

Mediátor eszköztár

Fair Play Mediátor
Eszközök



Mediátor eszköztár

VAR 4 Fair Play – Enhancing the experience of fair-play in football

A projekt az Európai Unió finanszírozásával valósul meg. Az itt szereplő vélemények és állítások a szerző(k) álláspontját tükrözik, és nem feltétlenül egyeznek meg az Európai Unió vagy az Európai Oktatási és Kulturális Végrehajtó Ügynökség (EACEA) hivatalos álláspontjával. Sem az Európai Unió, sem az EACEA nem vonható felelősségre miattuk.

Projekt száma: 101185192
Deliverable D2.2.

Az Európai Unió társfinanszírozásával.



Palacký University
Olomouc





Tartalomjegyzék

Bevezetés	06
Értékek Kockája	08
Érzelmek / Értékek kártyák	10
Érzelmek labdája	14
Fair Play önértékelő lap	16
Fair Play Bizalom Doboz	18
Nonverbális Értékelés / Reflexió	20
Kék és zöld kártyák	24
Szabálykártyák / Képek	28
Fair play Lego	30
Szerepcsere	32
Reflexiós kocka	34
Fair Play memóriajáték	36
Csendfoci	38
Fair Play Értékelési Lap	40

BEVEZETÉS

A fair play több, mint a szabályok betartása – tiszteletet, integritást, empátiát és pozitív kommunikációt jelent mind a pályán, mind azon kívül.

Mediátorként különleges szereped van: olyan élményeket teszel elérhető, amelyek túlmutatnak a futballon, segíted a játékosokat abban, hogy tiszteltudó és figyelmes egyénekké váljanak.

Ez az útmutató gyakorlati eszközökkel és feladatokkal segíti az interaktív, izgalmas és értékközpontú futball3 foglalkozások megtartásához.

Fair play eszközök listája

	Eszköz	Cél	Ötletgazda
1.	Értékek kockája	Fair play értékek elmélyítése	Projekt csapat
2.	Érzelmek/értékek kártyája	Visszajelzés adása az érzelmekről	Projekt csapat
3.	Érzelem labdája	Érzelmek kifejezése	Projekt csapat
4.	Fair Play önértékelő lap	Visszajelzés adása az érzelmekről	Projekt csapat
5.	Fair Play Bizalom doboz	Élmény alapú tanulás	Fair Play Point
6.	Nem verbális értékelés/reflexió	Inkluzív visszajelzés	Projekt csapat
7.	Kék és Zöld kártya	Egyéni és csapatszintű fair play teljesítmény jutalmazása	Fair Play Point & Futbol Masá
8.	Szabálykártyák / Képek	Szabályok megerősítése	Projekt csapat
9.	Fair Play Lego	Fair Play teljesítmény láthatóvá tétele és nyomon követése	Projekt csapat
10.	Szerepcsere	Fair playhez kapcsolódó attitűdök megértése és fejlesztése	Trenuj Bycie Dobrym
11.	Reflexiós kocka	Visszajelzés adása az érzelmekről	Trenuj Bycie Dobrym
12.	Fair Play memória játék	Élmény alapú tanulás	Fair Play Point

Extra eszközök:

13) Csendfoci (Lajtos Gábor / MESE 2.0)

14) Fair Play értékelőlap (Magdalena Burczyńska / TBD)

01

ÉRTÉKEK KOCKÁJA



Mi az **Értékek kockája** játék?

Klasszikus, hatoldalú dobókocka (készülhet *habszivacs*ból, *kartonból* vagy *műanyagból*), melynek minden oldala más-más fair-play értéket képvisel. A dobókockát szimbólumokkal, ikonokkal vagy egyszerű szöveggel is lehet díszíteni.

Példák

1 Kommunikáció, **2** Csapatmunka, **3** Tisztelet
4 Empátia, **5** Bátorság, **6** Igazságosság

Hogyan kell használni az **Értékek Kockáját**?

A mediátor dob a kockával. A dobott érték lesz a foglalkozás fő témája vagy fókusza. A mediátor például a következőket mondhatja: „*Ma a csapatmunkára fogunk összpontosítani – figyeljük meg, mennyire jól kommunikálsz és működsz együtt a csapattársaiddal.*”

A mérkőzés után: Egyik játékos dob a kockával. Megosztanak egy meccs szituációt, amely tükrözi a dobott értéket.

