**M6 – JÁTÉK LEÍRÁSA**

**Mentés a szigetről**

*[Játék forrása](https://tanulasizona.hu/mentes-a-szigetrol-elmenypedagogiai-gyakorlat/)*

**Kellékek**

1 db 7-8 m-es kötél, ebből kötélkör kötve (bármilyen csomóval összekötheted a kötélvégeket), a résztvevők számától függően plüssök (labdák, üres flakonok, bármivel helyettesítheted a plüssöket).

**A gyakorlat megnyitása, nyitánya**

Kérd meg a csapatot, hogy lépjen be a kötélkörbe, majd mondd el a kerettörténetet!

**Lehetséges kerettörténet, benne a játékszabályokkal**

„Kedves Csapat!

Egy nagyon fontos küldetés előtt álltok. Azért hívtunk Benneteket, mert Ti vagytok a világ legjobban képzett állatmentő kommandósai. A helyzet a következő:

Egy nagyon ritka, egyetlen szigeten élő faj utolsó egyedei nagy veszélybe kerültek, mert a szigetüket majdnem teljesen elöntötte a tenger. Az állatok is a vízben vannak, és nagyon gyenge úszók, nem fogják sokáig bírni. A Ti küldetésetek, hogy kimentsétek őket.

A küldetés végrehajtásának nincs időkorlátja, de nem tudjuk, meddig bírják az állatok, és ezen a területen nagyon gyorsan érkezhetnek hatalmas viharok, amelyek azonnal elsüllyesztik az állatokat. Mivel rádiókapcsolatban vagytok a központtal, onnan bármikor jelezhetik nektek, hogy 3-5 percen belül itt a vihar. Amint ez a jelzés megérkezik, már csak a viharig megadott időtök marad.

Ami még nehezíti a küldetést, hogy a tenger emberre rendkívül ártalmas, ezért SEMMILYEN testrészetekkel nem érhettek hozzá a tengerhez. Csak az állatokat foghatjátok, érinthetitek meg. Fontos, hogy már a sziget szélére se lépjetek, hogy teljes biztonságban legyetek!

Nem használhattok semmilyen eszközt, ruhadarabot, már kimentett állatot a mentéshez. Csak a tudásotokra, tapasztalatotokra, bátorságotokra és egymásra számíthattok.

Mivel egy-egy állat kimentése óriási koncentrációt igényel, ezért egy ember csak egy állatot menthet ki. És mivel pontosan annyi állat van a tengerben, ahányan vagytok, mindannyiótoknak ki kell egy állatot mentenie.

A tenger hullámzik, ezért előfordulhat, hogy néha a hullámok közelebb vagy távolabb viszik az állatokat a szigettől. Amire érdemes figyelnetek, hogy ha a sziget megmozdul, akkor az olyan hullámot okoz, ami biztosan eltávolítja azt az állatot, amelyik abban az irányban van, amerre a sziget elindult.

Van 8 percetek, hogy megtervezzétek az akciót. Kérem, hogy ezalatt ne vegyetek ki egy állatot sem, csak beszéljétek meg, hogy hogyan hajtjátok végre a küldetést!”

**A játék menete**

* van 8 perc tervezési időtök, amíg nem vehettek ki állatot,
* nincs időkorlát a mentésre, de jöhet a vihar,
* semmilyen testrészetekkel nem érhettek a tengerhez,
* nem használhattok semmilyen eszközt, ruhadarabot, állatot a mentéshez,
* a hulllámok mozgathatják az állatokat,
* a sziget mozgása biztosan arrább löki az állatokat,
* egy ember egy állatot menthet ki, és mindenkinek ki kell egy állatot mentenie.

**A játék lezárása**

A célnak megfelelőengratulálhatsz a csapatnak a kerettörténetnek és a történteknek megfelelően! (Ha nem sikerült kimenteni az állatokat, akkor is találhatsz olyan területet, amihez lehet gratulálni.) Ha a célod és a történtek úgy kívánják, akkor következhet rögtön a feldolgozás, miután egy mondattal lekerekítetted a játékot. (Pl. nem sikerült minden állatot kimenteni: „Kedves Csapat! Az akció befejeződött, most beszéljünk arról, hogy milyen tanulságokat tudunk levonni a jövőbeni akciókra vonatkozóan!” Természetesen ide bármilyen, korosztálynak, csoportnak megfelelő mondatot választhatsz.)

