabb (2 x 45 perc), gyakoriságát tekintve pedig egy 2-3 hetente megvalósuló csoportfolyamat. Az osztályfőnöki órák egy 6 alkalmas folyamatot jelentenek, ahol az órák célja, hogy komplex, átfogó tudással vertezeze fel a diákokat a szerencsejáték veszélyeivel kapcsolatban. Ezzel szemben a klubfoglalkozások 12 találkozási foglalkozást foglalnak magukban, melyben a meghatározott témák vezérfonalat jelentenek arra, hogy a hozzá kapcsolódó játékok, beszélgetések olyan folyamatokat indítsanak el a csoportban, melyek pozitív élményeket nyújtanak a tagok számára, elgondolkodtatnak, új megvilágításba helyezhetőek bizonyos kérdések. A felhasznált játékok egyrészt segítik ezt a folyamatot, másrészt emlékeztetésebbé, vonzóbbá teszik az alkalmakat és segítik a bizalmi légkör kialakítását is. Az osztályfőnöki órákkal szemben nagy előnye a klubfoglalkozásoknak, hogy a részvétel önkéntes, így kisebb ellenállással van dolga a csoportvezetőnek, valamint a csoporttagok alacsonyabb száma (10 – 18 fő) is egy motiváltabb működést eredményez.

SZÜKSÉGES ELŐKÉSZÜLETEK A KLUBFOGLALKOZÁSOK MEGVALÓSÍTÁSÁHOZ

Diákok toborzása, időpontok szervezése

A klubfoglalkozások időpontjainak megszervezése már az iskolával való kapcsolatfelvétel után történik. Érdeemes egy félévvel előre megtervezni az időpontokat és ezeket javasolni az iskola vezetőségének, akik figyelembe véve az iskolai szüneteket és programokat, ünnepeket, tudnak helyet adni a foglalkozásoknak. Jó, ha a program indulásakor az osztályfőnöki órák időben hamarabb kezdődnek, mint a klubfoglalkozások, így ezek az alkalmak is plusz lehetőséget jelentenek a toborzásra. Mindenképpen szükség van széleskörű toborzásra, melyben az iskola segítségét kell kérni.

A sűrű iskolai rendezvények miatt gyakran mérlegelni kell annak a lehetőségét is, hogy az adott iskola kollégiuma lesz a helyszíne a klubfoglalkozásoknak. Szem előtt kell tartani, hogy egy-egy ilyen csoport beindítása nagyon sok szervezést igényel a klubfoglalkozásoknak, mely elsődlegesen a csoportvezető feladata. Tapasztalat, hogy az iskolák nem minden esetben mutatnak aktív együttműködést a programok megszervezésében. Már az is óriási eredmény, ha beengedik a programot az iskolába, de mindenképpen fontos és eredményes, ha a pedagógus kollégák is bevonásra kerülnek a toborzásba. Ezt a folyamatot tudja támogatni a plakátok kihelyezése is.

A foglalkozások tematikájának bemutatása

A foglalkozások tematikája előre megtervezett, mely egy 12 lépéses módszer mintájára épül fel. A 12 lépés egy olyan csoportos program, amelyet általánosságban is használnak addiktív vagy diszfunkcionális viselkedési zavarok kezelésére.⁶

A 12 téma a következő:

1. Határok
2. Szabályok
3. Kapcsolatok
4. Szerencse – balszerencse
5. Játék – nem játék
6. Kockázat
7. Döntések
8. Nyeremény – nyereség
9. Csalás
10. Vesztes – vesztes
11. Győzelem – vereség
12. Kivülállás – Kibicelés

A tematikát nem kötelező szigorúan követni. A csoport igényeit figyelembe véve el lehet attól elemeiben térni, javaslatot lehet tenni a változtatásokra, annak mérlegelésével, hogy a témák egymásra épülnek, logikai sorrendben követik egymást és igyekeznek lefedni azokat a kérdésköröket, amelyek a szerencsejáték használati zavarával kapcsolatban felmerülnek.

1. A foglalkozások folyamatának bemutatása

Előkészületek egy foglalkozásra

- a) **Adminisztráció** (A dokumentumok a kiadvány függelékében megtalálhatóak.)

Szülői hozzájáruló nyilatkozat:

A klubfoglalkozásokon való részvétel alapját képezi a **szülői hozzájáruló nyilatkozat**, melyben a szülő nyilatkozik arról, hogy hozzájárul gyermeke részvételéhez a klubfoglalkozásokon, illetve dönthet arról, hogy a gyermek kitölti-e a bemeneti és kimeneti kérdőívet és, hogy a gyermekről készülhet-e fénykép vagy videófelvétel. Tapasztalataink szerint ennek a pedagógusok nagyon nagy segítséget tudnak adni.

⁶ <http://www.12step.org/the-12-steps/> (Utolsó letöltés: 2016. 11. 01.)



A hozzájáruló nyilatkozatot javasolt még az első foglalkozás előtt kiosztani azon gyerekeknek, akik szeretnének a klubfoglalkozáson részt venni. Az első foglalkozás megkezdésével még érdemes vinni néhányat a szülői beleegyező nyilatkozatokból, gondolva az újonnan érkező diákokra.

Jelenléti ívek:

A klubfoglalkozásokon jelenléti ív kitöltése szükséges. Ez nem csak azért fontos, hogy igazoljuk a program végrehajtását, illetve azt, hogy kik fogyasztottak a büféasztal kínálatából, hanem nyomon lehet követni a csoporttagok részvételi aktivitását is. Fontos, hogy a jelenléti ívek a program számára készülnek és nem arra, hogy az iskola lássa belőle, hogy kik is vettek részt egy-egy foglalkozáson.

Átvételi elismervények:

A klubfoglalkozások alkalmával az egyes játékokhoz kapcsolódóan, a motivációs szint fenntartása érdekében számos ajándékot kapnak a gyerekek. Ezt a hatályos szabályok miatt dokumentálni kell. Az **átvételi elismervényeket** a gyerekek személyesen írják alá.

Elégedettségi kérdőív:

Minden foglalkozás végén névtelen **elégedettségi kérdőívet** töltenek ki a résztvevők. Ennek célja, hogy a csoport motivációját, elköteleződését a verbális és nonverbális visszajelzések mellett így is lássa és értékelni tudja a csoportvezető.

Hatékonyságmérés:

Az első és utolsó foglalkozások alkalmával kell több adminisztrációra számítani a hatékonyságmérés miatt. Az első alkalommal szükséges egy **bemeneti mérés** felvétele a résztvevőkkel, mely a szerencsejátékokról való tájékozottságot, véleményüket méri. Az utolsó alkalommal felvett **kimeneti mérés** ugyanennek a kérdőívnek a kibővített változata. A klubfoglalkozások sikerességének, hatékonyságának egyik legfontosabb fokmérője ezek az attitűdváltozást mérő eszközök, hiszen ezeket összehasonlítva láthatjuk a résztvevő diákoknál a fejlődés (tudás-, attitűd- vagy akár készségszinten is) mértékét. Az összehasonlítást független szakember végzi. Mind a kimeneti, mind a bemeneti mérés névtelen, de ahhoz, hogy ezek összehasonlíthatóak legyenek, egy **generált kódot** kell készítenünk a gyerekekkel, melyet a bemeneti és kimeneti mérés lapján is fel kell tüntetni. A generált kód képzésének menete a Hatékonyság mérése c. fejezetben van részletesen leírva. A szükséges adminisztráció része a foglalkozások **fényképes dokumentálása** is, mely a féléves **beszámoló** készítésekor fontos szerepet kap, s mely képeket a projekt rendezvényeinek keretében, illetve kommunikációs eszközökön bemutathatunk. Fontos rá figyelni, hogy azok a gyermekek ne szerepeljenek a képeken, akiknek szülei ehhez nem járultak hozzá.

b) Eszközigeény

A programok eszközigénye az előre elkészített óravázlatoknak köszönhetően jól tervezhető (Játékok, labdák, flipchart tábla, papírok, kreatív foglalkozáshoz olló, papír, filctoll.) Egy-egy klubfoglalkozás megvalósítását nagyban megkönnyítheti, ha a szükséges eszközöket előre összekészítjük, ha kell, kiporciózzuk egyénre, illetve kisebb csoportokra. A flipchart papírra előre megírhatóak azok az üzenetek, melyeket a foglalkozás során mindenképpen meg fogunk osztani a diákokkal (pl.: csoportfoglalkozás menete, játékok szabályai, központi üzenetek). A foglalkozások sajátos, bensőséges hangulatának a fenntartásához - amennyiben erre van lehetőségünk - érdemes bekészíteni egy kis szörpöt, vizet, vagy más üdítőt, illetve egy kis kekszet.

c) A klubfoglalkozások vezetése

A klubfoglalkozások vezetése történhet egyénileg is, de – még gyakorlott pedagógusok esetében is – ha megoldható, inkább javasolt a páros csoportvezetés. Sok feladat vár a vezetőkre: a foglalkozás előkészítése, a játékok levezetése, beszélgetések facilitálása, a foglalkozás fényképes dokumentálása, az adminisztrációhoz szükséges papírok aláíratása, büféasztal előkészítése, ajándékok átadása, fegyelmelés. Fontos kiemelni, hogy a „csoportozás” műfaja nem működik a hagyományos tanár-diák szerepekkel. Ahhoz, hogy elérjük a foglalkozások célját, fontos, hogy megfelelő ismereteink legyenek a csoportdinamikáról, a csoportszerepekről, a megfelelő vezetői szerepekről, mely támogat, segít, partneri kapcsolatot erősít, irányít, képessé tesz. A kiadvány későbbi részében erről bővebben is szólnunk.

A FOGLALKOZÁSOK FELÉPÍTÉSE:

Az egyes témák feldolgozása különböző módokon történhet. Nagyban függ a résztvevők életkorától, nemek arányától, szociális helyzetétől, előzetes ismereteitől, vagy akár a csoportvezető(k) személyiségétől, illetve az elérhető eszközöktől. Következőkben egy általános struktúrát írunk le:

- 1. Kezdőkör:** Ennek a következő céljai vannak: megtudjuk, milyen érzésekkel vannak jelen a diákok a foglalkozáson. Ezt segítheti a „Hogy vagytok ma, hogy éreztetek ide?” körkérdés, vagy az, hogy megkérünk mindenkit arra, hogy testtartásával fejezze ki, milyen érzések vannak benne. Miután mindenki megjeleníti az érzést, egyesével megpróbáljuk kitalálni. Jól használható erre az is, ha megkérünk mindenkit, hogy rajzoljon egy olyan smiley-t, ami kifejezi a hangulatát. Ha ezek elkészültek, megkérhetjük őket, hogy keressék meg, kik vannak hasonló hangulatban a csoportban. Az érzések behozatala a csoportba láthatóvá teszi számunkra, milyen állapotban van a csoport, milyen háritások nehezíthetik meg a foglalkozást. Például lehet, hogy nagyon fáradtak, tele vannak feszültséggel, nagyon vicces hangulatban vannak, valakivel történt valami rossz (nem sikerült egy dolgot) vagy jó (születésnapja van). Ezekre röviden vissza lehet jelezni, kifejezhetjük empátiánkat, örülni lehet a jó hangulatnak és kérni lehet őket, hogy koncentráljanak közösen a foglalkozásra. (Másik célja ennek, hogy a diákok megérkezzenek a foglalkozásra.) Gyakran már a „Hogy vagytok ma?” kérdéskörrel is elérhetőek ezek, de néha szükség van egy rövid energetizáló játékkörre is ahhoz, hogy a csoporttagok ne csak fizikálisan legyenek jelen. Időtartam: 5 – 20 perc.
- 2. Visszatekintés:** Rése lehet a kezdőkörnek, de akár külön része is lehet a foglalkozásnak. Amennyiben nem az első ülés a foglalkozássorozatnak, akkor lehet kérni a csoporttagoktól, hogy mondják el, mire emlékeznek az előző foglalkozásról. Mit csináltunk, miről beszélgettünk, milyen játékot játszottunk, mi volt a legjobb, mi volt a legfontosabb üzenet számukra? Időtartam: 5 – 10 perc.
- 3. Témafelvezetés és/vagy játék, játékok:** A téma nehézségétől függően dönthetünk úgy, hogy valamilyen játékkal vezetjük be, vagy pedig kérdésekkel, rövid felvezetővel. „Hoztam számotokra egy érdekes témát. Szeretném megtudni, hogy mit is gondoltok róla.” Vagy: „Arra gondoltam, játszhatnánk egy jót. Az lenne a feladat, hog ... Amire nagyon kell figyelni...” A klubfoglalkozás célja a pozitív közösségi élmény elérése, nem az oktatási funkció. A középpontban a játék, az élmény áll. Amennyiben a játékokkal kezdtük, akkor fontos annak a napi témával való összekapcsolása. Időtartam: 20 – 40 perc.
- 4. Megbeszélés:** Lényeges, hogy adjunk elég időt a játékok, feladatok átbeszélésre. Kinek milyen volt? Milyen érzéseket keltett benne? Van-e valami, amit mindenképpen meg szeretne osztani a többiekkel? Érdemes lehet visszatérni a játék egy-egy szakaszára, elemezni azokat, megnézni a feszült helyzeteket, milyen megoldások születtek, azok elfogadhatóak-e számunkra, léteznek-e más megoldások is? A beszélgetés végéhez közeledve törekedni kell az összefoglalásra, illetve megtudni, hogy ki mit visz haza a foglalkozásról. Időtartam: 10 – 30 perc.
- 5. Levezető játék:** Amennyiben szükséges, és az időbe is belefér, a foglalkozás vége előtt érdemes lehet még játszani egy rövid játékot. Ez segítheti a feszültségek feloldását és a téma elengedését. Időtartam: 5 – 10 perc.



6. **Foglalkozás zárása:** A foglalkozás lezárása kapcsán érdemes azt körkérdezővel lezárni. Hogy vagy most? Vagy érdemes elővenni a foglalkozás elején lerajzolt smiley-kat, és megkérdezni, hogy kinek hogyan változott a hangulata. Fontos, hogy már nem térünk vissza témára, azt már elengedtük. A foglalkozás legvégén fontos jelezni a következő találkozás időpontját. Időtartam: 2 – 5 perc.