Alternatíva: A játékos eljátszik egy rövid jelenetet, amely bemutatja az adott értéket, a többiek pedig kitalálják, mire gondolhatott a társuk.

Variációk és módosítások

XXL méretű dobókockák puha habszivacsból – Kiválóan alkalmasak terepen való használatra. Színes ikonok vagy ajzok használata szavak helyett (*pl. szív = empátia, szöveg*buborék = *kommunikáció*).

Csapatdobás – A csapatok együtt dobnak a kockával, és beszélgetnek a kidobott értékről

02



ÉRZELMEK / ÉRTÉKEK KÁRTYÁK

Hogy néznek ki az **Értékkártyák**?

Az Érzelmek/Értékek kártyák kis vizuális vagy szöveges kártyák, amelyek mindegyike a következőket jelképezi:

- **Egy érzelem** (pl. öröm, csalódottság, büszkeség, félelem)
- **Vagy egy érték** (pl. tisztelet, igazságosság, bátorság, csapatmunka)

Az ábrázolások lehetnek

- Ikonok vagy emoji
- Egyszerű rajzok vagy fényképek
- Szavak vagy rövid kifejezések
- Színkódolás (meleg színek = érzelmek, hideg színek = értékek)

Ezek megvásárolhatók (pl. Dixit kártyák, érzelempaklik), vagy a játékosok/oktatók készíthetik el kézzel.

Hogyan használjuk az **Értékkártyákat** a Fair-Play foglalkozásokon?

Reflexió során (a játék/tevékenység után): Terítsd szét a kártyákat a padlón vagy az asztalon. Minden játékos kiválaszt egy kártyát, amelyik a legjobban kifejezi, hogy mit érzett vagy értékelt a játék során.

A játékosok felváltva válaszolnak az alábbi kérdésekre

- Miért választották a kártyát?
- Mikor érezték azt az érzelmet, vagy látták az adott érték megvalósulását?
- Hogyan befolyásolta az adott érzelem a viselkedésüket?

Példa: „Azért választottam a »tisztelet« kártyát, mert láttam, hogy a csapattársam felsegítette az ellenfelet egy esés után.”

„Frusztráltnak éreztem magam, amikor elvesztettük a labdát, de a csapatmunkára támaszkodtam, hogy megőrizsem a koncentrációm.”

Variációk

Használj üres kártyákat, és kérd meg a gyerekeket, hogy készítsék el **saját érzelmeiket/értékeiket**

Szituációs kártyák használata – párosíts egy érzelmet/értéket egy novellával vagy rajzzal

Nonverbális használat – A játékosok egy kártyát helyeznek a vizespalackjuk mellé, hogy kifejezzék érzéseiket



03

ÉRZELMEK LABDÁJA



Mi az *Érzelmek labdája*?

Az Érzelmek Labdája egy sima labda (*focilabda, kézilabda vagy puha felfújható labda*), amelyet érzelmek **díszítenek** – akár írott szavakkal (*pl. boldog, dühös, büszke*), akár vizuális szimbólumokkal/emojikkal.

A labda minden egyes része egy-egy érzést képvisel, segítve a játékosokat abban, hogy játékosan felismerjék, megnevezzék és beszéljenek érzelmekről.

Ez az eszköz megkönnyíti a résztvevők – különösen a fiatalabbak – számára, hogy az érzelmeket a foglalkozás során megtapasztalt élményekhez kössék.

Hogyan kell használni az *Érzelmek Labdáját*?

Készítsd elő a labdát, ragassz rájuk érzelmek megnevezését tartalmazó post-it-t vagy matricákat/emojikat. A foglalkozás végén hívd össze a játékosokat egy körbe. Kérd meg a játékosokat, hogy passzolják egymásnak a labdát. Amikor egy játékos elkapja a labdát, *akkor*:

- **Nézd meg az érzelmet** a jobb/bal kezed alatt (*válasszatok egy szabályt a kezdés előtt*).
- **Kérd meg őket**, hogy mondjanak egy példát a foglalkozásról, amikor ezt az érzelmet érezték. **Például:** „*Büszke voltam, amikor a csapatunk jól védekezett.*” Folytasd, amíg mindenki sorra nem került.