**Lehetséges továbbfejlesztések, variációk**

Vezetheted úgy a játékot, hogy több állat van, mint kommandós. Így, aki szeretne, többször kerülhet mentő helyzetbe.

Ha van olyan, aki semmiképp nem tud menteni (kerekesszékes stb), akkor úgy add meg a szabályt, hogy ne legyen kötelező mindenkinek a mentés. De, hogy elkerüld azt, hogy csak néhányan mentsenek, ezért megadhatod, hogy hány résztvevőnek kell menteni. Persze, érdemes a menteni nem tudó résztvevőket is segíteni bevonódni (pl. tartó szerepben), ha a csapat vagy a résztvevő ezt nem teszi meg magától.

**A facilitátor speciális feladatai**

Nagyon fontos figyelni, hogy milyen technikát talál ki a csapat. Bármilyen hátra mászás, fekvés balesetveszélyes lehet, ezt csak addig szabad engedni, amíg kontrolláltan tudják csinálni és meg tudnak állni, ha veszélyes lenne, vagy ha Te jelzed nekik, hogy álljanak meg és gondolják át a tervüket. (Ezekkel az megoldásokkal egyébként is csak artisták vagy tornászok tudnák kihozni az állatokat. De ezt sokszor a résztvevőknek is ki kell próbálniuk, hogy felismerjék ezt.)

Amikor a kidőlős megoldást választják (lásd a képen), akkor a kisebb dőléseknél nem annyira fontos, de a nagyoknál mindenképpen ott kell lenni a dőlő mögött.  És, ha úgy látod szükségesnek (kisebb a csoport létszáma, kevesebben tartják, nagy súlyú a dőlő ember, nagyon fél stb.), akkor egészen a földig kísérni kell, hogy ha esetleg a csapat elengedi vagy kicsúszik a kezükből, akkor Te el tud kapni.

A kötélkört (a szigetet) akkorára csináld, amennyire kihívásnak szánod a testközelséget. Sokaknak kihívó lehet a túlzott közelség, intimitás. Érdemes hosszabb kötelet (10-12 főre 7-8 méteres kötél) csúszócsomóval (vagy más néven dupla halászcsomóval) összekötni, amivel, miután a csapat belépett a körbe, hozzájuk és a kihívási szinthez tudod állítani a sziget nagyságát.

Ugyanígy, az állatokat olyan messze rakd a szigettől, amennyire kihívónak szánod a gyakorlatot! Érdemes közelebb és távolabb is tenni állatokat, hogy mindenki megtalálja a maga kihívását. Ha van olyan, aki nehezen mozog, nagyobb súlyú, nagyon fél, akkor érdemes egy állatot egészen közel tenni, hogy ő is tudjon menteni.

A kerettörténetben szereplő vihar jó lehetőség arra, hogy Te mint központ, bejelentkezve, limitálhatod a rendelkezésükre álló időt, ha úgy látod, hogy ez szükséges.

A hullámmal is megvan a lehetőséged, hogy játék közben változtasd a kihívás mértékét. Ez a gyakorlat, többek között, azért zseniális, mert menet közben lehet a csoportra és az egyénekre is szabni a kihívást annak megfelelően, ahogy működnek és ahogyan Te látod őket.

A másik zsenialitása, hogy az általában az utolsó, legtávolabbi állatot lehet olyan messzire rakni, amilyen messzire, látszólag, a mentője el se ér. Ilyenkor valóban el kell jutniuk oda, hogy elhiggyék, meg tudják csinálni. Ehhez, ha szükséges, adhatsz segítő kérdéseket is:

Eddig mit csináltatok jól? Mi működött? Hogyan kell továbbfejlesztenetek, hogy még az a 10 centi is meglegyen, ami még hiányzik? stb.