TÉMÁKHOZ KAPCSOLÓDÓ KÉRDÉSKÖRÖK ÉS JÁTÉKOK BEMUTATÁSA:

A következőkben bemutatásra kerülnek a lépés témáihoz kapcsolódó, a feldolgozást segítő kérdések. Lényeges szempont, hogy a témákkal kapcsolatban nem célja a foglalkozásnak egyértelmű válaszok megadása. A cél inkább az, hogy megtudjuk a diákok viszonyát, tapasztalatait, dilemmáit a témákkal kapcsolatban. Elgondolkoztassuk és segítsük őket, ha egy-egy kérdésben elakadnak, vagy nehézséget jelent számukra a téma feldolgozása, esetleg nem látják az azzal kapcsolatos veszélyeket.

1. HATÁROK:

Milyen határok vannak az életedben? Jellemezd őket! Milyenek a túl merev, rugalmas, tág határok? Milyen határon változtatnál, ha tehetnéd? Miért jók a határok, miért nem szeretjük őket?

Játék neve:	Pingvinek a jégen
Idő:	20 – 30 perc
Optimális létszám:	10 – 20 fő
A játék menete:	5-6 fős kisebb csapatokra osztjuk a társaságot. Nagyméretű flipchartra vagy csomagoló papírra (ezek szimbolizálják a jégtáblákat) állnak a csoporttagok, a „pingvinek”. Ám a globális felmelegedés hatására elkezd a jégtakaró olvadni, ezért folyamatosan tépkedünk le kisebb-nagyobb darabokat a jégtáblákból, azaz papírokból. A csoporttagoknak így minél kisebb helyen kell tudniuk elhelyezkedni. Az nyer, aki legtovább marad fenn a jégtáblán. Fontos, hogy a játékvezetők igazságosan, nagyjából azonos mértékű papírdarabokat tépjenek le. Ha valamelyik csapatból valaki lelép a papírról, az kiesett a játékból.
Megbeszélés:	Hogyan érezted magad a játékban? Milyen érzés volt egyre kisebb területen/határon létezni?
Megjegyzés:	Vigyázzunk egymás testi épségére. Előfordul, hogy egymás ölébe is felmásznak a gyerekek, úgy rendezzük be a szobát, hogy a közelben ne legyenek székek és padok, mely sérülést okozhat.
Eszközök:	Flipchart vagy csomagoló papír.

2. SZABÁLYOK:

Milyen szabályok vonatkoznak rád? Miért kellene a szabályok? Milyenek a jó és milyenek a rossz szabályok? Kik hozzák a szabályokat és kinek?

Játék neve:	Keresztből – keresztbe, egyenesből – egyenesbe
Idő:	15 – 20 perc
Optimális létszám:	10 – 15 fő
A játék menete:	Kihívunk a csoportból egy vagy két tagot, és csak neki mondjuk el a játék szabályait. Körbe üljenek a játékosok, és legyen valakinél egy dobásra alkalmas tárgy (mondjuk egy gyufásdoboz, vagy labda), amelyet a játék kezdetén valaki valakinek átad, átdob a következő kijelentések valamelyikével: 1) egyenesből egyenesbe; 2) egyenesből keresztbe; 3) keresztből egyenesbe; 4) keresztből keresztbe. A csoport tagjainak ki kell találniuk, milyen szabály alapján mondjuk azt, amit mondunk. Az is előfordulhat a játék során, hogy ugyanannak a személynek dobva mást mondunk, mint korábban! Akinek dobtuk, az továbbdobja másnak, és valószínűleg csak tippel, hogy mit mondjon.
Megbeszélés:	A mondat első tagja ránk utal: vajon keresztbe van-e téve a lábunk (akár a bokánk), vagy sem? A második tag a tárgyat kapó lábainak helyzetét írja le. Ha tehát a dobott adó lába egymás mellett, a kapóé pedig keresztben van, a helyes mondat „egyesből keresztbe!” Minél kevesebben ismerik a szabályt, annál jobb; a hibákat a szabályt ismerők javíthatják „Nem jó!” felkiáltással. A játékosok fokozatosan rá fognak jönni a játékszabályra. Annak, aki kitalálta már a szabályt, nem szabad megosztania a többiekkel. Addig játszunk, míg mindenki rá nem jön a feladatra.
Megjegyzés:	A játék alapján megbeszéljük, hogy érzik a résztvevők, miért fontos a szabályok ismerete és betartása? Milyen érzés volt nem ismerni a játék szabályait?
Eszközök:	A résztvevők egy papíron vezethetik, hogy a játék adott szakaszaiban mennyire érezték magukat motiváltnak a szabályok kitalálására.
	Az eszközök: Annyi szék, ahány résztvevő van.



3. KAPCSOLATOK:

Milyen kapcsolataid vannak? Miért fontosak ezek a kapcsolatok? Vannak-e veszélyes kapcsolatok? Mi jellemzi a kapcsolatokat? Mitől függ az, hogy egy kapcsolattartás mély, felszínes, változó? Mikkel és kikkel kerülhetünk kapcsolatba? Hogyan alakulnak ki a kapcsolatok, hogyan lehet befejezni azokat?

Játék neve: **Kapcsolati mátrix**

Idő: **20 – 30 perc**

Optimális létszám: **10 – 16 fő**

A játék menete: A táblára vagy egy flipchart papírra elkészítünk egy nagy táblázatot, ahol minden résztvevő neve függőlegesen és vízszintesen is megtalálható. (Érdemes ezt előre elkészíteni). Ezek után megkérjük a csoporttagokat, hogy mindenkivel folytassanak le kétszemélyes beszélgetéseket. Egy-egy beszélgetés addig tart, amíg legalább egy közös érdeklődési pontot nem találnak. (Lehet hobbi, film, könyv, stb.) A megtalált érdeklődési területet írjuk be a nevekhez a közös metszetbe. Amikor mindenki találkozott mindenkivel, megbeszéljük az élményeket.

Megbeszélés: Nehéz volt-e kapcsolódási pontokat találni a társaiddal? Ért-e meglepetés egy társaddal kapcsolatban? Melyek voltak a legjellemzőbb kapcsolódási pontok? A kapcsolódási pontok között voltak-e megdöbbentőek, veszélyesek, olyanok amik mélyíthetnek egy kapcsolatot?

Megjegyzés: Ne szabjunk időkeretet a pároknak arra, hogy megtalálják a közös pontokat, de ne hagyjuk, hogy túl sokat időzzenek egymással. Ha szükséges, kapcsolódjunk be egy párhoz és irányított kérdésekkel tereljük őket a közös pont megtalálásához.

Eszközök: Minden résztvevőnek egy lap a jegyzeteléshez, tollak, flipchart papír, filc.

4. SZERENCSE – BALSZERENCSE:

Hogyan definiálnád a szerencse és a balszerencse közötti különbséget? Mit jelenthet az, hogy „mindenki a maga szerencséjének a kovácsa”? Tehetünk-e valamit a szerencsénkért? Tehet-e valamit egy balszerencsés ember? Mi jellemzi egy szerencsés és egy balszerencsés ember napját, gondolatait? Mi lehet rossz abban, ha valakit szerencse ér? Mi lehet jó abban, ha valakit balszerencse ér? Miért van szüksége az embernek a szerencsére? Vannak-e olyan helyzetek, amikor csak a szerencse segíthet?

Játék neve: **Szerencsejáték-activity**

Idő: **45 – 60 perc**

Optimális létszám: **10 – 20 fő**

A játék menete: A jól ismert Activity mintájára készült a játék. Keressünk szerencsével, szerencsejátékkal kapcsolatos fogalmakat, szállóigéket, közmondásokat (pl. „Nem babra megy a játék”, „Addig jár a kórsó a kútra, amíg el nem törik.”, „A kibicnek semmi se drága.”, „Könnyen jött, könnyen ment.”, „Vak tyúk is talál szemet.”, „A szerencse forgandó.”, stb.) és ezeket írjuk fel egy papírra. Nehézségük alapján pontozzuk őket 2-5 pontig (legkönnyebb 2 – legnehezebb 5). Vegyük külön a 2, 3, 4 és 5 pontos feladványokat, hogy a csapatok el tudják dönteni, hány pontos feladvánnyal szeretnének megbirkózni. Három külön papírra írjuk rá, hogy „Mutogasd el!”, „Rajzold le!”, „Írd körül szavakkal!” – ezekből kell majd húzni minden feladvány előtt, hogy eldőljön, hogyan kell ismertetni a feladványt. Továbbá készítsünk két kártyát, „Rabolható” és „Nem rabolható” feliratokkal is, aminek húzásával eldöntik, hogy az ellenséges csapat rabolhat-e pontokat a feladvány kitalálásával. Legalább 2 csapatot alkossunk! Vezessük a csapatok pontjait a táblán.

Megbeszélés: Ki érezte magát szerencsésnek és ki balszerencsésnek a játék során? Mennyire volt szerepe a játékban az ügyességnek, előzetes ismereteknek, a szerencsének? Milyen volt csapatban dolgozni? Igazságos volt-e így a játék? Mit jelentenek a feladványok, melyikkel értesz egyet? Miért?

Megjegyzés: A csapatok összetételét mi magunk válasszuk ki. Előnyös lehet, ha a jó barátok külön csapatokba kerülnek és a résztvevőknek olyan társaikkal kell együtt dolgozniuk, akiket nem annyira ismernek. Sok feladvány nehéz lehet a gyerekeknek, igyekezzünk igazságosan, egyformán segíteni a csapatoknak a feladványok megfejtésében. A konfliktusok, kisebb sértődések szinte elkerülhetetlenek ennél a játéknál, igyekezzünk ezeket a levezető beszélgetésben kibontani, tisztázni. A gyermek semmiképp sem mehet el magasabb feszültségi szinttel a klubról, mint ahogyan érkezett.

Eszközök: Feladványkártyák, flipchart papír, filc.



5. JÁTÉK – NEM JÁTÉK:

Mi a játék? Miért fontos a játék? Mennyit lehet játszani? Mi dönti el, hogy valami játék vagy nem? Hogyan válik egy játék nem játékká? Szükségünk van-e arra, hogy játsszunk, ha igen miért? Mitől jó egy játék és mitől lesz rossz? Hány éves korig lehet játszani és miért? Milyen funkciói vannak a játéknak? Mi történne akkor, ha nem játszhatnánk? Mikor használjuk azt a kifejezést, vagy mikor és kik mondják nekünk: Ez már nem játék?

Játék neve: **Amerikából jöttem**

Idő: **20 – 30 perc**

Optimális létszám: **10 – 20 fő**

A játék menete: A jól ismert játékhöz érdemes legalább két csapatot alkotni a résztvevőkből. A csapatból két ember mindig félrevonul és megbeszéli, mely szakmát, mesterséget fogják feladványként elmutogatni a csapatuknak. Pl. ha a fogorvosra esik a választás, a páros kiáll a csapata elé és felvezeti a feladványt annak első és utolsó betűjével: „Amerikából jöttem, híres mesterségem címe: F – S!” Majd az activity mutogató feladványaihoz hasonlóan bemutatják a szakmára jellemző tevékenységet, hang nélkül. Amennyiben csapatuk 2 percen belül nem találja ki a feladványt, a másik csapat rabolhat.

Megbeszélés: A játék és a valóság közti kapcsolat megbeszélése – milyen példákat hoztak a gyerekek? Miért játszanak a gyerekek olyan játékokat, melyekben „leképezik” a valóságot, a felnőttek életének sajátosságait? (Papás-mamás, babázás, stb.) Mire nevelnek, készítenek fel ezek a játékok?

Megjegyzés: Érdemes egy csoportvezetőnek egyeztetni a párosokkal, mely feladványt szánták a csapatuknak, ugyanis előfordulhat, hogy nem létező, irreális szakmákat találnak ki.

Eszközök: Tábla és kréta, amelyen vezetjük a csapatok pontjait.

6. KOCKÁZAT:

Mit jelent az a szó, hogy kockázat? Kire mondják azt, hogy kockázatos életet él? Kockáztattál-e már az életedben? Pozitív vagy negatív fogalom-e a kockázat? Miért érdemes kockáztatni? Miért kell vigyázni, amikor valaki kockáztat? Mit nem szabad kockáztatni? Mikor nem szabad kockáztatni?

Játék neve: **Lottósorsolás**

Idő: **25 – 30 perc**

Optimális létszám: **10 – 20 fő**

A játék menete: Készítsünk magunk lottószelvényeket a gyerekeknek, egy kalapból pedig húzzuk ki a számokat. A háttérben szólhat zene, mint az igazi lottósorsoláson. Válasszunk közjegyzőt a csoportból, aki a sorsolás hitelességét ellenőrzi. A nyeremény a találatok számával nőhet, pl. a 2-es találat 2 cukorkát, (vagy valami egészségesebb ajándékot) kap, a 3-as találat 3 ajándékot (és így tovább). Előre kioszthatunk adott mennyiségű cukorkát, melyekből „vehetnek” lottószelvényeket a gyerekek, pl. 1 cukorkáért egy lottószelvény jár.

Megbeszélés: Ki milyen megfontolásból kockáztatott és mennyit? Váltunk át a cukorkákat pénzre! Így mennyit kockáztatnánk? Egy szenvedélyes játékos mennyit kockáztathat, és mit tesz kockára a pénzén kívül?

Megjegyzés: Legyen egy adott kerete a cukorkáknak, amennyit kiosztunk, ha valakinek elfogy, az nem folytathatja a játékot.

Eszközök: Lottószelvények, számkártyák, kalap, hangfal, zenék, több csomag cukorka.

7. DÖNTÉSEK:

Milyen döntéseket hoztál eddig az életedben? Mi jellemzi a jó döntéseket és mi jellemzi a rossz döntéseket? Mi kell ahhoz, hogy jó döntéseket tudjál hozni? Mi lehet egy-egy rossz döntés következménye? Milyen döntéseket kell neked meghozni, és milyen döntéseket hoznak meg mások a Te életeddel kapcsolatban? Milyen hatással vannak rád mások döntései, és milyen hatással vannak másokra a Te döntéseid?