Variációk

Bemelegítés – Az edzés elején használd a játék előtti a napi érzelmek megosztására

Néma kör – A játékosok szavak helyett arckifejezésekkel vagy gesztusokkal fejezik ki az érzelmeket – a többieknek kell kitalálni, melyik érzelemről van szó

Csapatreflexió – Csak a csapaton belül passzolják a labdát, és megosztják egymással az érzelmeiket

Értékcseré – Az érzelmeket értékekkel (*tisztelet, csapatmunka, igazságosság*) helyettesítjük, hogy az érzések helyett a viselkedésre összpontosítsunk

04



FAIR PLAY ÖNÉRTÉKELŐ LAP

Mi az a Fair Play Önértékelő lap?

Ahhoz, hogy a játékosok felismerjék a pályán és a pályán kívüli helyzetek közötti kapcsolatot, a következő analógiákat használhatod.

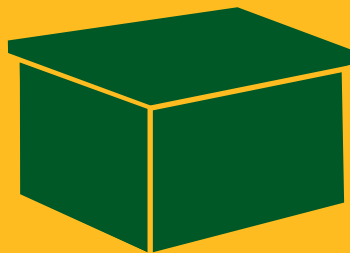
Kérdezd meg őket, hogy észrevettek-e ilyen helyzeteket a mérkőzésen vagy az edzésen. Ezután kérdezd meg a játékosokat, hogy tudnak-e hasonló helyzetet elképzelni a való életben.

Párhuzamok a pálya és a valós élet között

Nyugodtan hozzáadhatsz újakat vagy átalakíthatsz bármelyik példát.

	Pályán	Pályán kívül
1.	Vitakoztam a játékvezetővel, mert nem értettem egyet a döntésével	Vitakoztam egy tanárral vagy a főnökkel, amikor olyan szabályt hoztak, ami nem tetszett
2.	Passzoltam a labdát ahelyett, hogy magam lőttem volna	Hagytam, hogy egy barátom vezesse a csoportos projektet, ahelyett, hogy mindent magam próbáltam volna megcsinálni
3.	Elvesztettem az érzelmeim feletti uralmat, és frusztrálttá váltam	Verbálisan vagy fizikailag dühös lettem, ha nem sikerült teljesítenem egy feladatot a munkahelyemen vagy az iskolában
4.	Bátorítottam egy csapattársamat, miután hibázott	Támogattam egy osztálytársamat vagy kollégámat, mikor nem sikerült elvégezniük egy feladatot
5.	Fókuszált és nyugodt maradtam annak ellenére, hogy az ellenfelek, a csapattársak vagy az edző rám kiabáltak, vagy nyomást gyakoroltak rám	A tanulásra vagy a munkára koncentráltam, még akkor is, ha mások elterelték a figyelmemet, vagy stresszes helyzetbe kerültem
6.	Bocsánatot kértem, miután véletlenül szabálytalankodtam egy másik játékoskal	Bocsánatot kértem, miután megbántottam valakinek az érzéseit
7.	A csapatommal ünnepeltem egy gólt	Megosztottam az örömet a barátaimmal vagy a családommal, miután együtt elértünk valamit
8.	Jól kommunikáltam a csapattársakkal a csapatmunka erősítése és egymás bátorítása érdekében	Hatékonyan együttműködtem a kollégákkal és osztálytársakkal, és bátorítottam őket egy munkahelyi probléma vagy egy iskolai feladat megoldása során
9.	Kezet fogtam az ellenfeleimmel a meccs után, még akkor is, ha nehéz volt	Tiszteletet mutattam valaki iránt, akivel vitában vagy érvelésben nem értettem egyet

05



FAIR PLAY BIZALOM DOBOZ

Mi az a Fair Play Bizalom Doboz?

A Bizalomdoboz egy fizikai vagy szimbolikus doboz, ahová a játékosok feljegyzéseket helyezhetnek el az edzés vagy a mérkőzés napján szerzett **tapasztalataikról**.