A megoldás ilyenkor az lehet, hogy rájöjjenek, hogy nem elég a mentőnek kidőlnie a szigeten kívülre, hanem az őt fogó(k)nak is meg kell ezt tennie. És ehhez, ha addig a többiek nem is voltak mind annyira aktívak, már nagyon kell majd, hogy megtartsák őket. Ez általában nem is sikerül elsőre, de ahogy gyakorolnak, egyre közelebb jutnak, és végül sikerül is.  (Persze, ha nagyon nem megy, akkor egy hullámmal Te is besegíthetsz.) Nagyon izgalmas folyamat és a vége nagyon katartikus pillanat tud lenni!

**Feldolgozás**

A gyakorlat több témát is érinthet. A Mi történt? és Hogy éreztétek magatokat? kérdések már be is hozhatják őket, és Te a célodnak és a történteknek megfelelően irányíthatod a részvevőket abba az irányba, amelyikbe szeretnéd.

Lehetséges témák, kérdések. Ezek ötletek, kérlek, mindig használd őket a csoportra és a történtekre szabva, a célodnak megfelelően!

**Bizalom:**

* Ki félt? Ki nem érezte magát biztonságban?
* Mi adott Neked biztonságot?
* Miben volt szükség bizalomra ebben a gyakorlatban?
* Mi adott volna nagyobb bizalmat?
* Mitől alakul ki a bizalom?
* Hogyan tudjuk megtartani?
* És hogyan elveszíteni?
* Miért fontos a bizalom? Miben segít?

**Együttműködés:**

* Mi volt jól a csapat együttműködésében? Mik voltak az erősségeitek? Miben nyilvánultak ezek meg?
* Mi az, amit máshogy csinálnátok, ha most újrajátszanánk a játékot?
* Ki szerint nem volt jó az együttműködés? Miért?
* Milyen általános összetevői vannak a sikeres együttműködésnek?
* Neked melyik volt a legfontosabb: a saját sikered? a csapat sikere? a feladat teljesítése?

**Kihívás:**

* Ki lépett ki a komfortzónájából a játék során?
* Melyik pillanat, történés volt az, amikor ez megtörtént?
* Miért volt ez számodra kihívás? Miben jelentett ez kihívást?
* Mi kellett ahhoz, hogy ezzel a kihívással szembe tudj nézni?
* Hogy láttátok egymást, mennyire volt a többieknek kihívó a játék?”

**A keretmese módosítása, a Családi Életre Nevelés programra szabva**

„Kedves Apukák, Anyukák és Gyerekek!

Családotok csónakja felborult és a szigeti nyaraláshoz a vízben úszó tárgyak közül össze kell szednetek azokat, amelyeket Ti a legfontosabbnak tartotok. Egy ajtódeszkára kapaszkodva próbáljátok menteni a menthetőt! Időkorlátja nincs a feladatnak, de igyekezzetek, mert bármikor kitörhet a vihar, megjelenhetnek a cápák, biztonságos lenne, ha minél előbb nálatok lennének azok a dolgok, amelyek a szárazföldön jól jönnek majd! Ha a viharjelző a parton villogni kezd, igyekeznetek kell! Örültök, hogy végre felkapaszkodtatok egy úszó falapra, a vízbe ugrani, a vízzel érintkezni tilos, de nem is kívánjátok már a vizet!

A tenger hullámzik, előfordulhat, hogy egy-egy tárgy közelebb vagy távolabb kerül hozzátok! Minden családtagnak legalább egy tárgyat meg kell szereznie a tengerből, de ez csak összefogással sikerülhet.

Hat percet kaptok, hogy megtervezzétek, mit csináltok, hogyan álljatok neki ennek a fontos feladatnak. Amit a vízből már megmentettetek magatok számára, azokat felhasználhatjátok a továbbiak mentésére. De vigyázzatok! Nehogy odavesszen az is, ami már egyszer a tiétek volt. Bármikor elsodorhatja egy hullám, kitörhet a vihar!

Igyekezzetek minél több dolgot visszahalászni, mert valószínű, hogy pár napig, ameddig megérkezik a segítség, a szigeten kell meghúzni magatokat. Beszéljétek meg, hogy melyek lennének a legfontosabb dolgok a túléléshez!”