Játék neve: **Képzelt munkahely**

Idő: **40 – 45 perc**

Optimális létszám: **10 – 20 perc**

A játék menete: Osszuk legalább 5-6 fős csapatokra a társaságot! Minden csapat alapítson egy „céget”. Válasszanak ügyvezetőt, tulajdonost, beosztottakat, emellett válasszák ki cégük profilját. Képzeljék el, hogy milyen problémákkal kell szembenézniük és hozzanak döntést fontos ügyekről. Minél részletesebben igyekezzenek elképzelni a céget. A játék végén a „cég” képviseletében valaki mutassa be a tevékenységüket.

Megbeszélés: Hogyan döntötték el, hogy ki milyen feladatot fog betölteni a cégen belül? Ki vette kezébe az irányítást, miért? Milyen problémák vetődtek fel és hogyan igyekeztek megoldani ezeket?

Megjegyzés: Járjunk körbe a csapatok közt, kísérjük figyelemmel az egyéni és csoportos munkájukat. Reagáljunk a felvetéseikre, és ha nem jut eszükbe, javasoljunk nekik mi problémás helyzeteket, amelyekben dönteniük kell. Akár előre is adhatunk számukra olyan kártyákat, melyen adunk egy rövid cégleírást, illetve nehézségeket vetünk fel.

Eszközök: Jegyzetpapírok, tollak.

8. NYEREMÉNY – NYERESÉG:

*Mit nevezünk nyereségnek? Milyen érzés nyerni? Milyen a jó és a rossz nyereség?
Mit jelent a mondat: Fájdalom nélkül nincs nyereség? Mit vagy hajlandó megtenni a nyereségért?
Nyert-e már valaki közületek valamit? Ismersz-e olyan embert, aki már nyert?
Megváltozott-e a viselkedése, élete?*

Játék neve: **Mit tennék, ha megnyerném a lottóötöst?**

Idő: **45 – 60 perc**

Optimális létszám: **10 – 20 fő**

A játék menete: Két módon is feldolgozhatjuk a gyerekekkel a témát: rajzolják le, mit vennének, és mit tennének a lottónyeresémből (alkotó, egyéni munka) vagy készítsenek közösen egy színdarabot a témáról, amit lehetőség szerint vegyünk videóra (csoportos drámajáték).

Megbeszélés: A rajzokon megjelentek közös feldolgozása. A videóra vett színdarab visszanezése, közös elemzése. Mi a tanulság? Mire érdemes figyelni, ha valakinek olyan szerencséje van, hogy egy nagyobb nyereségre tesz szert?

Megjegyzés: A színdarab esetében vállaljuk fel a rendezői szerepet, de hagyjuk kibontakozni saját gondolataikat. Instruáljuk őket oly módon, hogy javasoljuk, vegyenek bele olyan témákat is, hogy mit szólnak majd a rokonok, hogyan reagálnak a barátok, mennyiben változik meg a mindennapi élete a nyertesnek, milyen új problémákkal kell szembenéznie?

Eszközök: Rajzlap, színes ceruza, filc, jegyzetpapírok, videokamera, laptop.

9. CSALÁS:

*Mit nevezünk csalásnak? Van-e olyan helyzet, amikor megengedett a csalás? Miért csálnak az emberek?
Mit mondanál annak, aki csal? Rajtakaptál-e már valakit csaláson? Mit éreztél iránta?
Milyen volt, amikor valaki téged csalással győzött le? Mit érdemelnek a csalók?*

Játék neve: **Kacsintós gyilkos**

Idő: **20 – 30 perc**

Optimális létszám: **10 – 15 fő**

A játék menete: Annyi papírfecnit készítünk elő, ahány játékosunk van. Az egyik papírlapot megjelöljük egy X-szel. Aki ezt a papírt húzza, az lesz a gyilkos (a többiek nem tudhatják, ki a gyilkos).

A játékosok körben ülnek, jól látják és figyelik is egymást. Senki nem szólhat meg a játék alatt. A gyilkos feladata, hogy játéktársaira kacsintson. Akire rákacsintott a gyilkos, annak a következő mondatot kell mondania: „Megtalált a gyilkos, kiestem.” Majd kiáll a játékból és a körből. Amikor valaki már sejti, ki lehet a gyilkos, kézfeltartással jeleznie kell társainak, hogy van egy gyanúsítottja. Amennyiben 3 ember jelentkezik, hogy gyanúsítanak valakit, akkor a játékvezető utasítására rá kell mutatniuk a gyanúsítottra. Ha mindannyian a gyilkosra mutatnak, a játéknak vége. Ha nem a megfelelő személyre mutatnak vagy az egyik gyanúsító nem a valódi gyilkosra mutat, a játék megy tovább.

Megbeszélés: Milyen jelei voltak a „gyilkosnak”? Miből jöttek rá, hogy ő az?

Megjegyzés: Az első játékkör után játszunk újra a játékot! Ehhez még az egész csoportfoglalkozás előtt az egyik csoporttaggal meg kell beszélni, hogy segíteni fogod őt a játékban. A játék elején jelezni kell, hogy vigyázzanak, mert csaló van közöttünk. (Pl. a játékra vonatkozólag fontos információkat adunk meg.) Megbeszélhetjük, milyen érzés volt a csalónak rendelkeznie fontos információkkal, mennyire tudta a javára fordítani, azokat illetve, milyen érzés volt a többieknek tudni, hogy egy csaló miatt jelentős hátránnyal indulnak a játékban/versenyben?

Eszközök: Papírfecnik, toll.

10. VESZTES – VESZTÉS:

Előfordult-e már az, hogy valaki legyőzött? Milyen érzés volt? Van-e különbség az igazságtalan vesztes és az igazságos vesztes között? Mit tehetsz azért, hogy ne legyél vesztes? Jó az, ha az ember soha nem tapasztalja meg a vesztes érzést? Mit tanulhatunk a veszteségből? Mit jelenthet az, ha valakire azt mondják: „Rád van írva, hogy Te olyan vesztes forma vagy.” Mit mondanál egy vesztesnek? Mire van szüksége egy vesztesnek? Milyen típusú veszteségek vannak?

Játék neve: **Akadályverseny**

Idő: **10 – 15 perc**

Optimális létszám: **10 – 15 fő**

A játék menete: Osszuk legalább két csapatra a résztvevőket. Kössük be a csapatok egy-egy tagjának a szemét, és padokból, székekből készítsünk akadálypályát az osztályteremben. A csapat többi tagja szavakkal biztatja és vezeti a bekötött szemű társukat. Az a csapat győz, akinek a csapattagja hamarabb végigér a pályán.

Megbeszélés: Milyen érzés volt a bekötött szemű játékosoknak rábízniuk magukat társaikra? Teljes volt a bizalom? Mi alapján döntötték el, ki legyen az, aki végighalad a pályán? Ha volt konfliktus, mi volt a konfliktus forrása? Mennyire érzi magát felelősnek a veszteségben a biztató csapat és mennyire a bekötött szemű versenyző?



- Megjegyzés: Emellé a játék mellé érdemes még a témához behozni olyan játékot is, amelyben a szerencsén illetve az előzetes ismereteken múlik, hogy ki nyer és ki veszít. Mind-egyiknél érdemes átbeszélni, milyen tényezők játszottak közre abban, hogy a csapat veszített? Ügyeljünk nagyon a gyerekek testi épségére! Kettős vezetésnél egy-egy vezető szorososan legyen a gyerekek mellett az akadálypályánál.
- Eszközök: Padok, székek.

11. GYŐZELEM – VERESÉG:

Mit vagy hajlandó megtenni a győzelemért? Biztos, hogy ha van győztes, akkor kell lenni egy vesztesnek is? Vannak-e olyan helyzetek, amikor mind a két fél magáénak tudhatja a győzelmet? Mi motiválhat a győzelemre? Mi motiválhat egy veszteség után? Milyen nagy győzelmeket és vereségeket láttál, hallottál? Biztos, hogy minden vereség valóban vereség? Milyen tulajdonságok vannak, amik lehetővé teszik a megfelelő viselkedést győzelem és vereség esetén?

- Játék neve: **Kéz-térkép**
- Idő: **10 – 15 perc**
- Optimális létszám: **10 – 15 fő**
- A játék menete: A résztvevők a kezüket körberajzolják egy papíron. A tenyerükbe képességeiket, készségeiket, tapasztalataikat írhatják le. Az ujjbegyekbe pedig a fő céljaikat, amelyeket ezekkel a képességekkel elérhetnek.
- Megbeszélés: Ki milyen célokat határozott meg? Milyen lépéseket kell megtenni célunk elérése érdekében? Milyen akadályokba ütközhetünk céljaink elérése során? Ezek az akadályok hogyan motiválhatnak minket ahelyett, hogy eltántorítanak?
- Megjegyzés: Ehhez a témához érdemes önismereti játékokat behozni, különösen olyanokat, amelyekben a gyerekek meghatározhatják céljaikat, megismerhetik motivációjukat.
- Eszközök: Papírok, tollak.

12. KÍVÜLLÁLLÁS – KIBICELÉS:

Mit jelent az, hogy a „kibicnek semmi sem drága”? Milyen egy kibic? Miért lesz valaki kibic? Mekkora szerepe van egy kibicnek a játék során? Mit érdemel a nyereségből, illetve a veszteségből a kibic?

- Játék neve: **Királylány – királyfi – sárkány**
- Idő: **10 – 15 perc**
- Optimális létszám: **10 – 16 fő**
- A játék menete: A csapatot két részre osztjuk. A játék szabályai hasonlóak a Kő - Papír - Ollóéhoz. A Királylányt legyőzi a Sárkány, a Sárkányt a Királyfi győzi le, a Királyfit pedig a Királylány győzi le, hiszen meghódítja a szívét. Egyezzenek meg a csapatok, hogy melyik szereplőt miképpen mutogatják el. A két csapatnak taktikai megbeszélést kell tartania, majd felállnak egymással szemben, és háromra az általuk választott figurát mutatják. Ez a játék alapja, de ahhoz, hogy tudjunk a kibicelés témájáról is beszélgetni, járjunk a csapatok közt, szóljunk bele, hogy mit választanak, miért rossz a döntésük, legyünk kicsit „bosszantóak” számukra.
- Megbeszélés: Hogy reagáltak a csapatok a kibic tevékenységére? Hátráltató vagy segítő volt-e a jelenléte? Meséljen élményeiről a kibic is, milyen volt tét nélkül tanácsokat osztani?
- Megjegyzés: Bármilyen játékot is választunk a kibicelés témához, ha megjelenítjük a kibic figuráját, mindenképp olyan játékot válasszunk, amit már ismer a csapat, hogy legyen összehasonlítási alapja a résztvevőknek. Az utolsó alkalommal érdemes a csapat legkedvesebb játékával búcsúzni. Emellett meg lehet kérni őket, hogy készítsenek egy „emléktáblát” kollázs-technikával, amelyen szerepelhetnek képek a klubfoglalkozásról, emlékek és az elsajátított ismeretek címszavakban. Ha van kedvük hozzá, akár egy verset is írhatnak a foglalkozásról, amelyben szerepelnek a 12 téma kulcsszavai.
- Eszközök: -



A klubfoglalkozások hangulata

A klubfoglalkozások során mindig törekedni kell arra, hogy a gyerekek ne a megszokott iskolai tanóráként, hanem valódi szabadidős foglalkozásként éljék meg a klubot. Ezért fontos, hogy a csoporttagok véleménye, gondolatai, érzelmei kifejezhetőek legyenek, hogy frontális oktatás helyett a csoportmunka van túlsúlyban. Az oldott hangulatot segíti az elfogadó légkör, a játékos tanulás, a nem szokványosan berendezett iskolai terem (székek körben vannak elhelyezve, esetleg egy kis asztalon üdítő, keksz várja a diákokat). A klubfoglalkozások közösséget építenek. A közösség tovább építhető, erősíthető, ha – az iskolával, szülőkkel előre egyeztetve – akár iskolán kívüli programok szervezésére is sor kerül. Ez erősítheti a csoport összetartását, motivációját. Ilyen program lehet egy közös mozizás, kirándulás, valamilyen kint játszható sport játék.

Konfliktusok kezelése

A klubfoglalkozások során elkerülhetetlenek a viták, súrlódások. Ez egyrészt hozzátartozik a csoport fejlődéséhez, másrészt a játékok kapcsán természetes, hogy feszültségek generálódnak. Lényeges, hogy ezek a viták, feszültségek kimondásra és átbeszélésre kerüljenek. Fontos, hogy a csoport tudjon olyan konstruktív, asszertív megoldási alternatívákat felkínálni egy-egy konfliktusos helyzetben, mely a későbbiekben mintaként szolgálhat a csoporttagok számára. A konfliktusos helyzetek lehetőséget adnak a fejlődésre, nem kell tőlük megijedni. A játékokból fakadó feszült helyzetek lehetőséget teremtenek olyan témák felvezetésére és megbeszélésére, mint a „Veszteség és győzelem” közötti hangulati különbségek megélése, a csalódottság – sikerélmény” feldolgozásának elfogadható módjai.

7. A foglalkozások tapasztalatainak összegzése

A gyermekek egyéni fejlődése és a csoportkohézió változása

A gyerekek visszajelzései, a személyes tapasztalatok és az attitűd-változást mérő eszközök adatai által elmondható, hogy a klubfoglalkozásokon résztvevő diákok eredményesen sajátították el az ismeretanyagot, tájékozottabbak lettek a szerencsejátékokat illetően és veszélyesebbnek ítélték meg a szerencsejátékok alkalmi és rendszeres használatát is, mint a klubfoglalkozások első alkalmával. Többen jelezték, hogy önbizalmuk, magabiztosságuk is nőtt a foglalkozások hatására. A résztvevő diákok hasznosnak, jó hangulatúnak és érdekesnek találták a foglalkozásokat. A csoporton belüli kommunikáció is jelentősen javult a foglalkozások folyamán. Néhány a résztvevő diákok visszajelzéseiből:

- „Sokat tanultam a foglalkozásokon. Kevesebbet fogok szerencsejátékozni.”
- „Az a jó benne, hogy sokat játszunk, beszélgetünk.”
- „Megtanultam, hogy milyen jellegű függőségek vannak. Sok dologban nem változtam meg, csak kicsit tudatosabb lettem. Köszönök mindent!”
- „Sok mindent megtanultam az életről. Tetszett, hogy játékosan mutatták be a komoly dolgokat.”

