

A villámgyakorlat megnevezése	Javasolt évfolyam	Fejlesztési célok	A gyakorlat eredete			Megjegyzés
Pletyka	3-4. osztály	kommunikáció, egymásra figyelés, memória	Saját fejlesztés	Adaptált és átalakított	Más személy kidolgozása (forrás?) X	Érdeemes körbe rendezni a székeket a teremben, noha ez nem feltétele a sikeres játéknak. Néhány cetlire és egy tollra lesz szükség.
<p>A villámgyakorlat leírása</p> <p>Kiválasztjuk a kezdő játékost, akinek a kezébe adunk egy cetlit, rajta egy összetett mondattal. Ő a mellette ülő fülébe súgja a mondatot, aki tovább súgja a mellette ülőnek és így tovább, amíg az utolsó játékoshoz nem ér. Az utolsó játékos is leírja egy cetlire a hallott mondatot. Ezt követően összevetjük a két cetlit: mekkora a különbség a két mondat között? Mi változott? Mi veszett el az eredeti mondatból? Mit tettek hozzá? Mi az, ami torzult?</p> <p>Ha van időnk, a játék után kezdeményezzünk beszélgetést a pletykáról - hogyan keletkezik? Hogyan terjed? Mennyire megbízható? Miért lehet veszélyes?</p> <p><i>Összefoglalás</i></p> <p><i>Ezt a villámgyakorlatot érdemes kommunikációs feladatok, játékok előtt ráhangolásként játszani. Lehetőség van benne megtapasztalni játékos formában a pletykák természetét, a kommunikációs buktatók mibenlétét.</i></p>						<p>A kipróbálás utáni értékelés, hibalehetőségek</p> <p>Ne válasszunk túl egyszerű mondatot sem, hiszen úgy nagy az esélye, hogy az a játék végéig sem sérül a pletyka útján.</p> <p>Játszhatjuk úgy is, hogy egyre nehezedő mondatokat adunk a játékosoknak - megfigyeljük mi történik, meddig tudják hibátlanul megőrizni a mondatot.</p>

--	--