Cél

- Minden játékos kifejezhesse **érzéseit**, azok is, akik félénkek vagy kevésbé kommunikatívak

- Visszajelzések **gyűjtése** (*mi ment jól, mi volt nehéz*)
- Bizalom **építés** az anonimitás biztosításával
- A meccs **élmény folyamatos** fejlesztésének biztosítása

Hogyan kell használni a Bizalom Dobozt?

Készíts elő egy dobozt (*cipősdobozt, vagy virtuális változatot*). Biztosíts papírt és tollakat.

Magyarázd el a játékosoknak: „Bármit írhatsz a mai foglalkozásról – jót vagy rosszat.” „A nevedet nem kell megadnod.”

A foglalkozás végén: A játékosok a jegyzeteiket a dobozba helyezik. A mediátor később elolvassa az összegyűjtött feljegyzéseket (*később akár magánbeszélgetésben, akár összefoglalóként megosztja a játékosokkal*). Használd fel a meglátásaidat a jövőbeli foglalkozások adaptálásához és fejlesztéséhez.

Variációk

Boldog és szomorú doboz – Két külön rész a pozitívumoknak és a negatívumoknak

A nap kérdése – Tegyél fel egy konkrét kérdést (*pl. „Mikor érezted ma a leginkább, hogy a csapat része vagy?”*)

Kreativitás – Szavak helyett rajzok, szimbólumok vagy emoji-k használata

Közös olvasás – Válassz ki néhány névtelen jegyzetet, és olvassátok fel hangosan (*tiszteletben tartva a mások által megosztott gondolatokat, érzelmeket*)

06



NONVERBÁLIS ÉRTÉKELÉS / REFLEXIÓ

Mi a Nonverbális reflexió/értékelés?

Érzések, energiaszint és vélemények kifejezésére beszéd nélkül. **Segít minden játékosnak** – beleértve az extrovertált játékosokat, a kisgyermeket vagy a korlátozott nyelvi készségekkel rendelkezőket is – hogy gyorsan, maguk és mások számára érthetően adhassanak visszajelzést. Beszéd helyett a játékosok testbeszéddel, gesztusokkal vagy mozgással fejezik ki érzéseiket.

Példák

Hüvelykujj: 👍 = nagyszerű, 👎 = nem jó

Arckifejezések: mosoly, semleges, homlokránc

Testhelyzet:

- mélyen leguggolva = fáradt
- egyenesen állva = rendben
- magasra nyújtott karok = tele energiával

Hogyan használjuk a nonverbális reflexió/értékelés eszközt?

Mutasd be a módszert a játékosoknak a foglalkozás elején *(magyarázd el, mit jelentenek az egyes gesztusok vagy mozdulatok)*.

A foglalkozás végén kérd meg az összes játékost, hogy egyszerre adjanak visszajelzést.

Példakérések: „Mutasd meg a testeddel, mennyi energiád van még.” „A hüvelykujjaidal mutasd meg, mennyire élvezted a mai napot.

- **Figyelj meg mintákat** – Ha sok játékos alacsony energia szintet vagy negatív reakciókat mutat, módosítsd ennek megfelelően az edzéseket
- **Önkéntes megosztás** – Kérj meg néhány játékost önkéntesen, önkénteseket, hogy indokolják választásukat

Variációk

Érzelemvonal – A játékosok egy képzeletbeli vonal mentén állnak (*bal = boldogtalan, jobb = nagyon boldog*)

Energiakör – A játékosok belépnek a körbe (*közelebb a középponthoz = több energia*)

Mozgásos értékelés – A játékosok ugrálnak, ha jól érezték magukat, leguggolnak, ha fáradtak, és kinyújtják a karjukat, ha büszkék

Néma foci – Alternatív megoldásként: ha szeretnéd erősíteni a nonverbális kommunikációs készségeidet, megkérheted a játékosokat, hogy ők is némán játsszák a mérkőzést, jelek, kézjelek vagy hangok használata nélkül. Ezután próbálj meg te is nonverbális kommunikációval mediálni.