Az iskola és a bevonó pedagógusok visszajelzése a klubfoglalkozásokról

Az iskolák általában örömdetesnek tartják a programot; úgy vélik, valódi, kézzelfogható problémára reagál. Mivel a pedagógusoknak nincs már kapacitásuk a témáról beszélgetni vagy nincs lehetőség beilleszteni az órarendbe a prevenciót, ezért hasznos bevinni az iskolákba a projektet. A bevonó pedagógus kollégák is abszolút pozitívan értékelik a klubfoglalkozásokat; különösen a csoporton belüli összetartás erősödésének örültek.

Csoportdinamikai megfontolások

Szerző: Rácsok Balázs

Bevezetés

Amikor egy közösségben, csoportban elkezdünk dolgozni, nagyon sok mindenre oda kell figyelni. Nem mindegy, hogy annak a közösségnek hány tagja van, milyen gyakran találkoznak, milyen szabályok szerint működnek, milyen tagokból állnak össze, hol találkoznak, milyenek ott a körülmények.

De mit is nevezünk csoportnak? Ha egyszerűen szeretnénk definiálni a csoport fogalmát, akkor azt a következőképpen írhatjuk le: **a csoport egyének összessége, ahol a tagok ismerik az összes többi tagot mások közvetítése nélkül, valamint fontos, hogy tartósan (egy adott időtartamon belül) egymással gyakori kapcsolatban vannak.**

Hogyan alakul, hogyan működik egy csoport? Csoportok kapcsán beszélhetünk **informális** és **formális** csoportról. Informális csoport alakulhat ki például egy lakótelepen, ahol egy-két kutyasétáltató sétálás közben találkozik, és elkezdnek beszélgetni. Majd újabb kutyát sétáltatók csatlakoznak hozzájuk. Ahogy telik az idő, elkezdnek szabályokat hozni. Mikor találkoznak, meddig maradjanak lent, merre menjenek el sétálni. A csoportban lesznek aktívabb tagok, akik megszervezik, hogy a séta útvonalán az önkormányzat helyezzen ki szemetes ládát a kutyagumi elhelyezéséhez, néha még egy-egy közös, kutyák nélküli bográcsozás is megvalósul a csoporton belül. Kialakul a csoport szakértője is, aki több éve nevel kutyákat és tenyésztéssel is foglalkozik.

Amikor szakmai kérdések vannak, akkor szinte a csoport összes tagja hozzá fordul tanácsért, az ő szava lesz a döntő egy-egy kutyákkal kapcsolatos kérdésben. Valamint a tagokhoz tartoznak olyan kutyasétáltatók is, akik fontosnak tartják, hogy a kutyájuk tudjon egy másik kutyával játszani, de ők maguk nem vesznek részt aktívan a csoport életében. Kialakulnak köznévi formák, füttyentések, amit csak a csoport tagjai értenek meg, valamint a csoporthoz tartozó kutyák azonos mintázatú kendőt használnak, jelezve ezzel, „Ezek MI vagyunk.”. A csoporton belül megjelennek kisebb konfliktusok is. Az egyik tag úgy gondolja, hogy ő sokkal jobb tanácsokat tud adni, mint tenyésztő, keresi a lehetőséget arra, hogy a tagok elismerjék őt. Sajnos előfordul, hogy a nagyobb kutyák bántják a kisebb kutyákat a sétáltatás alatt. Többen ezért úgy döntenek, hogy más időpontban hozzák le a kutyájukat, és csak a kisméretű kutyás társakkal sétálnak együtt. Új szabályokat alakítanak ki, új útvonalat határoznak meg, új szerepek alakulnak a csoporton belül, valamint új célokat határoznak meg maguk számára (kutyafuttató létesítése), hogy megmutassák a MÁSIK csoport számára, hogy ők ügyesebbek, jobb érdekérvényesítők. Ennek érdekében létrehozhatnak egy egyesületet, aminek alapító okiratában deklarálják a céljaikat, tisztségviselőket választanak, szabályokat alkotnak a csoport működésével kapcsolatban, és elérkezünk egy formális csoport működéséhez.

Miért is fontos ez? Először is azért, mert a Játék határokkal elnevezésű programnak számos olyan eleme van, ami a csoportokra épül. Egy-egy szolgáltatás osztályfőnöki órák keretében, délutáni közösségekben, tanodai környezetben kerül megszervezésre. Másodszor pedig azért, mert sokszor nem vagyunk annak a tudatában, hogy egy csoport



működésének megvannak a maga szabályai, előnyei és hátrányai. Nem figyelünk oda a csoport dinamikájára, a benne zajló folyamatokra. Sokszor megijedünk a tagok ellenállásaitól, kudarcnak élünk meg egy-egy feszültséget vagy konfliktust, pedig lehet, hogy azok pont a csoport fejlődését jelentik. Csoportvezetőként is fontos, hogy tisztában legyünk a csoportok működésével, azzal, hogy milyen hatások érik az általunk vezetett csoportokat, illetve hogy vezetőként milyen feladataink, felelősségünk van abban, hogy egy csoport elérje céljait. Egy jól működő csoportban erős csoportkohéziót érhetünk el. Ez az erő az, ami a csoportot összetartja, mely adódhat a csoporttagok jó kapcsolatából, valamint a feladatok, játékok által megteremtett összetartozásról. A klubfoglalkozások fő célja a jó közösség, jó közösségi élmény megteremtése. Nézzük meg most egy kicsit részletesebben, amit a csoportokról tudni kell.

Csoportok tervezése:

Amikor elhatározzuk, hogy nekikezdünk egy csoport szervezésének, fontos hogy jól tervezzük meg az egész folyamatot. Mit szeretnénk elérni, hány alkalmat tervezünk, a csoportfoglalkozások helyszíne megfelelő-e. Könnyen átrendezhető-e, megfelelő-e a helyiség hőmérséklete, mérete, rendelkezésre állnak-e vizesblokkok, de az sem elhanyagolható, hogy a csoport tevékenységével zavarunk-e másokat (esetleg egy másik csoport hatékony működését). Fontos megtervezni azt is, hogy hány fővel tervezzük a csoportot. Milyen az a maximális létszám, amivel még hatékonyan lehet dolgozni a csoportban a célokért, és mekkora az a minimális létszám, amivel még értelme van a foglalkozásoknak. Az adott létszám mellett elvégezhetőek-e azok a feladatok, melyekkel a célokat szeretnénk elérni. Fontos azt is meghatározni, hogy nyitott vagy zárt csoportban dolgozunk. A csoportcélok lehetővé teszik-e azt, hogy folyamatosan új és új tagok csatlakozzanak a csoporthoz (nyitott csoport), és régi tagok szabadon hagyják el azt. Vagy a csoport egy előre meghatározott és elfogadott létszámmal és tagokkal (zárt csoport) működhet hatékonyan, mert ha állandóan változnának a csoporttagok, akkor a célok nem tudnának megvalósulni (egymással szorosan összefüggő elemekből épül fel a program, pl.: tanulócsoporthoz, az, aki hiányzik, nem fogja érteni a következő foglalkozásokat). Lényeges végiggondolni azt is, hogy milyen szabályokat szeretnénk elfogadtatni a csoporttal. A tervezés fázisában fontos megtervezni azt is, hogy kikkel fogunk együtt dolgozni. Érdemes felmérni az igényeket, végig kell gondolni, hogy a csoporttagok milyen motivációval rendelkeznek. A tagok működésével kapcsolatban fontos szempont, hogy képesek lesznek-e hozzájárulni a csoport munkájához, tudunk-e olyan igényt csoporttagok részéről, amely befolyással lehet a működésre. A tervezéskor kell meghatározni, hogy (a tagok igényeihez és az elérni kívánt célokhoz igazodva) milyen rendszerességgel találkozzon a csoport, valamint, hogy milyen hosszúságúak legyenek a csoportalkalmak. Egy túl gyakori találkozás nagy terhet jelenthet a csoporttagoknak, lehet, hogy nincs ennyi idejük, így nem tudnak eljönni mindig a találkozásokra. Amennyiben pedig túl hosszú a két találkozás közötti idő, az azzal járhat, hogy csökkenti a csoportkohéziót, a csoportfoglalkozások emlékei elmúlnak, mely erősen csökkentheti a csoportmunka hatékonyságát.

A csoport fejlődése

A csoport fejlődését több jól látható részre bonthatjuk. Tuckman modelljében⁷ négy fejlődési szakaszon mennek át a csoporttagok:

1. Alakulás 2. Viharzás 3. Normázás 4. Működés

- 1. Alakulás:** Orientációs szakasznak is szokták nevezni. Erre a szakaszra leginkább a bizonytalanság jellemző. Számos kérdés fogalmazódik meg a csoporttagokban. Ki vagyok én, kivel kerültem egy csoportba, mi fog velünk itt történni, milyen elvárásoknak kell megfelelni, ki a vezető? Ebben a szakaszban a csoporttagok még nem ismerik egymást, nem tudják a csoport célját, a működés szabályait. Általában ebben a szakaszban a tagok visszafogottsága jellemző, figyelik egymás működését, magukról nagyon keveset osztanak meg, valódi érzéseiket eltitkolják, nem lehet tudni még, hogy ki kivel szimpatizál, illetve hogy milyen ellenszenv van a tagok között.

⁷ Tuckman, B.W. Developmental Sequences in Small Groups, Psychological Bulletin, June 1965

- 2. Viharzás:** A szakaszra a legjellemzőbb szó a konfliktus lehet. Ezért szokták ezt a szakaszt a polarizáció és a belharc szakaszának is hívni. Legfontosabb kérdés, ami felmerül a csoportokban: Hol van a helyem a csoporton belül? Minden csoporttag keresi a helyét, pozícióját a csoportban. Próbáljuk elhárítani azokat a szerepelvárásokat, melyeket mások szeretnének ránk erőltetni, egyes pozíciókért, akár a vezetésért is versengés folyik. Ezen folyamatok konfliktusokkal járnak, ami szükségszerű, és hozzátartozik a csoport fejlődéséhez. Kiválasztódik, illetve elfogadásra kerül a formális és az informális (belső) vezető. Ebben a szakaszban gyakran előfordul, hogy bírálják a csoportvezető tevékenységét, kimondódnak a feszültségek, kompromisszumok születnek.

- 3. Normázás:** Amit ebben a szakaszban el kell dönteni: Hogyan működünk, mik legyenek a normáink? A csoport a belső egyensúlyát keresi, és a csoportban kialakul az összetartozás érzése. A csoporttagok egyre inkább megnyílnak és egyre több információt osztanak meg egymással. A csoport meghatározza a céljait és a feladatait, és el is köteleződnék a megvalósításuk tekintetében. Kialakulnak a normák és a szokások, megfogalmazható a csoport értékrendje és az is, hogy kitől mit várnak el a csoportban.

- 4. Működés:** Ebben a szakaszban valósul meg a csoport igazi működése, ezért gyakran hívják ezt a szakaszt a munka vagy produktív szakasznak. A közösen elért eredmények tovább növelik az összetartozást és a tagok közötti kapcsolatokat. A célok megvalósításának sikere kapcsán a csoport megismeri a hatékonyság élményét is, valamint megjelenik a MI tudat is. (Pl.: Mi jobbak vagyunk, sikeresebbek vagyunk, mint egy másik csoport)

- 4. + 1. Befejezés:** Nem tartozik a modellhez, de fontos, hogy amikor befejezünk egy csoportot, akkor a csoporttagok értékeljék ki a csoport működését. Mennyire tartották hasznosnak a csoportot, mennyire érték el a célokat, milyen következtetéseket tudnak levonni a csoportok a csoport és saját maguk működéséről.

Fontos tudni, hogy ezek a szakaszok újra és újra megjelenhetnek egy csoporton belül, már egy több éve működő csoportnál is, például új feladat, új csoporttag, új cél megjelenésekor.

A csoport működése a hatékonyság szempontjából⁸

Amikor csoportot működtetünk, fontos időnként ránézni, hogy hatékonyan működik-e. Több tényezőjét érdemes vizsgálni a működésnek, ezek közül most néhány szempontot említünk meg. Hatékony egy csoportműködés akkor, ha a csoportcélok meghozatalában a csoport tagjai is részt vesznek, bevonásra kerülnek, illetve ha a csoport és a tagok célja összehangolt, valamint ha a tagok elkötelezettek, motiváltak a célok megvalósítása érdekében. Ugyanakkor rossz úton járunk, a tagok folyamatosan versenyeznek a célok eléréseért, ebben nincs együttműködés, valamint ha nem jön létre elköteleződés a csoportcélokkal kapcsolatban. Nem hatékony egy csoport működése akkor sem, ha a célokat folyamatosan kívülről fogalmazzák meg.

A Játék Határokkal elnevezésű programban is fontos, hogy a klubfoglalkozások alkalmával meg tudjanak fogalmazódni a diákok céljai is. Mit szeretnének csinálni, mi az, ami őket egy-egy téma kapcsán érdekli, hova szeretnének eljutni a csoportfolyamatok végére.

Gyakran esünk abba a hibába, hogy vezetőként folyamatosan magunknál tartjuk a szót. Nem működik jól a csoport akkor sem, ha a gondolatok kifejezésre jutása mellett az érzések elnyomásra kerülnek, vagy arról nem veszünk tudomást. Egy hatékony csoportban a kommunikáció kétirányú tud lenni. A gondolatok mellett meg tudnak jelenni az érzések is. Ezek következmények nélkül kibontásra kerülhetnek.

A klubfoglalkozások megtartásánál is törekednünk kell erre. Nem csak az a fontos, amit mond, hanem arra is figyeljünk, reflektáljunk, ahogyan mondja. Vegyük észre akár a dühöt és haragot is és beszéljünk erről: „Úgy látom, amit mondtál, abban nagyon sok indulat van. Nagyon szeretném, ha elmondanád, hogy mit érzel és minek köszönhető ez?”

