

Kommunikációs gyakorlatok, játékok

Tükrös játék

Párban állni, az egyik a szereplő, a másik a tükör. A tükörnek utánoznia kell a szereplőt. Egy idő után lehet cserélni.

Bármely korosztály játszhatja. Célja, hogy egyik ember vezető legyen, ötletes, kreatív, de követhető. A másik pedig alkalmazkodjon, fogadja el az irányítót. Rövid idő után cserélni kell.

Idő: kb. 2-2 perc emberenként

Két körös „beszélgetés”

Két körben ülni, egymással szemben. Vezényszóra a belső kör eggyel odébb ül.

-egyszerre kell beszélni egymás szemébe nézve (téma adott: kedvenc hobbi, nyári élmény, mostani érzések, stb., aztán odébbülve ugyanott folytatni)

-egyik beszél a másiknak egyfolytában

- ue. , csak a másik nem nézhet rá

-párbeszédben

Felsősök illetve idősebbek. Célja, hogy érzékeltesse a jó párbeszéd tulajdonságait – odafigyelést, visszareagálást, kérdezést, stb.

Hely: tágas

Idő: kb. 2-3 perc esetenként

Szeretetkapu

A játékosok kört alkotnak, úgy, hogy a válluk összeérjen. Egy ember kimegy, a bentiek megállapodnak abban, hogy ki lesz a két kapu. Ezután bejőhet a kiküldött ember. A „kapuknak” bizalmat sugározva kell hívogatni a bejövőt, akinek ki kell találnia a tekintetekből, hogy kik a kapuk. Azok között ki tud menni, a többiek viszont bezáródnak előtte. Háromszor lehet próbálkozni. (a többieknek elutasítóan kell nézni)

Felsősök, illetve idősebbek. Fontos a tudatos arcimimika, hogy tudjanak bánni az arckifejezésükkel, a szemükkel. Tudjanak bizalmat, illetve bizalmatlanságot (távolságtartást) sugározni. A bent levőnek pedig figyelmesnek kell lennie, és az érzéseire hallgatni.

Idő: kb. 3-4 perc emberenként

Akarsz beszélgetni?

(kommunikációs játék, spontán beszéd fejlesztése, nyelvi játék, kifejezőképesség, együttműködés párokban)

Alkossatok hatos vagy nyolcas csoportokat, s döntsétek el, ki legyen az a két játékos, aki titokban megállapodik egy beszélgetési témában! Ők ketten aztán megvitatják a témát a csoport előtt. Céljuk az, hogy félrevezessék a többieket az általuk megbeszélt témát illetően, de közben semmiféle valótlan, a témától (jelentősen) eltérőt nem mondhatnak. Ha úgy véled, hogy rájöttél a beszélgetés témájára, akkor

bekapcsolódhatsz a társalgásba. Ezután azonban a két „témagazda” bármikor megkérdezheti tőled, hogy szerinted miről van szó. Ha erre sor kerül, suttogva kell közölnöd egyikükkel, hogy mire gondoltál. Ha ráhibáztál, továbbra is részt vehetsz a társalgásban, ha nem, újból megfigyelő leszel – mindaddig, amíg nem támad újabb ötleted. Három tévedés kieséssel jár. A játék addig tart, amíg mindenki a) kitalálta a témát és bekapcsolódott a társalgásba, vagy b) háromszor tévesen kérdezett rá és kiesett a játékból.

Álarcos mulatság

(maszkos játék, kommunikáció tekintettel, mimikával, testnyelven, kifejezőképesség)

Képzeld el, hogy öt álarc fekszik előtted egy asztalon: Meglepetés, Harag, Arrogancia, Tragédia, Komédia. Emeld fel Meglepetést, s nézz át rajta! Vedd fel Meglepetést úgy, hogy a kezdeddel közben takard el az arcod! Vedd el a kezded, hogy a maszk láthatóvá váljék! Feszítsd meg az arcod, hogy amikor a fejed jobbra és balra mozdítod, ne változzék az arckifejezésed! Vedd le Meglepetést – a kezded mögött az arcod újra közömbössé válik –, s menj vissza az asztalhoz! Válaszd ki Haragot, s vedd fel! Menj vissza, és próbáld ki Arroganciát, aztán felváltva Tragédiát és Komédiát! Vajon milyen gyorsan tudod kicserélni őket? Az egyik maszk tapadjon az arcodra! Az ujjaidat bedugva a maszk széle alá próbáld lefeszíteni az álarcot! A fejed és a kezded maradjon egy helyben, a válladat és a karodat előre, a mellkasod hátrafelé mozgasd, miközben erőlködsz!