07



KÉK ÉS ZÖLD KÁRTYÁK

Mi az a **Kék és zöld kártya**?

A kék és zöld kártyák a sárga és piros lapok alternatívái. A mediátor, az edző vagy a játékvezető mutatja őket egy mérkőzés alatt, hogy:

- **Emeld ki a fair-play szabályokat** (az ellenfél segítése, tiszteletadás, csapatmunka)
- **Motiváld a játékosokat** a jó viselkedés láthatóvá tételével és ünneplésével
- **Ösztönözd mind az egyéni erőfeszítéseket, mind a csapatszellemet**

Ezek a kártyák a megbecsülés, nem pedig a büntetés szimbólumává válnak.

Hogyan kell használni a kék és zöld kártyákat?

Készítsd elő a kártyákat (laminált, jól látható, mint a focikártyák). A játék előtt magyarázd el a szabályokat:

- **Zöld** = az egyéni fair play cselekedeteiért
- **Kék** = a teljes csapat fair play viselkedéséért kapható

A mérkőzés alatt: Amikor egy fair-play pillanat adódik, rögtön mutasd meg a kártyát, hogy mindenki észrevegye. Jegyezd fel, hogy ki/melyik csapat kapta a kártyát.

Edzés/mérkőzés végén: Kihirdetjük és megünnepeljük a legtöbb zöld/kék kártyával rendelkező játékosokat/csapatokat.

Variációk

Ranglista – Kövesd a heti/havi kártyák listáját, és ünnepeld a legjobb fair-play játékosokat/csapatokat

Játékosok közötti kártyák – A játékosok egymásnak is adhatják a kék és zöld kártyákat

Nap/edzés záró ünnepség – Adj át szimbolikus díjakat vagy apró nyereményeket fair play kártyákért

A kártyát csak a meccs utáni megbeszélésben használd – A visszajelzés és értékelés megerősítésére és a teljes folyamat *(a játék mellett részvétel a meccs előtti és meccs utáni megbeszélésen is)* jutalmazására



08



SZABÁLYKÁRTYÁK / KÉPEK

Mi a *Fair play* szabálykártya?

A szabálykártyák/képek vizuális emlékeztetők a fair-play legfontosabb alapelveire és a játékszabályokra.

Példák a kártyákon illusztrált szabályokra

- Tiszteld a játékvezetőt/mediátort/játékos társaidat
- Fogj kezet a mérkőzés előtt és után
- Segítsd fel az ellenfeleidet, amikor elesnek
- Játssz becsületesen - ne csalj!
- Bátorítsd a csapattársaidat

Hogyan kell használni a szabálykártyákat?

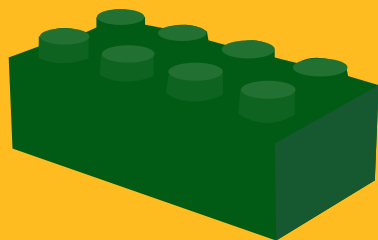
Meccs előtt válassz ki 3-5 szabálykártyát, amelyek relevánsak a foglalkozás fókuszához, mutasd meg és magyarázd el a jelentésüket. A játék során tarts fel egy kártyát, vagy mutass rá, amikor a szabály érvényes. Meccs után tekintsd át a kártyákat, és kérdezd meg a játékosoktól, hogy mely szabályokat tudták tartani.

Variációk

A játékosok saját maguk által készített szabálykártyákat használnak

09

FAIR PLAY LEGO



Mi az a *Fair Play* LEGO?

Kis építőkockákat (*LEGO* vagy *hasonló*) használ vizuális és kézzelfogható módon a fair play cselekedeteinek rögzítésére egy játék vagy edzés során. Minden téglát egy észlelt pozitív cselekedetet jelképez.

Hogyan kell használni a Lego kockákat?

Készíts elő különböző színű LEGO kockákat (*társíts színeket a különböző értékekhez*). Magyarázd el a szabályokat a játék előtt: „*Valahányszor látunk egy fair-play megnyilvánulást, hozzáadunk egy LEGO kockát a csapatunk tornyához*”.

