

A gyakorlat címe	Ok és okozat
A gyakorlat típusa	energetizáló, kommunikációs
Javasolt korcsoport	12-13 éves, 14-16 éves, 17-20 éves
Időigény	20-30 perc
Helyigény	tanteremben megvalósítható
Eszközigény	egy gombolyag fonal, gondolatkárttyák
A gyakorlat részletes leírása	<p>A játékosok körben ülnek törökülésben a földön, szőnyegen. A gyakorlatvezető annyi kártyát készít, amennyi játékos van. A kártyákra a gyakorlat céljától függő témakörben (például pályaválasztás) gondolatokat, eszközöket stb. ír fel. Ezeket a kártyákat véletlenszerűen kiosztja a játékosok között. A fonalat odaadja az egyik gyereknek.</p> <p>Minden játékos felolvassa a kártyáján szereplő szót, amit megpróbálnak megjegyezni (kiváló memória fejlesztő gyakorlat is egyben). A kezdő játékos megpróbál logikai kapcsolatot találni a saját kártyája és valamelyik másik kártya között, majd kicsit letekerve odadobja társának a gombolyagot. A játék végére szinte mindenki össze lesz kötve mindenkivel. A játék végén természetesen ki kell bogozkodni, közben mód van a megbeszélésre.</p> <p>Variációk:</p> <ul style="list-style-type: none"> • egy gyerek többször is kaphat fonalat, vagy mindenki csak egyszer kerülhet sorra • ha elgurul a gombolyag, akkor mindenki kénytelen érte menni, másképp nem lehet elérni a gombolyagot. <p>A tanulók vonják le a következtéseket maguk, például: a munkavégzéshez kitartás, szorgalom, szakmai tudás stb. szükséges.</p> <p>Megjegyzés:</p> <p>A gyakorlat nagyszerűen alkalmazható a tanult ismeretek megerősítésére is (például biológia órán a táplálékláncok gyakorlására, történelemórán ok és okozati viszonyok rögzítésére, megértetésére, vagy akár osztályfőnöki órákon erkölcs-etika témakörben.)</p>
Javasolt reflexiós kérdések, feldolgozási szempontok	<p>Hogyan éreztétek magatokat a játékban?</p> <p>Könnyű vagy nehéz volt a feladat?</p> <p>Miért azt választottad, akinek dobtad a gombolyagot?</p> <p>Mi okozott nehézsége a gyakorlat során?</p> <p>Mit tanultatok ebből a gyakorlatból?</p>
Kulcsszavak (címkék)	bizalom, öröm, problémamegoldás
Forrás	