

## Vélemények

(társismeret, önkép, milyennek látnak mások, vélemények közlése)

**Életkor:** 11-12 év felettekkel.

**Körülmények:** Időigényes a játék *b)* és *c)* változata. Ezeket csak olyan alkalmakkor játsszuk, amikor minden játékosnak lehetővé tudjuk tenni, hogy nem csupán beszélhet másokról, hallhat is magáról.

**Nehézségi fokozat:** Csak gyakorlott játékvezetőknek javasoljuk!

**Leírás:** Több változatban mutatunk be olyan játékokat, melyeknek célja „befejezetlen mondatokkal” lehetőséget adni a többiekéről – itt és most – alkotott vélemények elmondására, illetve a saját személyünkről alkotott vélemények meghallgatására. (Hasonló, de ugyanezt a célt burkoltabban elérő játékokkal már találkozhatott az olvasó e kötet lapjain.)

### a) NEHEZTELÉS, MÉLTÁNYLÁS...

Körben ülnek a játékosok. Egyvalaki kezdi a játékot. Kötött mondatkezdésekkel beszélhet egy-egy társáról. Ezt mondja: Neheztelek... (itt valamelyik játékos nevét mondja, majd azt, hogy miért neheztel arra a társára). A másik mondatkezdés: Méltányolom... (s elmondja, hogy ugyanabban vagy egy másik társában mit méltányol). Ezután a mellette ülő játékos mondja el két mondatát: kire neheztel és miért, illetve kiben mit méltányol.

### b) NYILVÁNVALÓ...

Körben ülnek a játékosok, egyvalaki a kör közepén. A középső játékos sorban mindenkiről mond egy-egy mondatot. Kétféle mondatkezdés áll rendelkezésére:

- Nyilvánvaló, hogy... (és mond valami olyant, ami nyilvánvalónak tűnik a másiktól)
- Felfedeztem rajtad, hogy... (értelemszerűen az előző mintára)

Amikor mindenkiről mondott egy-egy mondatot, akkor más ül középre, és a játék előlről kezdődik. Az *a)* változattól eltérően: a beszélőnek választania kell a kétféle kezdés közül.

### c) AZ A VÉLEMÉNYEM...

Körben ülnek a játékosok, egyvalaki a kör közepén. A középsőről beszélnek a többiek. Kétféle mondatkezdés közül választhatnak a játszóknak:

- Az a véleményem rólad... (s néhány mondatban mindenki elmondhatja a középén ülőről alkotott pillanatnyi véleményét)
- Azt vettem észre rajtad (értelemszerűen az előző mintára)

Bárki kezdheti a játékot, majd forgásirány szerint haladva szólnak a mellette ülők. Érdekes szabályként betartani: mindig a játékvezető az utolsó véleményalkotó. (Így a saját véleményébe beleszöve kompenzálhatja az esetleges erősen szélsőséges vagy sértő véleményeket.) Körbeérve újabb csoporttag ül középre – folytatódik a játék.

d) Szervezésbeli variáció: 4-5 fős kiscsoportok játszanak párhuzamosan. Minden csapatban az egyik tag középre ül. A többiek előírt mondatkezdéssel („Nyilvánvaló, hogy...”) mondanak valami nyilvánvalót a külsejével, ruházatával kapcsolatban – mindezt következtetések nélkül. A következő kör mondatait (alaposabb szemrevételezés után) már mindenki így kezdi: „Azt figyeltem meg, hogy te...”. Azzal lehetne befejezni, amit az első pillanatban még nem vettünk észre. A harmadik körben már vélekedéseket, következtetéseket, sejtéseket is közölhetünk. A mondatkezdés lehet például a következő: „Azt gondolom, hogy te...”. A mondandó befejezéseként kérdezzünk vissza: „Igaz ez?”. A fent leírt körök után a csapat újabb tagja kerül középre.

**Megjegyzés:** A játékok előtti instrukcióban feltétlenül mondjuk el, hogy pillanatnyi véleményekről van szó. Hívjuk fel a figyelmet arra is, hogy több egybehangzó vélemény sem teszi feltétlenül igazzá azok tartalmát. (Egyrészt másként fogalmaz rólam az, akivel félórát összevettem, más-

részt a történelem már produkált példákat arra vonatkozóan, hogy emberek megítélésében egyszerre és hosszú időn keresztül milliók tévedtek...)