Variációk

Színekkel kódolt értékek – Minden fair-play értékhez (*tisztelet, bátorság, empátia*) rendelj egy adott színt, hogy a játékosok lássák, mely értékek a leggyakoribbak

Csapatverseny – Minden csapat megépíti a saját tornyát – a legmagasabb vagy a legszínesebb torony nyer aznap

Mesélő torony – Az építés után a játékosok egy történetet mesélnek el, ahol minden téglát egy általuk leírt fair-play eseményt jelképez

Kihívás – Egyeztetek meg egy formában (*vár, híd*), amelyet csak elegendő fair-play akció bemutatásával lehet teljesíteni

10

SZEREPCSERE



Mi az a Szerepcsere?

A játékosok különböző szerepeket kapnak (pl. *Játékos, Edző, Szurkoló, Mediátor*). A cél az, hogy a résztvevők különböző nézőpontokat tapasztaljanak meg, erősítsék empátikus készségeiket és megértsék, hogy az egyes szerepek mit adhatnak hozzá a játékhoz.

Hogyan működik a Szerepcsere?

Készíts szerepkártyákat, minden résztvevő húz egyet a játék előtt, játszanak egy rövid meccset, majd szerepcserével mindenki mást próbál ki. A játék után a résztvevők visszajelzést adnak az adott szerepben tapasztaltakról.

Variációk

Extra szerepkörök – Adj hozzá kreatív szerepköröket, például „Szülő”, „Szervező”

Reflexiós játék – A játékosok kitalálják, hogy melyik szerepet játszotta az egyes személyek, és elmagyarázzák, miért

Szerepkörök kialakítása – Hagyjuk, hogy a gyerekek kitalálják a saját szerepeiket

11



REFLEXIÓS KOCKA

Mi az a *Reflexiós kocka*?

A Reflexiós kocka egy hatoldalú kocka, amelynek minden oldalán kérdések vannak. Ösztönzi a játékosokat, hogy:

- Gondolkodjanak el a fair play értékein
- Ossa meg személyes tapasztalatait
- Önismeret fejlesztésére és mások nézőpontjának tiszteltetésben tartása

Példakérdések a kockával kapcsolatban: „Mit jelent számodra a fair play?” „Mikor segítettél utoljára valakinek?” „Hogyan tudod támogatni a csapatodat akkor is, ha veszítenek?”

Hogyan kell használni a Reflexiós kockát?

Készítsd el a kockát 6 rövid kérdéssel, a játékosok körben állnak és körbeadják a kockát. A soron következő játékos leolvassa az ujjá alatti kérdést, kiválaszt egyet, és röviden válaszol rá.

Variációk

Néma kocka – Beszéd helyett a játékosok gesztusokkal mutatják be a választ

Készítsd el a saját verziódat – A játékosok papírra írják a saját kérdéseiket, és felragasztják azokat a kockára

Páros megosztás – A dobás után párban válaszoljatok a kérdésre a teljes csoport helyett

12



FAIR PLAY MEMÓRIAJÁTÉK

Mi az a *Fair Play* memóriajáték?

A Fair Play memóriajáték egy interaktív csoportos játék, amely a klasszikus memóriaszabályokat (*párok keresése*) és a fair play értékeket és szabályokat (*tisztelet, őszinteség, csapatmunka, empátia*) ötvözi.

A kártyák forgatása helyett a résztvevők képviselik a szabályokat. A játék segíti a gyerekeket és a fiatalokat abban, hogyan:

- sajátítsák el a fair play értékeit játékos módon
- erősítsék a csapatintegrációt
- hogyan fejlesszék a figyelmüket és memóriájukat

Hogyan kell játszani a Fair Play memóriajátékot?

Előkészítés: minden játékospár választ egy fair play szabályt és nem árulja el senkinek. **Játék kezdete:** a játékosok körbeülnek, és két embert választanak maguk közül, akik tippelni fognak. **Tippelés-párok keresése:** a tippelő mondja az egyik résztvevő nevét, aki feláll és elmondja a választott fair play szabályát. Ezután választ egy második játékost, és ha a szabályok egyeznek, a páros a tippelő oldalához csatlakozik. Ha **nem**, → a következő tippelő kerül sorra **Játék vége:** a játék addig folytatódik, amíg az összes szabáлыпárt meg nem találják.