⁸ Szathmáriné Balogh Mária-Járó Katalin: A csoport megismerése és fejlesztése, KLTE Debrecen 1994. 37 – 40 oldal.



Fontos szempont, hogy a csoporttagok bevonódjanak a munkába, közös döntések szülessenek és azok végrehajtása is közös legyen. A tagoknak érezniük kell, hogy szerepük van a vezetésben, formálhatják a csoport működését.

Már az első alkalommal is, amikor a csoportszabályokat alkotjuk meg a gyerekekkel (hányszor fogunk találkozni, mennyi ideig tart a foglalkozás, kikapcsoljuk a telefonokat, ...), érezniük kell, hogy formálhatják a csoportot. Megkérdezhetjük tőlük, hogy ők milyen szabályt tartanak fontosnak, ami számukra lényeges, és szeretnék, hogy a része legyen ennek a csoportnak. A csoportfoglalkozások alkalmával jelezhetik, ha fáradtak, javaslatot tehetnek, hogy most tartsunk egy kis szünetet, vagy szeretnének játszani valamit.

Egy hatékonyan működő csoportban a konfliktusok nyíltak, a csoporttagok felvállalják a véleménykülönbségekből fakadó konfliktusokat, és a vezető segíti ezeket a folyamatokat. A rosszul működő csoportokban a konfliktusok látszanak jelen. Nem beszélünk róla, ugyanakkor szétfeszíti a csoporttagokat. Ez a feszültség akadályozza, ellehetetleníti a működést. A konfliktus feloldása érdekében fontos, hogy folyamatos kommunikációval oldjuk a helyzetet és törekedjünk a konszenzusos megoldások megtalálására.

A klubfoglalkozások sem mentesek a konfliktusoktól. A csoportfejlődés maga is generál konfliktusokat, hiszen a diákok keresik a pozíciójukat, szerepüket. A játékokban nyerni szeretnének, a győzelem hevében megsérthetnek másokat, a vesztesek csalást sejtethetnek a teljesítmények mögött. A diákok is számtalan feszült helyzetet hozhatnak be a klubokba, aminek otthoni vagy iskolai okai is lehetnek. Fontos, hogy ezeket a konfliktusokat ne elnyomjuk a csoporton belül, ne a csoportvezető „hatalma”, döntő szava oldja meg a helyzetet, hanem közösen, nyílt kommunikáció mellett a gyerekekkel keressük az okokat, a mindenki számára elfogadható megoldásokat.

Egy hatékonyan működő csoportban nagy figyelmet fordítanak az értékelésre. Lényeges, hogy a hatékony csoportot az jellemzi, ha közös értékelésre kerül sor és nem a csoportvezető értékeli a munkát. Az is fontos, hogy az értékelés után közös döntés alapján működjön tovább.

Csoportszerepek, melyre figyelniük kell

Egy – egy csoport nagyon sokféle tulajdonságú embert hoz össze. Akik másképpen reagálnak azonos helyzetekre, más az érdeklődési körük, különböző az érzékenyséjük, heveségük. Vannak bátrabbak és gyorsan feloldódók, vannak, akik csendesebbek és határozottabbak. Sokszor nem könnyű együttműködésre, közös munkára bírni a különböző adottságokkal rendelkező embereket. Azt gondoljuk, hogy közös érdeklődési körű, hasonló karakterű emberekkel lehet jól dolgozni, de igazi csoda történik akkor, amikor nagyon különböző egyéniségek között megszületik az a harmónia, mely a célok elérését szolgálja. A csoporttagok szerepüket tekintve kétféleképpen állhatnak a csoportfolyamatokhoz. Vagy elősegítik azt, konstruktívan, kezdeményező módon jelennek meg a csoportban, vagy pedig hátráltatják, lassítják a munkát destruktív hozzáállásuknak köszönhetően.

- a) **Bűnbak:** A bűnbakot a csoport választja ki magának. Mindent rá lehet fogni, minden felelősséget, mely valamilyen kudarchoz kapcsolható, rá lehet tenni erre a szereplőre. Így a többi csoporttagnak nem kell szembenéznie saját problémáival, érzéseivel. Gyerekcsoportokban általában nyíltan történik a bűnbakképzés (István az, aki nem volt hajlandó segíteni a feladatban.), felnőtteknél gyakran nem mondódik ki. A vezető felelőssége a bűnbakképzés folyamatában óriási. Vigyázni kell, hogyan oldja meg a helyzetet. Ha a bűnbak védelmére kel, azzal elveszítheti a többi csoporttagot, ha a bűnbak sértett marad, a többi csoporttagot bűntudat gyötri, de a helyzet nem oldódik meg. Az ellenségeskedés rejtettebb ruhába öltözik. Ha a vezető a többi csoporttag pártjára áll, úgy a bűnbak teljesen egyedül marad, nem akarja megoldani a problémát, mely a csoportdinamika megállásával is járhat. Fontos, hogy a vezető figyelje, hogyan alakult ki a bűnbak szerep,

mi vezetett oda, hogy egy adott személyt választottak. Ha rálát erre a folyamatra a vezető, akkor nyíltá teheti ezt a csoporton belül, és megkérheti, a csoporttagok gondolkozzanak el azon hogyan és miért alakult ki ez a helyzet.

- b) **Deviáns tag:** Az első reakcióink ezzel a csoporttaggal kapcsolatban, hogy valamilyen negatív szerepet tölt be a csoporton belül. Pedig ez nem feltétlenül van így. Az biztos, hogy a deviáns tag viselkedése eltér a többi csoporttag általános normáitól. A deviáns csoporttag viselkedése irányulhat a vezető ellen illetve valamelyik csoporttag, vagy csoporttagok ellen. Sokszor a deviáns csoporttagnak lehet olyan szerepe is, hogy ő az, aki fokozattan, mélyebben érez egy problémát (sajátját vagy a csoportét), amit fel mer vállalni, és ki mer mondani. Nagyon nehéz a vezető helyzete a deviáns csoporttag tekintetében. Fontos, hogy a vezető próbáljon meg együttműködni vele, viselni kell a nyílt támadásokat, és a csoport elé kell tárni azt, közös megoldásokat keresve.
- c) **Belső vezető:** A belső vezető lehet végig ugyanaz a személy, de változhat is a személye. Amíg a csoportvezető a „kinevezését” attól az intézménytől, programtól kapta, aminek keretében végzi a munkáját, a belső vezető a „megbízását” a csoporttagoktól kapja, tapasztalata, érintettsége, egyénisége miatt. Gyakori hiba, hogy a vezető ellenségének tartja a belső vezetőt és rivalizálni kezd vele. A vezető azt érzi, hogy gyengíti a hatalmát, tekintélyét. Ha harcba száll vele, gyakran azt érheti el, hogy a többi csoporttag megkérdőjelezi a vezetői szerepét. Ha a vezető elkezd együttműködni a belső vezetővel, felhasználja tudását, szerepét a célok elérése érdekében, akkor az egy nagyon jól működő csoportmunkát eredményezhet.
- d) **A kapuőr:** Nagyon szép kép erre a szerepre. Egy csoporttag, aki érzékenységgel őrséget áll, őrszi azt a kaput, amin a csoportnak át kellene mennie, hogy mélyebb munka alakuljon ki a csoportban. Amikor a csoport egy érzékeny és nehéz témához ér, a kapuőr az, aki megpróbálja eltéríteni a témát. Ezt meg tudja úgy tenni, hogy hirtelen feláll és kimegy, vagy egy teljesen nem odaillő témát dob be, teljesen értelmetlen a hozzászólása, mely újabb feszültséget teremt a csoporton belül. A vezetőnek észre kell vennie, hogy ki a kapuőr a csoportban. Érdemes vele négy szemközt beszélni a viselkedéséről és segíteni abban, hogy viselkedése változzon.
- e) **Szótlán tag:** Szótlán tag nem minden csoportban fordul elő. Szótlanságának több oka is lehet. Személyiségéből fakadóan visszahúzó, nem tartja magát képesnek arra, hogy több ember jelenlétében beszéljen, nem tartja magát igazán a csoport tagjának, nagyon sok problémája van és fél, hogy megszólalásával előtérbe kerül, lelepleződik. A vezetőnek érzékenyen kell közelíteni a problémához. Segítség lehet, ha körkérdéssel próbálja szóra bírni a csoporttagokat, illetve négy szemközt beszélgetés keretében bátorítja a megszólalásra, vagy tudja meg szótlansága okát. Még közös tervet is kidolgozhatnak, hogyan segít leküzdeni gátlásait a csoportban a szótlán tagnak. Vigyázni kell arra, hogy mit eredményez az, ha a csoportvezető direkt megszólaltatja a szótlán csoporttagot. Ha nem sikerül, akkor még nehezebbé teszi a szótlán tag helyzetét a csoportban. Ha nem foglalkozunk vele, akkor nagyon fontos hozzászólásoktól fosztjuk meg a csoportot.
- f) **Bőbeszédű tag:** A mindennapi életünkben is sokszor találkozunk olyan emberekkel, akik ha egyszer elkezdnek beszélni, nem tudják azt abbahagyni. A csoporton belül is megtalálhatóak ezek az emberek, és igen meg tudják nehezíteni a vezető helyzetét. A bőbeszédű tag gyakran nem hallgatja meg a másikat, nem engedi szóhoz jutni a többieknek, eltereli a témát és a problémát. Önző módon nem a csoport, hanem a saját maga problémáját helyezi előtérbe. A vezető felelős a folyamatokért. A problémát lehet úgy kezelni, hogy azt kéri a tagoktól, hogy 1 mondatban, 1 percen, 1 szóban adjanak választ és jelzi, hogy ő az, aki ezt betartatja a csoporttagokkal. Szintén megoldás lehet négy szemközt beszélgetés, ahol megbeszéljük ezt a problémát a csoporttaggal.

Aktivitás, passzivitás és a fegyelmezés kérdése a csoporton belül:

Minden csoportban meg kell küzdenünk a csoporttagok különböző aktivitási, passzivitási szintjével. Gyakran nehezítheti meg a csoport munkáját egy akadékoskodó, mindentudó csoporttag. Nehéz megbirkózni azokkal a csoporttagokkal is, akik megpróbálják elterelni a témát, folyamatosan támadólag lépnek fel, félelmet keltenek. Akkor sem könnyebb a helyzetünk,



amikor valaki a passzivitásával, közömbösségével hátráltatja a csoportmunkát, vagy éppen a bohóc szerepében folyamatos poénokkal ajándékozza meg a többieket. Csoportvezetőként fontos tudnunk, hogy ezek a magatartások nem eleve negatívak. Jelzést, információt adnak számunkra a csoportról, a csoport aktuális állapotát tükrözik: ezekre a szerepekre adott esetben a résztvevőknek azért van szükségük, mert más módon nem tudnak a csoportban pillanatnyilag uralkodó feszültségen úrrá lenni.⁹ Fontos, hogy ennek tudatában legyen a csoportvezető és figyelje ezeket a folyamatokat. Segíteni kell a csoportot, csoporttagokat abban, hogy más módon is ki tudják fejezni gondolataikat, illetve fontos reflektálni ezekre a folyamatokra. Érdemes kihangsúlyozni az érzéseket, ki mit élt át, hogyan hatott rá egy másik csoporttag viselkedése. A szankciókkal, fegyelmezővel óvatosan kell bánni. A túlzott kontroll, a folyamatos fegyelmezések szintén negatív hatással lehetnek a csoportfolyamatokra és a csoportcélok elérésére. A csoportvezetőnek először meg kell értenie azt, hogy egy-egy csoporttag miért is viselkedik úgy, milyen szituáció hozta ki belőle ezt a viselkedést, és a csoporttaggal, csoporttal közösen kell megbeszélni, mit kellene másképpen csinálni. A csoportvezetőnek feladata ilyenkor a bátorítás, a gondoskodás, a normaadás. Ugyanakkor az is fontos, hogy a csoporttagok megfelelő biztonságban érezzék magukat. Jogos elvárása egy-egy csoporttagnak az, hogy ő fejlődni, játszani, tanulni érkezik egy csoportba. Fontos, hogy ebben a csoportvezetőnek kell segíteni és adott esetben meg kell tudnia védeni a csoporttagot egy másik tag viselkedésétől. Végző esetben az is előfordulhat, hogy végleg, vagy időlegesen ki kell zárni egy csoporttagot a viselkedése miatt. Szerencsére a csoportok tele vannak olyan tagokkal is, akik kezdeményezők, konstruktív módon tudnak véleményt megfogalmazni, jó kérdéseik vannak, érdeklődéssel hallgatja meg a másikat és jó kérdésvetéseik vannak a csoport számára. Ezeket a pozitív magatartásokat fel lehet erősíteni, normává lehet tenni, egy-egy nehezebb helyzetben segítségül is hívhatóak.

Végül a csoportszerződés fontosságáról:

Amikor csoportokkal dolgozunk, mindig szánjunk kellő időt és erőt a csoportszerződés megkötésére, melyben tisztázzuk az alapvető működési szabályokat. A csoport akkor tud megfelelően működni és elérni a céljait, ha működését a tagok világosan látják. Biztonságot ad a tagok számára, ha tudják, hány alkalommal találkozunk, milyen szabályok vonatkoznak a részvételre, mi történik, ha hiányzunk, mit kell tennünk, ha nem tudunk részt venni a foglalkozáson. Lényeges eleme a szerződésnek annak eldöntése, hogy a csoportfoglalkozáson elhangzottak kire tartoznak, mire használhatóak fel. Általános szabály, hogy olyan csoportokban, ahol pszichológiai módszereket, önismereti játékokat használunk a titoktartás a csoport minden tagjára, a vezetőre is egyértelműen vonatkozik. Ez alapozza meg a bizalmi légkört a csoportban. A klubfoglalkozások keretében a pedagógusok más szerepben találkoznak a diákokkal, mint egy klasszikus tanár-diák szerep. Gyakran előfordul, hogy egy pár órával ezelőtt még dolgozatot írt a pedagógus a gyerekekkel, most pedig egy csoporthelyzetben dolgoznak együtt. Itt különösen fontos a titoktartás. Ehhez szorosan hozzátartozik az önfeltárás és a bevonódás mértéke is. Az, hogy mennyit adok ki magamból, nagyon fontos kérdés, hiszen a foglalkozások történéseit egyéb kontextusban is vállalni kell majd (tanórán). A megfelelő szint kialakítása gyakorlatot, óvatosságot igényel meg a tagoktól, melynek felelőssége elsődlegesen a vezetőt terheli. Ezért kell erről beszélni a szerződésalkotáskor. Sok időt és feszültséget spórolhatunk meg, ha tisztázzuk a foglalkozások hosszúságát, a szünetek idejét, az önkéntesség lehetőségét a játékokban, megszólalásokban. Amikor összeállnak a keretek és megszületik a konszenzus, a szerződés szóban vagy írásban megkötöttik.