Ezt a gyakorlatot kisebb csoportokban, önállóan is végezhetjük. Nem szükséges hozzá más, mint egy valaki, aki vezetőként ismerteti az utasításokat. (A gyakorlat egyéni munkára is alkalmas.)

A szavakon túl

(kommunikációs játék, kommunikáció testnyelven, szituációs játék)

Az itt következő rövid gyakorlatok a kommunikációs csatornáinkat teszik vizsgálat tárgyává. Válasszunk párt magunknak, a párok egyik tagja lesz „A”, a másik „B” (a drámatanár pedig a játék vezetője).

a) A párok tagjai üljenek egymással szemben! „A” magyarázza el egy képzeletbeli gép működését „B”-nek, aki szükség esetén kérdéseket tehet fel „A”-nak. Némi idő múltán a vezető a „Válts!” utasítást adja. „A” és „B” erre (mintha mi sem történt volna) halandzsanyelven folytatja a beszélgetést. Amikor elhangzik a következő utasítás, „A” és „B” ismét értelmes nyelven kezd beszélgetni, és így tovább.

b) Ülj háttal a partnerednek! Beszélgetsetek el bármilyen témáról anélkül, hogy megfordulnátok, és látnátok egymást!

c) A párok üljenek egymással szemben, becsukott szemmel, s folytassák a beszélgetést.

d) Szemben ülve, beszéd és hangok nélkül játszunk: „B”-nek van valamilyen gondja (pl. szüksége van valamire), amit kizárólag mimikával próbál megértetni „A”-val, aki igyekszik segíteni neki.

e) Üljetek szemben egymással! „A” egy részlegesen halláskárosult fiatalember, aki csomagot akar feladni egy forgalmas postahivatalban, de nem ismeri ki magát az őrlapokon. „B” hivatalnok vagy (szintén) ügyfél lehet. Mi történik?

f) A párok tagjai egymással szemben ülnek, s megfogják egymás kezét. „B” szavak nélkül próbálja meg kifejezni valamilyen igényét, szándékát, amire „A” reagál.

Ezek a gyakorlatok a nonverbális kommunikáció megértése és gyakorlása végett fontosak. Minden játék után beszéljük meg partnerünkkel a gyakorlat közben keletkezett érzéseinket: Melyik volt a legnehezebb gyakorlat? Hol akadt el a kommunikáció? Melyik kommunikációs csatornán tudtuk a legtöbbet közölni?

A szobrok életre kelnek!

(kommunikációs játék, kommunikáció testnyelven, szituációs játék, együttműködés párokban)
Az egyik játékos szobrot formáz a testéből, vagyis felvesz egy pózt. Amikor készen van, akkor a párja a közelében keres egy helyet, s az első játékos testhelyzetéből kiindulva – anélkül, hogy hozzáérne – felvesz egy pózt. Így egy szoborpáros jött létre. Amikor ez megtörtént (lehetőleg szavak nélkül!), az első játékos keres egy új helyet (és új pózt) a második játékos környékén. Több fordulóban is alakíthatjuk szoborpárosunkat. A vezető jeladására mindkét játékos „dermedjen meg”! Mozdulatok, s ha kell, akkor szavak segítségével játsszatok le egy a szoborpárosból kiinduló helyzetet! Ha nem ugyanarra gondoltok, akkor játsszatok le ki mindkét variánst! Több játékosal is érdemes kipróbálni a gyakorlatot. Ha már elég gyakorlottak vagytok, dolgozhattok hármas vagy négyes csoportokban is. Kísérletezhetek a feszültség szint váltakoztatásával. Végezzétek az egyik gyakorlatot csekély, a másikat nagyobb intenzitással. Próbáljatok szó nélkül dolgozni! Utána beszéljétek meg a problémákat, az újszerű ötleteket és a leggyakoribb reakciókat!

Arcrajzolás

(maszkos játék, kommunikáció tekintettel, mimikával, kifejezőképesség)

a) Közömbösség üljön ki az arcodra! A kezed emeld az arcodhoz, egészen közel, de ne érh hozzá! Lassan húzd végig a kezed az arcodon (arcod előtt!), üljön ki rá a félelem! A tekinteted egyenesen előre meredjen, ne érzékelje mozgó kezed! Lassan visszafelé húzva a kezed töröld le a félelmet, légy újra közömbös!

b) Ismételd meg a gyakorlatot úgy, hogy most mindig másféle érzélem üljön ki arcodra! Az átalakulások legyenek teljesek és pontosak! Milyen gyorsan tudod megalkotni és letörölni arcodat?

c) Próbáld ki a gyakorlatot egy társsal! Kezed lassan húzd végig közömbös arcán, hogy azon valamilyen másféle érzélem jelenjen meg!