Variációk

Kártyás verzió – Szóbeli szabályok helyett nyomtatott fair play kártyákat használjunk

Csapatverseny – Két csoport versenyez, hogy a legtöbb párt gyűjtsék össze

Kreatív szabályok – A játékosok által kitalált fair play szabályok használata



13

CSENDFOCI

Mi az a **Csendfoci**?

A játék egy olyan változata, amelyben a verbális kommunikáció korlátozott. A játékosok használhatnak gesztusokat, szemkontaktust, testbeszédet és mozgást a csapatmunka hatékonyabbá tétele érdekében.

Hogyan működik a **Csendfoci**?

A játék kezdete előtt legyen egyértelmű, mi számít verbális kommunikációnak. A játékosok választhatnak, hogy csendben végigjátszanak egy teljes meccset vagy a meccsből előre megegyezett ideig alkalmazzák a csendfocit.

Variációk

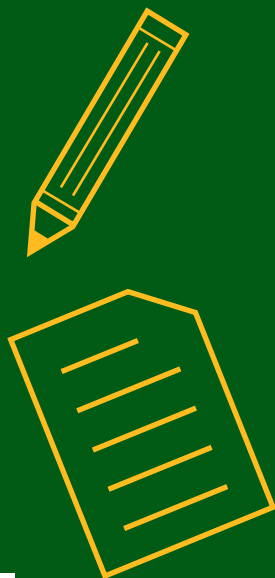
Csend + extra kihívás – Kombináld a csendet egy fair-play feladattal *(pl. mindenkinek meg kell érintenie a labdát, mielőtt pontot szerez)*

Vegyes mód – Az egyik csapat csendben játszik, a másik a szokásos módon, majd cserélnek

Reflexiós csavar – A néma időszak után nonverbális reflexiós eszközökkel értékeld, milyen érzés volt

14

FAIR PLAY ÉRTÉKELÉSI LAP



Hogyan kell használni a Fair Play Értékelőlapot?

1. Oszd ki a munkalapokat minden játékosnak *(vagy kis csoportnak)*.
2. Olvasd fel hangosan az egyes szituációkat, vagy hagyd, hogy a játékosok némán olvassák el őket.
3. A ✓ / ✗ oszlopokban a résztvevők eldöntik, hogy a helyzet igazságos-e vagy sem.
4. Beszéljétek meg a válaszokat: *Miért jelölted meg igazságosnak/nem igazságosnak? Hogyan reagálnál másképp?*
5. Foglaltok össze: *A fair play mely értékei voltak a legfontosabbak ma?*

Mi az a Fair Play Értékelő lap?

Olyan feladatlap, amely segíti a résztvevőket, hogy felismerjék a tisztelettel, az őszinteséggel és a csapatmunkával kapcsolatos mindennapi helyzeteket, gyakorolják a viselkedéssel kapcsolatos értékelést, és fejlesszék önismeretüket és empátiájukat. Minden munkalap 7-8 rövid szituációt tartalmaz *(iskola, sport, barátság)*.

Variációk

Csoportos szavazás – Írás helyett a résztvevők kézjelekkel szavaznak ✊, vagy a terem elnevezett („fair”/„nem fair”) sarkaiba mennek

Szerepjáték – Játssz el szituációkat, és hagyd, hogy mások értékeljék meg, hogy igazságos volt-e vagy sem.

Kérd meg a gyerekeket, hogy írják le/rajzolják le a saját fair/nem fair helyzeteket

Tartsátok meg ugyanazt a szerkezetet, de a hangsúly a „pályán/pályán kívüli reflexiókra” legyen a következő példák felhasználásával:

Ahhoz, hogy a játékosok felismerjék a pályán és a pályán kívüli helyzetek közötti párhuzamot, a következő analógiákat használhatod. Kérdezd meg tőlük, hogy észrevettek-e ezek közül a helyzetek közül bármelyiket a mérkőzésen vagy a foglalkozáson. Ezután kérdezd meg a játékosokat, hogy tudnak-e hasonló valós helyzetre gondolni.



Projekt száma:
101185192
Deliverable D2.2.