Játékok szerepe a foglalkozásokban:

Amikor elkezdünk valamilyen csoportfolyamatot, gyakran érkezik a csoporttagoktól a kérés, hogy játszunk és játszunk és játszunk. Vezetőként beleeshetünk abba a hibába, hogy megpróbálunk megfelelni ezeknek az igényeknek és hozzuk a játékot. Lényeges, hogy egy-egy csoportfolyamatban a játékok mindig be kell, hogy töltsenek valamilyen célt. Amikor játékot választunk, azt is végig kell gondolnunk, hogy azok milyen hatást válthatnak ki, milyen érzelmeket generálhatnak. Egy rosszul megválasztott játék az egész csoportot nehéz helyzetbe hozhatja. Például egy több napos tréningfolyamat utolsó, lezáró feladatákként egy olyan játékot hozott be egy tréner, amelyet két kisebb csoportban kellett végrehajtani. Ez olyan erős versenyhelyzetet teremtett, hogy a játék végére lett egy győztes és egy vesztes csapat.

⁹ Hézszer Gábor dr.: A pásztori pszichológia gyakorlati kézikönyve (Kálvin, Db. 1995.)

Mély érzések, ellenségeskedések fogalmazódtak a csoportban és nem várt hatalmas feszültség maradt a csoporttagokban, melynek kezelésére már nem volt időkeret. Minden játéknak nézzük meg a célját, szerepét, kapcsolódását az adott témához, a csoport állapotához. Fontos szabály, hogy mindig **több játékkal készüljünk, mint amennyit terveztünk** egy foglalkozásra. Ha például 2 játékblokkot tervezünk, akkor legalább 4 játékkal készüljünk, így elkerülhető az a patthelyzet, amikor a csoporttagok a játék címének elmondása után közlik, hogy ezt a múlt héten játszották, vagy az 1 órára tervezett logikai játékot 2 perc alatt teljesíti a csoport. Nézzük meg, hogy az adott játékoknak milyen **tér- és eszközigényük** van. Milyen életkorban lehet játszani? Azt is mérlegelni kell, hogy milyen hanghatalommal kell számolni, zavarunk-e vele másokat az épületben.

Játékok és funkciók:

A **játékok funkciójukban** is eltérőek lehetnek. Vannak olyanok, melyeket a **bemelegítésként** használunk azért, hogy a tagok megérkezzenek a foglalkozásra, hátrahagyják a napközben szerzett feszültségeket, kilépjenek abból a szerepből (tanár, diák, beosztott), amiben eddig voltak és csoporttaggá tudjanak válni. Vannak kifejezetten olyan **energizáló** játékok, melyeket azért játszunk, hogy a csoporttagok egy kicsit felfrissüljenek, mondjuk egy hosszú beszélgetés után, vagy eleve úgy látjuk, hogy a csoport olyan fáradtan érkezett, hogy hasznos lehet egy-egy ilyen játék. A **jégtörő** játékoknak szerepe lehet, hogy a tagok megismerhessék egymást, illetve, hogy egy-egy tananyagba bevezesse a tagokat. A **csapatépítő** játékok, ahogyan a nevükben is benne van, olyan céllal kerülnek be a csoportfolyamatokba, hogy segítsék a tagok közötti együttműködés kialakítását, javítását. Léteznek kifejezetten olyan játékok is, melyek a **kommunikációra**, annak fejlesztésére épülnek. A játékok középpontjába kerülhet a **problémamegoldás** előmozdítása, a csoporton belül. Ennél a játéktípusnál fontos, hogy a csoportvezető el tudja engedni a saját megoldását, mert lehet, hogy a csoport más még eredményesebb megoldást talál az adott problémára. Ne feledkezzünk meg az **értékelést célzó játékokról** sem. Itt cél, hogy a csoporttagok különböző módon ki tudják értékelni magukat és egymást. Ezen játékoknál fontos, hogy a fókusz a konstruktív értékelésen van, nem pedig a destruktív visszajelzéseken.

Biztonsági megfontolások:

Minden feladatot úgy kell végrehajtani, hogy mindenki biztonságban legyen. Ez minden esetben a vezető feladata. Nagyon fontosak lehetnek ebben a pontos és világos instrukciók. Pl.: csak úgy lehet hozzáérni a másikhoz, hogy az nem fájhat neki. A játék folyamán nem lehet futni, csak lépni, a bekötött szemű játékosnál mindenképpen vigyázni kell, hogy ne menjen neki olyan tárgynak, ami sérülést okozhat. Végig kell gondolni, hogy azokat az eszközöket, amiket használunk, milyen korcsoportok használhatják, kikre lehet veszélyesek. Végig kell azt is gondolni, hogy azon eszközöket, amiket már nem használunk, hova tesszük el, hogy továbbra se okozzanak balesetveszélyt.

Gyakorlat:

Ha tehetjük, akkor olyan játékokat játsszunk, amiket vagy átértünk, vagy már kipróbáltunk valamilyen védett környezetben, ahol nem baj, ha elrontunk valamit. Itt az is kiderülhet, hogy elegendő instrukciót adunk-e, azok egyértelműek-e. Egyszerűbb játékokkal kezdjük, és ahogy nő a tapasztalatunk, akkor vállaljunk be nagyobb nehézségi fokozatú játékokat. Nem baj, ha olvassuk az instrukciókat, gyakran minden szónak jelentősége van egy játékban, és egy elrontott szó teljesen megváltoztatja a feladat értelmét.

Időtervezés:

Kulcsfontosságú a játékok időbeli tervezése. Ha egy játéknak nagy az időigénye és mi azt megpróbáljuk lerövidíteni, könnyen előfordulhat, hogy nem érzük el a célunkat. Ha azt látjuk, hogy a tervezett játék nem fér már bele az időbe, inkább válasszunk másikat.



A hatékonyság mérése

Szerző: Körmendi Attila

A klubfoglalkozások levezetésén túl szükséges a foglalkozások hatékonyságának mérése. A mérés több okból is szükséges:

- A hatékonyságmérésekkel kiválasztható az a populáció (nem, életkor, iskolai végzettség), amely a legérzékenyebben reagál a foglalkozásokra.
- A csoportvezetők hatékonyságára vonatkozólag is lesz információnk.
- Végül folyamatos hatékonyságmérés mellett fejleszthetjük a foglalkozásokon használt módszereket, játékokat.

A hatékonyságot attitűdváltozáson keresztül mérjük, amely feltételezhetően viselkedésváltozással jár együtt. A hatékonyságméréshez egy kérdőívet készítettünk, mely több változó mentén is jelzi a foglalkozások hatékonyságát az egyes csoportoknál [\(lásd Függelék\)](#).

A kérdőívet az első klubfoglalkozás előtt és az utolsó klubfoglalkozás befejeztével töltetik ki a résztvevő gyerekekkel (elő és utóteszt). A kérdőívek átlagos kitöltési ideje 15-25 perc, mely azonban változhat a kitöltők életkorától függően. A foglalkozások előtt és után kitöltött kérdőívek tehát ugyanazon kérdéseket tartalmazták, ugyanazon kérdésre adott előzetes és utólagos válaszok közti különbségek jelzik a változás mértékét. Például abban az esetben, ha a rendszeres kaparós sorsjegy vásárlást a foglalkozások előtt „kicsit veszélyes”-nek, míg utána „eléggyé veszélyes”-nek ítélik, feltételezhetjük, hogy változás történt a személy sorsjeggyel kapcsolatos attitűdjében. Az utóteszt tartalmaz továbbá egy kérdéssort és egy fogalmazásírást, melyek az előtesztben nem jelennek meg. Az adatokat az SPSS statisztikai program segítségével értékeljük, a statisztikákhoz Barna és Székelyi (2004) könyvét ajánljuk.

Az anonimitás biztosítása érdekében minden gyermekhez hat karakterű betűkből és számokból álló kódot rendelünk, melyet az összetartozó (egy gyermekhez tartozó) elő és utótesztnek azonosítására használunk. Abban az esetben, ha a kódot a kitöltők írják fel, kérjük a kód pontos felírását. Anonim kódgenerálás menetének leírása a Függelékben található.

A kérdőíveket nem személyenként értékeljük, ugyanazon klubfoglalkozáson résztvevőkből álló csoport elő és utótesztben mutatott eredményei közötti különbség mutathatja a foglalkozás hatékonyságát.

A kérdőív első részében néhány demográfiai változóra kell válaszolnia a kitöltőnek. A nem és az életkori csoportok lehetőséget biztosítanak az adatok részletesebb elemzésére. (Melyik életkorban és nem esetén bizonyult a leghatékonyabbnak a klubfoglalkozás?) Hasonlóképpen a „Hány alkalommal vettél részt a klubfoglalkozásokon?” kérdés változóként történő használatával fel tudjuk mérni, hogy történt-e változás abban az esetben, ha nem mindegyik foglalkozáson vett részt a gyermek. Tehát a lemorzsolódó csoporttagok is kitölthetik az utótesztet, eredményeiket összehasonlíthatjuk a végig jelen lévő csoporttagok eredményeivel. További demográfiai adatokat is kérhetünk a résztvevőktől a kérdőívek elemzése céljából, például az iskolai végzettséget, és fontos kérdés lehet az is, hogy környezetében játszik-e valaki szerencsejátékot.

A kérdések kisebb része viselkedésekre, szokásokra fókuszál. A „Játszottál már internetes/nem internetes szerencsejátékot?” kérdések elő és utótesztben történő felvételével ellenőrizhetjük, hogy a vizsgált csoportban a klubfoglalkozások ideje alatt emelkedett-e az internetes/nem internetes szerencsejátékkal játszóknak száma vagy aránya, az SPSS-ben a következő lépésekkel: ANALYZE-DESCRIPTIVE STATISTICS-FREQUENCIES. Hasonlóképp lehet elemezni a „Szoktál-e a barátaiddal pénzben kártyázni?” kérdést.

A „Játszottál már nem internetes szerencsejátékot?” kérdés előtesztben történő felvételével információkat kaphatunk arról, hogy a csoportba érkezőknek milyen típusú szerencsejátékkal kapcsolatban van tapasztalata. A nyolc válaszlehetőség közül hét egyes szerencsejáték típusokat sorol fel, a nyolcadik válasz jelölése esetén a személy még nem játszott nem internetes szerencsejátékot. A válaszok eloszlásának vizsgálatára az SPSS ANALYZE-DESCRIPTIVE STATISTICS-FREQUENCIES parancssora használható.

Szintén a fenti gyakoriságra vonatkozó parancssort alkalmazzuk a „Szerinted mi a szerencsejáték-függőség?” kérdés értékelésekor. Ez a kérdés egy szerencsejátékkal kapcsolatos alapvető hozzáállásról informál a következő lehetséges válaszokkal: rossz szokás, játék, probléma, szórakozás, betegség. Feltételezhetjük, hogy abban az esetben, ha egy személy betegséggént, problémaként utal a függőségre, veszélyesebbnek fogja ítélni az egyes szerencsejátékokat.

A következő (5.) táblázatban az egyes szerencsejátékok veszélyességét kell megítélnie a kitöltőnek ötfokú skálán (egyáltalán nem, kicsit veszélyes, közepesen veszélyes, eléggé veszélyes és nagyon veszélyes). Itt a vizsgálandó változók normál eloszlása esetén az elő- és utóteszt eredményeit páros t próbával hasonlítjuk össze (ANALYZE-COMPARE MEANS-PAIRED SAMPLE T TEST) mindegyik felsorolt szerencsejáték típusnál. Ha a vizsgált változó eloszlása eltér a normáltól a nemparaméteres páros Wilcoxon-próbát használjuk (ANALYZE-NONPARAMETRIC TESTS-2 RELATED SAMPLES). A 0.05-nél kisebb szignifikanciaszint ($p < 0.05$) jelentős különbséget jelez az elő és utóteszt eredményei között a vizsgált változó mentén. A normlitásvizsgálatot az egyes kérdésekre vonatkoztatva végezzük az SPSS Kalmarov-Szmirnov próbája segítségével (ANALYZE-DESCRIPTIVE-EXPLORE, majd a PLOTS-nál bejelöljük a NORMALITY PLOTS WITH TESTS-et). Ha a szignifikanciaszint 0.05 feletti, az eloszlás normálnak tekinthető.

Ugyanezen eljárásokkal elemezhetőek a 6. pont alatti táblázatban található kérdések, melyekben ötfokú skálán egyes függőséggel kapcsolatos viselkedések veszélyességének mértékét ítélik meg a kitöltők.

A „Mennyire jellemzőek rád az alábbi állítások? táblázat kérdései csak az utótesztben szerepeltek, mivel itt a klubfoglalkozások hasznosságára vonatkozó kérdésekre kell válaszolni (például: „A klubfoglalkozásokon játszott játékok érdekesek voltak”), mely csak a foglalkozások végeztével tölthető ki. Itt azokat a változásokat próbáljuk rögzíteni, amelyeket a kitöltő észlel magán, és a klubfoglalkozásoknak tulajdonít, továbbá nem a klubfoglalkozások témájával, a szerencsejátékkal kapcsolatosak (például beszédkészség, együttműködés vagy önismeret fejlődése). A lehetséges válaszok: egyáltalán nem, kicsit, közepesen, eléggé, nagyon. Egyszerű átlagszámítással (ANALYZE-DESCRIPTIVE STATISTICS-DESCRIPTIVES) kiszámítható az adott csoport átlaga, szórása és a minimum, maximum értékek (a DESCRIPTIVES-nél az OPTION-t megnyomva kijelölhető a kívánt statisztika).