Ezt a gyakorlatot kisebb csoportokban, önállóan is végezhetjük. Nem szükséges hozzá más, mint egy valaki, aki vezetőként ismerteti az utasításokat. (A gyakorlat egyéni munkára is alkalmas.)

Az ajándék

(kommunikációs játék, kommunikáció testnyelven, kifejezőképesség, szituációs játék)

Alkoss meg két karaktert! Az egyik az ajándékozó, a másik az ajándékozott. Kezdj ajándékozóként: találj ki egy tárgyat! Fordulj jobbra, és kínáld fel a tárgyat a képzeletbeli ajándékozottnak! Fordulj tovább, közben változtasd meg a kéztartásod és az arckifejezésed, hogy átalakulhassál az ajándékozottá! Ügyelj arra, hogy a felkínált tárgyat vedd át, ugyanabból az irányból!

Ezt a gyakorlatot kisebb csoportokban, önállóan is végezhetjük. Nem szükséges hozzá más, mint egy valaki, aki vezetőként ismerteti az utasításokat. (A gyakorlat egyéni munkára is alkalmas.)

Kommunikációs készség fejlesztését szolgáló gyakorlatok

Amerikából jöttünk

Fejlesztő hatás: A játék a nem verbális kifejező készség fejlesztését célozza, annak átélését, hogy milyen nehéz csupán gesztusokkal kifejezni valamit. Másrészt mivel versengő helyzetről van szó, így a konfliktus, rivalizálás is megjelenik játékos formában.

Életkori ajánlás: Mindhárom korosztálynál nyugodtan használható.

Csoportvezetői gyakorlat: nem igényel különösebb csoportvezetői gyakorlatot.

Idői keretek: 10-30 perc.

Eszközigény: nincs.

A játék leírása: Közismert gyerekjátékról van szó. A csoport körben ül. Két ember kimegy és odakint megegyeznek egy foglalkozásban. Az lesz a feladatuk, hogy a csoportba visszatérve, az adott foglalkozást gesztusokkal jelenítsék meg. A terembe visszatérve így szólnak: „Amerikából jöttünk, mesterségünk címere: x (Az adott foglalkozás kezdőbetűje)” A többieknek kell kitalálnia, hogy mi a választott foglalkozás. Akinek sikerül az párt választ magának, és ők lesznek a következő feladvány kitalálói.

Egyéb megjegyzések: Általában nagyon jó hangulatú feladat, nagy nevetések kísérik, így nehezebb feladatok után feszültségoldónak is használhatjuk (Grätzer, 1977).

A szöveg marad

Fejlesztő hatás: a verbális és a nem verbális kommunikáció fejlesztése.

Életkori ajánlás: Serdülőknek és felnőtteknek

Csoportvezetői gyakorlat: nem igényel különösebb csoportvezetői gyakorlatot

Idői keretek: 30-45 perc

Eszközigény: papír, toll

A játék leírása: A játékosok párokat alkotnak. Közösen kitalálnak és leírnak egy rövid dialógust. Ezt a szöveget kell előadniuk különböző szituációkban. A szöveg mindig ugyanaz marad, csak a helyzet változik. A játékosok megélik, hogy ugyanannak a szövegnek a jelentése, hogyan módosul változik, ha más nem verbális jelzések egészítik ki, a helyzetnek megfelelően (Bús, 2003).

Az egész világ így csinálja

Fejlesztő hatás: A nem verbális kifejezőkészség fejlesztése

Életkori ajánlás: Mindhárom korosztálynál nyugodtan használható.

Csoportvezetői gyakorlat: nem igényel különösebb csoportvezetői gyakorlatot

Idői keretek: 20-30 perc

Eszközigény: nincs

A játék leírása: A játékosok körben ülnek. Egy játékos kimegy. A többiek megegyeznek egy határozó szóban, például, okosan, türelmesen, türelmetlenül, méltóságteljesen stb. A feladat az, hogy amikor a játékos bejön kitalálja az adott határozó szót. Olyan cselekvésre vonatkozó kérdéseket tehet fel, ami arra vonatkozik, hogy hogyan csinálja az adott dolgot az egész világ. Például: Hogyan mos autót az egész világ? Hogyan reggelizik az egész világ? Stb. A csoportból mindig mást kérdezhet, és akit kérdez, annak az a feladata, hogy gesztusokkal, mimikával, eljátssza az adott kérdésre a választ, úgy, hogy az a kitalálendő határozószónak megfeleljen, például méltóságteljesen mosson autót, reggelizzen, stb. Akinél a kitaláló rájön a határozószóra, az megy ki a következő körben.