Végül a kérdőív utolsó részeként egy fogalmazást írtunk a gyerekekkel, arra kértük őket, hogy írják le, miért szerettek a klubfoglalkozásokra járni. Abban az esetben, ha a fogalmazás írása nehézkes, további facilitáló kérdéseket tettünk fel, például: „Mi volt a legemlékezetesebb élményed?”, „Mit tanultál a klubfoglalkozások alatt?”. A fogalmazást tartalomelemzéssel értékeljük, melyben különböző tartalmi köröket határoztunk meg és számoljuk, hogy az adott tartalmi körök hány alkalommal jelentek meg egy csoport fogalmazásaiban. A tartalmi körök a fogalmazásokban leírtak alapján generálódnak, például „a filmvetítés bemutatott egy valódi szerencsejátékost és nagyon tanulságos volt” tartalmi kategória sok fogalmazásban megjelenik. Ha több alkalommal jelenik meg egy tartalmi kör (például egy bizonyos játék) a fogalmazásokban, feltételezhetjük, hogy a résztvevők számára fontos elem volt. A fogalmazások megírására legkevesebb 15 percet kell biztosítani, a terjedelem lehetőleg ne legyen több egy oldalnál.



Játék határokkal tanodákban

Szerző: Virányi Barbara

A következőkben ismertetett átdolgozott tematika olyan csoportok esetében alkalmazható, ahol a program teljes egészében iskolán kívüli szabadidős tevékenység formájában van bevezetve. A leírt módszertant az orosházi helyszínen a 2015-2016-os tanév során, az **SOS Gyermekfalu** csoportjában szerzett tapasztalatok alapján dolgoztuk ki.

Nehézségek és előnyök

Az iskolától független csoport esetében is a 2012-2014-es debreceni modell programtematikáját vettük alapul, viszont ennek keretrendszere több okból kifolyólag nem volt adaptálható teljes mértékben.

Az iskolákban a program felépítése 6 osztályfőnöki óra és 12 szabadidős klubfoglalkozás volt. Itt az osztályfőnöki órán való részvétel nem volt kérdéses, mivel a tanrendbe beépítve történt. A programba bevont serdülő korcsoportról elmondható, hogy egyik legnagyobb kincse a szabadideje, amivel ő rendelkezhet. Ebből kiindulva úgy gondoltuk, ha azt várjuk el, hogy 18 alkalommal találkozzunk a diákokkal a szabadidejükben, az kezdeti ellenállást indítana el, ami hatással lenne a csoportfolyamat alakulására. Ezek mellett, ha az alaptermatikát követve tanóra jellegű, frontális előadások formájában adnánk át az ismeretanyagot, az nem lenne elég motiváló a részvételre. Így ebben a csoportban nem különíthetjük el markánsan az információ átadását szolgáló osztályfőnöki órákat és az attitűdváltozást megcélzó klubfoglalkozásokat. A két típusú foglalkozás egyfajta ötvözését alakítottuk ki, így az információátadás is sokkal inkább játékos formában történt. Arra törekedtünk, hogy a foglalkozások felépítése és hangulata a klubfoglalkozásokét tükrözze, miközben az osztályfőnöki órák fontos tartalmi egységei is helyet kapjanak. A tematika átdolgozásával számunkra 12 alkalomra volt szükség a program megvalósítására, amit még két filmklubbal egészítettünk ki.

Kezdetben nehéz volt megtalálni a helyes arányt, hogy az órák ne tolódjanak el teljesen a játék irányába, az információátadás kárára. Minden alkalommal ügyelni kellett, hogy a témához kapcsolódó fontos információk kihangsúlyozása és tudatosítása is meglegyen. Az viszont előnyt jelentett, hogy a frontális előadásformát elhagyva minden témához tudtunk kapcsolni egyéni, kis és nagycsoportos feladatokat. Az információk átadása minden esetben tapasztalat alapú tanulással történt, ami sokkal hatékonyabb lehetőséget biztosít a tudatosításra és elmélyítésre.

Ahogy szinte minden csoportfolyamatban, így itt is megjelent problémaként a lemorzsolódás és a fluktuáció. A serdülők könnyen elcsúbulhatnak egyéb programok, elfoglaltságok felé, vagy nincs kedvük visszajönni egy fárasztó nap után. A mi csoportunkban teljes mértékű lemorzsolódás két esetben történt. Ezek viszont nem a résztvevők ellenállásból fakadtak, hanem lakóhelyváltás miatt következtek be. A fluktuáció többször megjelent, inkább ez jelentett problémát. Elmondható, hogy volt egy 5-6 fős csapat, aki minden alkalommal részt vett, de mellettük több olyan diák is volt, aki egy-két alkalmat kihagyott, majd ismét csatlakozott. Ez a tendencia hosszútávon szétzilálhatja a csoportdinamikát, a

klímát és magát a foglalkozások tematikáját is. A következőkben ismertetett módszerek a segítségünkre lehetnek a csoporton belüli nagyfokú létszám – ingadozások elkerülésében.

- Ha van a partnerszervezetnél egy olyan kapcsolattartó személy, akit a gyerekek ismernek, elfogadják és hallgatnak rá, az ő aktív együttműködése nagy segítséget jelenthet. A mi esetünkben a Gyermekfalu pedagógus asszisztens munkatársa mindig egyeztetett a gyermekekkel és nevelőszüleikkel is az időpontokat illetően. Segítséget jelentett, hogy a szülők is ismerték a foglalkozások időpontjait, így figyelmeztették a gyermekeket, ha esetleg elfelejtették, mikor kell jönniük.
- Érdemes már a találkozások időpontjának meghatározásakor bevonnunk a tanulókat. Ha lehetőségük van a véleményük kifejezésére, amiből a közösen meghatározott legideálisabb időpont születik, akkor a későbbiekben sokkal nagyobb elköteleződéssel vesznek majd részt a foglalkozásokon.
- Az első alkalom során, a csoportszabály kialakításakor kihangsúlyozhatjuk azt a vállalást, hogy „igyekszem minden alkalommal részt venni a foglalkozásokon”. A közös szabályokat a későbbiekben is mindig függesszük ki, hogy szükség esetén feleleveníthessük őket.
- A Z-generáció kommunikációs sajátosságait nyugodtan vegyük figyelembe. Mi kialakítottunk a résztvevők számára egy **Facebook** csoportot, ahova mindig kiírtuk a következő találkozás időpontját. A témákhoz kapcsolódó érdekességeket, videókat, képeket is megoszthatunk, így a program a találkozások közötti időszakban is folyamatosan a diákok „szeme előtt lesz”.
- A minden alkalommal résztvevő, állandó tagok is segítséget nyújthatnak a toborzásban. Kérjük meg őket, hogy meséljék el a hiányzóknak, mi volt a foglalkozáson, adják át az üzenetünket, hogy legközelebb őket is várjuk.
- Az adott foglalkozáson mindig igyekezzünk olyan motivációs eszközöket alkalmazni, amelyek segítenek abban, hogy legközelebb is legyen kedvük eljönni a tanulóknak. Ebben segíthet a megvendégelés (üdítő, édesség) és az apróbb ajándékok is.
- A foglalkozás felépítésben az utolsó játéknak lehetőség szerint olyan ütemezzünk be, amiben a csoportunk tagjai nagyon jól érzik magukat, mert izgalmas, újszerű vagy az egyik kedvencüké vált. Megbeszélhetjük, hogy ha szeretnék, a következő alkalommal ismét elhozzuk ezt a játékot. Ütemezhetünk valamilyen fejtörőt is a találkozás végére, amit meg kell oldaniuk, de megfejtését közösen csak a következő alkalommal beszéljük meg.
- Mivel szabadidős tevékenységről van szó, igyekezzünk mindig erős pozitív élményt kialakítani a résztvevőkben. A tematikát a visszajelzések alapján az adott csoporthoz kell igazítanunk. Ez igen nehéz feladat, mert érzékeny lehet az egyensúly a tanulók igényei és a tervezett fejlesztési célok összehangolása során. Igyekezzünk mindig a leghatékonyabb megoldásra törekedni.

A foglalkozások megszervezése

A foglalkozások beindításakor az egyik első lépés a csoporttagok szüleinek tájékoztatása lesz. Mi egy tájékoztató fórumot szerveztünk a szülőknek, ahol ismertettük a program célját, tematikáját, időbeni lefolyását, stb.

Ezután következett a diákok toborozása. Ha nem ismerjük a bevonnunk kívánt tanulókat, kérjünk segítséget egy velük közvetlen kapcsolatban álló személytől, aki felhívhatja a figyelmüket a programra és ajánlhatja nekik, hogy kapcsolódjanak be. Népszerűsíthetjük a programot plakátok és különböző szórólapok segítségével is.

Az iskolától független csoport esetében nagyon fontos a megfelelő helyszín megtalálása. A mi esetünkben egy **családok átmeneti otthonának** klubszobájában tartottuk a foglalkozásokat. Igyekezzünk olyan termet keresni, ahol a diákok jól



érzik magukat. A foglalkozás során általában körben ülünk, de legyen elég hely a mozgásos játékok, versenyfeladatok kivitelezésére és a kiscsoportos munka során a csoportok elkülönülésére is. A prezentációk, képi illusztráció, hosszabb és rövidebb filmrészletek vetítése szinte valamennyi foglalkozást végig kísérik, így fontos, hogy kéznél legyen a projektor, laptop, hangfal, interaktív tábla.

Csoportösszetétel

Valószínűsíthető, hogy az iskolában lebonyolított programhoz képest életkor szerint sokkal heterogénebb csoporttal kell majd dolgoznunk. A mi csoportunkban a 13 évestől a 17 éves korig bezárólag minden életkorral találkoztunk. Ez nehézséget jelentett, mivel voltak még általános iskolás 7-8. osztályosok és középiskolás tanulók is. Nagy különbségeket tapasztalhatunk a két korosztály érzelmi és tudásszintjében, és érdeklődési körében is. Ha van lehetőség két csoport indítására, javasolt az általános iskolai és középiskolai csoport bontása. Ha úgy, mint esetünkben is, vegyes csoporttal fogunk dolgozni, a következőkre érdemes odafigyelni:

- Törekedjünk olyan feladatokat bevinni a csoportba, amik érdekesek és érthetőek mind a két korosztály számára. Figyeljünk a visszajelzésekre, nem unták-e az idősebbek, nem volt-e túl nehéz vagy komoly a fiatalabbaknak.
- Az idősebb korosztály modellként szolgálhat a kisebbek számára, így meghatározó lesz, milyen irányú az ő hozzáállásuk, véleményük a csoportban.
- A kiscsoportos versenyfeladatoknál figyeljünk a heterogén csoportbontásra. Kivétel lehet, ha a résztvevők kifejezetten kérik, hogy a „kicsik összemérhessék az erejüket a nagyokkal”.
- Ha valamilyen játékban a fiatalabbak „ügyetlenebbnek” bizonyulnak, igyekezzünk ezt feloldani segítségnyújtással, feladatváltással stb., mielőtt elindulna a bűnbakképzés a csoportban.

A csoport indításakor figyelembe kell vennünk a csoport tagjainak előtörténetét, kialakult kapcsolatait. Esetünkben több testvérpár és sok szoros barátságban levő diák is volt a résztvevők között. Az ő kapcsolati mintázataik elkerülhetetlenül jelen lesznek a csoportban. Ha feszültséget érzünk, érdemes megbeszélni, kideríteni, hogy az a foglalkozás során generálódott vagy előzetes oka van. Ha a foglalkozás valamelyik feladata váltotta ki (pl.: az egyik tag csalt valamelyik játékban), igyekezzünk feloldani az abból keletkező negatív érzéseket. Ha más az oka (pl.: összevesztek otthon a testvérek a házimunkán), nem a mi feladatunk megoldást találni rá, de igyekezzünk rávenni az érintetteket, hogy a foglalkozás idejére tegyék félre az ellenérzéseiket.

Akár azonos életkorú, akár vegyes csoporttal dolgozunk, a következő csoportdinamikai folyamatokra még fontos odafigyelünk:¹⁰

- Ne alakuljon ki klikk a csoporton belül. Ha vannak szoros kapcsolatban levők, ez a folyamat könnyen elindulhat. Gyakran érdemes keverni a játékos feladatokban a csoportot, véletlenszerű párválasztással például. Iktassunk be rövid mozgásos játékokat, ami után máshová kell leülniük a résztvevőknek.
- Fokozottan ügyeljünk a csoporton belül az önfeltárás mélységére, hiszen más kontextusban is találkoznak a résztvevők. A csoportszabály kialakításakor mindenképp egyezünk meg a titoktartásban (a többiekreől szerzett információkat nem adom tovább senkinek a csoporton kívül).

¹⁰ Forrás: Szabó- Fügedi (szerk.): Társas készségeket fejlesztő kiscsoportos tréning 12-18 évesek számára. Budapest, 2015. ELTE Eötvös Kiadó.

A foglalkozások felépítése

Idő keretek

Két hetente találkoztunk, 12 alkalommal, így a program megvalósítása fél éves időkeretben zajlott. A foglalkozások két tanórát jelentettek, alkalmanként tehát 90 percesek voltak, két blokkra felosztva, 10-15 perces szünettel.

Létszám keretek

Törekedtünk a csoportdinamikai folyamatok és a hatékony munka szempontjából ideális létszámú csoport kialakítására, ami 8-12 főt jelent. Érdekes ennél magasabb létszámmal (15-16 fő) elindítani a csoportot, számolva a lemorzsolódással.

Csoportvezetés

A kettős csoportvezetés módszerét alkalmazva tartottuk meg a foglalkozásokat. Esetünkben pedagógus és pszichológus végzettségű munkatárs volt a csoportvezető. Ez a kombináció mind a tematika megtervezésében, mind a foglalkozások lebonyolításában hatékonyak bizonyult.

Javasolt az olyan csoportvezető, akinek már van tapasztalata serdülőkkel folytatott munkában, mivel a csoportfolyamat elején szükséges ráérezni arra, hogy hogyan kell az ún. „határozott kedvesség” módszerével vezetni a csoportot. A foglalkozások során az egyik fő cél a szabadidő hasznos eltöltése, és hogy a tanulók jól érezzék magukat, amihez kötetlen hangulat szükséges. Ezek mellett viszont az információk és értékek közvetítése is meg kell, hogy történjen. A határok és keretek betartása nagyon fontos, különben darabokra fog esni a foglalkozás, és vele együtt a csoportunk is.

Strukturált csoportfoglalkozás

Alapvetően a Szilágyi és munkatársai¹¹ kutatásai során kialakított csoportfoglalkozási formát követtük, amely négy fő elemet tartalmaz.

- Hangulatteremtés: Ez a csoport bemelegítése, egymásra hangolódás. A bejelentkező kör során a csoporttagok megoszthatják, hogy milyen érzésekkel érkeztek a foglalkozásra.
- Célkitűzés: a csoportvezetők ismertetik az adott foglalkozás témáját, hogy mi vár a résztvevőkre. Itt alkalmazunk a témára ráhangoló játékokat is.
- Ismeretfeldolgozás: A téma feldolgozása meghatározott tartalmú, strukturált gyakorlatok segítségével történik – ez lehet több kisebb, változatos játék, vagy egy ún. „nagy” játék is, ami hosszabb kidolgozást igényel a csoport részéről. Ebben a szakaszban dolgoznak a csoporttagok (egyéni, páros vagy kiscsoportos formában), ekkor találkoznak új ismeretekkel és élük meg a témával kapcsolatos élményeket.
- Lezárás – Személyes hozam: Itt megfogalmazzák a résztvevők, hogyan érezték magukat a foglalkozás során. A résztvevők egyéni igényeinek megfogalmazása igen fontos a további közös munka szempontjából.

Ezt az alap struktúrát kiegészítettük az energetizáló játékok közbeiktatásával. Ezeket alkalmazhatjuk bemelegítéskor is, de folyamatosan figyelniük kell a csoportunk energetikai szintjét az egész foglalkozás során. Amikor érezhető, hogy kezd „leülni a hangulat”, érdemes beiktatni egy-egy mozgásos játékot.

¹¹ Forrás: Szilágyi Klára (1995): Pályaorientáció Kollégium Kft. Bp.



Életkori és generációs sajátosságok

A serdülőkori sajátosságaiból fakadóan találkozni fogunk a csoporton belül megjelenő hangulatingadozásokkal, a csoporttagok közötti „drámákkal”. A mi csoportunkban is alakultak ki szoros barátságok, szerelmek – aminek még a féleven belül szakítás lett a vége. A csoportdinamikában ezek a kapcsolati átrendeződések mind meg fognak jelenni, így érdemes odafigyelni rájuk. A felnőttkorhoz való közeledés miatt a serdülők egy része igyekszik elutasítani mindent, ami „gyerekes”. Így a játékos feladatokra kezdetben nemtetszéssel reagálhatnak. Ilyen esetben ezt tartsuk tiszteletben, biztosítsunk passzolási lehetőséget. Általában, ha időt hagyunk, és nem erőltetjük a játékokat, rövid időn belül mindenki bekapcsolódik és képes önfeledten belemerni a feladatokba. A kamaszok már igyekeznek kilépni a gyermekszerepből, a hatékony együttműködés érdekében mi sem kezelhetjük őket annak. Kommunikációnkban sokkal inkább partneri szintet próbálunk megcélozni, a határok és keretek megtartására ügyelve. Nem hagyhatjuk figyelmen kívül, hogy a Z-generáció tagjaival fogunk együttműködni. A kommunikációs eszközök fejlődésével és gyorsaságával egyre több információhoz jutnak, ezeket máshogy dolgozzák fel és emiatt másképp is gondolkodnak. Felpörgetettségük, azonnali információszerezési igényük feszített tempót diktál a foglalkozások során is. A változatos játékok mellett fontos a vizualizáció, a képi megjelenítés is. Így a diasorokat sok illusztrációval egészítettük ki, minden témához kapcsolunk filmrészleteket, különféle játékokat is, és igyekeztünk érdekes információkat megosztani a résztvevőkkel.

A FOGLAKOZÁSOK TÉMAKÖREI 12+2 ALKALOM

1. találkozás: Ismerkedés, csoportalakítás, szabályképzés

Cél: Az első alkalom célja, hogy a résztvevők megtapasztalják a csoport hangulatát, elkülönítsék az iskolai órákétól, foglalkozásokétól. Kialakuljanak a csoport működésének szabályai és a megfelelő légkör.

2. találkozás: Játék témakör feldolgozása és csapatépítés

Cél: Az önfeltárás és az együttműködési készség fejlesztése, csoportkohézió erősítése. A játék témakörének bevezetése. A résztvevők megismerkednek a játék kialakulásának történetével, funkciójával, a különböző tradicionális játéktípusokkal.

3. találkozás: Játék témakör feldolgozása (2) és versenyfeladatok

Cél: A játék fajtáinak, funkcióinak rendszerezése. A játékfeltételek és a játék definíciójának megismerése. Egyéni és csapatversenyek során nyerjenek rálátást a résztvevők arra, hogyan kezelik, ha nyernek vagy veszítenek egy-egy feladatban.

4. találkozás: A szerencse témakör feldolgozása

Cél: Szerencsével kapcsolatos ismeretek bővítése, többféle megközelítésben. Azokra a kérdésekre keressük a választ, hogy befolyásolható-e a szerencse, mit tekinthetünk szerencsének. Mikor nevezünk valakit szerencsésnek vagy balszerencsésnek. A feladatok során törekszünk az énfeltárás serkentésére, hogy minél jobban kifejezzék a résztvevők az egyéni véleményüket, nézőpontjukat.

+ 1 találkozás – Filmklub: Gettómilliomos

Ha vannak a csoportban olyan érdeklődők, akik szeretnének közösen, a témához kapcsolódó filmet megnézni és utána a látottakat megbeszélni, akkor a filmklub jó lehetőséget biztosít a témafeldolgozás szempontjából. A „Miben mérhető a szerencse” témaköréhez kapcsolódóan mi a **Gettómilliomos** c. filmet vetítettük le.

5. találkozás – Szerencse, játék és szerencsejáték

Cél: Az ismeretek további bővítése a szerencse témakörében. Az eddig hallottak rendszerezésével, a szerencsejáték definiálása. A résztvevők megtapasztalhatják, milyen az, ha egy játékban teljesen a szerencsére bízom magam ill., ha irányíthatom a történések egy részét.

6. találkozás – Szerencsejáték

Cél: Ismeretszerzés a szerencsejátékokról: Miben különbözik a szerencsejáték a többi játéktípustól? Melyek a legismertebb legális és illegális szerencsejátékok? A résztvevők megismerhetik a zéróösszegű játék lényegét, amelyben csak egymás kárára növelhetik nyereségüket.

7. találkozás – Függőség

Cél: Szünetbetegség témájára való érzékenyítés. A függőségekről való tudásuk rendszerezése, bővítése. Szerencsejáték-függőség jellemzőinek megismerése. Kommunikációs készségfejlesztés – Nemet mondás.

8. találkozás – Összefoglalás, megfigyelő készség, koncentráció fejlesztése

Cél: A foglalkozás első felében a négy fő témakör összefoglalására kerül sor. Az elhangzott ismeretek elsajátításáról visszajelzés kérés – tudásfelmérő kitöltése. A foglalkozás második felében a megfigyelőkészséget, figyelem-koncentrációt fejlesztő játékok kerültek előtérbe.

9. találkozás – Szerencsejáték-függő életútjának megismerése

Cél: A résztvevők nyerjenek betekintést egy szerencsejáték-függő életébe. Hogyan vált függővé, mi volt az életében a fordulópont és milyen módokon változtathat az életén.

+ 1 találkozás – Filmklub: Hazárdjáték

Szerencsejáték-függőség témakörében szerzett információk további elmélyítése. A film jól szemlélteti a szerencsejáték-függő destruktív életvitelét, és azt, hogy a környezetében levő emberek hogyan viszonyulnak a problémájához.

10. találkozás – Döntések

Cél: Önismeret, kommunikáció és együttműködési készség fejlesztés. Játékos feladatok során figyeljük azt meg, hogy a résztvevők döntési helyzetben hogyan viselkednek, mi alapján döntenek, döntésüket mennyire tudják érvényre juttatni.

11. találkozás – Együttműködés

Cél: A csapattagok közötti együttműködés fejlesztése. Pozitív közös játékelmények megélése.

12. találkozás – Lezárás

Cél: A program lezárása, összegzése, búcsú.



RÉSZLETES TEMATIKA LEÍRÁS ELÉRHETŐ ELEKTRONIKUSAN A PROGRAM WEBOLDALÁN

www.segelyszervezet.hu/jatekhatarokkal



SZERENCSEJÁTÉK ZRT.



ÖKUMENIKUS
SEGÉLYSZERVEZET
HUNGARY



ÖKUMENIKUS
SEGÉLYSZERVEZET
HUNGARY



SZERENCSEJÁTÉK ZRT.

Ajánlott irodalom

Bedőné Fatér Tímea: Kooperatív játékok (nemcsak) általános iskolásoknak.
<http://www.zalai-iskola.hu/files/kooperativ%20jatekok.pdf>

Bakos István (szerk.): Játéktár a nemformális pedagógia módszertanára épülő gyakorlatok, játékok fiataloknak és velük foglalkozó szakembereknek. Echo Innovációs Műhely. 2006.

Balázs Hedvig, Kun Bernadett, Demetrovics Zsolt (2009): A kóros játékszenvedély típusai. *Psychiatria Hungarica*, 24(4) pp.238-247.

Barna Ildikó, Székelyi Mária (2004): Túlélőkészlet az SPSS-hez. Typotex Elektronikus Kiadó.

Demetrovics Zs. (2008). Szerencsejáték és kóros játékszenvedély Magyarországon. *Psychiatria Hungarica*, 23(5), 336-348.

Gyollai Á., Urbán R., Farkas J., Kun B., Kökönyei Gy, Eisinger A., Magi A. Demetrovics Zs. (2013). A Szerencsejáték Probléma Súlyossága Kérdőív magyar változatának (PGSI-HU) bemutatása. *Psychiatria Hungarica*, 28(3), 274-280.

Gyollai Á., Urbán R., Kun B., Paksi B., Arnold P., Balázs H., Kökönyei Gy., Oláh A., & Demetrovics, Z. (2011). Problémás és patológiás szerencsejáték Magyarországon: a South Oaks Szerencsejáték Kérdőív magyar verziójának (SOGS-HU) hazai alkalmazása. *Psychiatria Hungarica*, 26(4), 230-240.

Instruktor Öntevékeny Csoport Játékdokumentuma <http://mekdsz.hu/otletar/wiki/images/e/ea/Jatekok.doc>

Körmendi Attila (2011): A kóros játékszenvedély kognitív megközelítése. Debreceni Egyetemi Kiadó, Debrecen.

Körmendi Attila (2009): A szerencsejátékok strukturális és szituációs jellemzői. *Alkalmazott Pszichológia*, 11,(3-4) pp. 19-35.

Körmendi Attila, Kuritárné Szabó Ildikó (2007): Kóros játékszenvedély: összefoglaló tanulmány az aktuális kutatásokról *Psychiatria Hungarica* 22 (5) pp. 344-365.

A szerencsejátékkal kapcsolatosan magyar nyelven is elérhetőek összefoglaló tanulmányok (lásd például Balázs, Kun és Demetrovics, 2009; Körmendi, 2009; Körmendi, 2011 vagy Körmendi és Kuritárné, 2007).

Kun, B., Balázs, H., Arnold, P., Paksi, B., & Demetrovics, Z. (2012). Gambling in Western and Eastern Europe: the Example of Hungary. *Journal of Gambling Studies*, 28(1), 27-46. Nyugat-Magyarországi Egyetem Apáczai Csere János Karának Játékoskönyve <http://www.ak.nyme.hu/>

Paksi B. Demetrovics Zs. (2003). A drogprevenciós gyakorlat megismerése. A budapesti drogprevenciós programok felmérése és értékelése. Budapest: L'Harmattan Kiadó.

Paksi B. Demetrovics Zs. (2005). Országos Drogprevenciós Adattár 2005. Budapest: L'Harmattan Kiadó. (CD és online adatbázis) <http://www.madasz.hu/oda/index.html>

Paksi B. Demetrovics Zs. (szerk.). (2011). Drogprevenció és egészségfejlesztés az iskolában. Budapest: L'Harmattan Kiadó.

Rudas János: Delfi örökösei. Budapest, 2007. Lélekben Otthon Kiadó.

Szabó Éva & Fügedi Petra Anna (szerk.): Társas készségeket fejlesztő kiscsoportos tréning 12-18 évesek számára. Budapest, 2015. ELTE Eötvös Kiadó.

Szakall Judit: Táborozás. 2012. Marczibányi Művelődési Központ (Kiadó).

Tóth Ibolya & Kádár Erika (szerk.): Dobbantó Program. Diáktámogató Füzetek 3.: Szárnyalás. 2009.

Varga Irén, Gönczi Károly & Pintér István: Önismereti Játékok gyűjteménye. Debrecen, 2008. Pedellus Tankönyvkiadó



Impresszum

Szakmai lebonyolító:	Magyar Ökumenikus Segélyszervezet
Modellprogram támogatója:	Szerencsejáték Zrt.
Kiadó:	Humánium Erőforrás-fejlesztő és Vagyonkezelő Kft. 1222 Budapest, Alsósas u. 35.
Szerzők:	Demetrovics Zsolt Körmendi Attila Kulik Krisztina Kun Bernadette Rácsok Balázs Szilágyi Nóra Virányi Barbara
Projekt menedzser:	Brogli Edit
Szakmai vezető:	Figeczki Tamás
Illusztrációk:	Kiss Henrietta Fülöp Fanni Gréta Mádli Boglárka Maglóczki Medárd Tóth Anett
Grafikai tervezés:	s-eee Graphic Design Kft.
Kiadás dátuma:	2017 - © Minden jog fenntartva!
ISBN azonosító:	978-963-12-8049-4



SZERENCSEJÁTÉK ZRT.



ÖKUMENIKUS
SEGÉLYSZERVEZET
HIA-HUNGARY