Egyéb megjegyzések: Általában nagyon vidám játék, nagy nevetések szokták kísérsni (Perhman, é.n.).

Azt mondtam, hogy arc?

Fejlesztő hatás: A nem verbális kommunikáció erejének demonstrálása.

Életkori ajánlás: Mindhárom korosztálynál nyugodtan használható.

Csoportvezetői gyakorlat: nem igényel különösebb csoportvezetői gyakorlatot

Idői keretek: 20-30 perc

Eszközigény: nincs

A játék leírása: A tagok körben ülnek. A csoportvezető megkéri őket, hogy tegyenek le mindent, tollat, papírt és nézzenek rá. Mikor mindenki ránéz, kérje meg a résztvevőket, hogy az összezárt öklüket tegyék az arcukhoz. Közben, mintha demonstrálni akarná a feladatot a csoportvezető az álla alá illeszti az öklét. Majd azt kéri, hogy senki se mozdítsa meg a kezét, hanem nézzenek így körbe. Valószínűleg a csoport egy jó része az arca helyett az álla alá teszi az öklét. Ezt megbeszélés követheti, a verbális és a nem verbális kommunikációs csatorna szerepéről, és arról, hogy mitől függ az, hogy ellentmondó információk esetén melyiket vesszük figyelembe (Kroehnert, 2004).

Csak rám figyelj!

Fejlesztő hatás: A feladat egyfajta kommunikációs küzdelem három fél között a figyelemért, ilyen módon a társas hatékonyság szintjének mérője is lehet.

Életkori ajánlás: Mindhárom korosztálynál nyugodtan használható.

Csoportvezetői gyakorlat: nem igényel különösebb csoportvezetői gyakorlatot

Idői keretek: 20-30 perc

Eszközigény: nincs

A játék leírása: A csoporttagok félkörívben ülnek, három személy lesz a játékos. A feladat egyszerű: ketten elmélyülten beszélgetnek, úgy, hogy csak egymásra figyelhetnek közben. A harmadik feladata, hogy bármilyen eszközzel, de anélkül, hogy a másik két játékoshoz érne, magára vonja valamelyik beszélgetőtárs figyelmét. Érdemes előre meghatározni az idői keretet mondjuk 2-5 perc között. Utána más csoporttagok is kipróbálhatják magukat a „beszélgető” és a „megzavaró” szerepkörében is (Benedek, 1992)

Emóciók

Fejlesztő hatás: Az érzelmek nem verbális kifejezése, és ezek felismerése

Életkori ajánlás: serdülők és felnőttek számára ajánlható.

Csoportvezetői gyakorlat: nem igényel különösebb csoportvezetői gyakorlatot

Idői keretek: 15-20 perc

Eszközigény: papírkártyák

A játék leírása A tagok körben ülnek. Minden tagnak egy-egy érzést, egy - egy emóciót, érzelmet kell életre keltenie, szavak nélkül, pusztán nem verbális jelzésekkel megjelenítenie. A többieknek kell kitalálnia, mi lenne az adott érzélem. A játék úgy is játszható, hogy a csoportvezető előre, cetlikre felír érzelmeket és minden csoporttag húz egyet, de úgyis, hogy mindenki keres magának egy olyan érzelmet, amit jellemzőnek érez az adott pillanatban saját magára (Benedek, 1992).

Fekete-fehér, igen-nem

Fejlesztő hatás: A verbális kommunikáció kifejezőképességének fejlesztése, annak megtapasztalása, hogy bármilyen korlátozás mennyire megnehezíti a verbális kommunikációt.

Életkori ajánlás: Mindhárom korosztálynál nyugodtan használható.

Csoportvezetői gyakorlat: nem igényel különösebb csoportvezetői gyakorlatot

Idői keretek: 20-30 perc

Eszközigény: nincs

A játék leírása: ismert gyerekjátékról van szó. A játékosok körben ülnek. Egy játékos lesz a kérdező, aki bármit kérdezhet, és a többieknek gyorsan válaszolniuk kell rá, de úgy, hogy a fekete, fehér, igen, nem szavakat nem használhatják. A játékosok, csak igazat válaszolhatnak. Aki hibázik vagy tétovázik kiesik. Az nyer, aki legtovább benn marad, így ő lesz a következő kérdező.

Egyéb megjegyzések: Általában nagyon vidám, oldott hangulatú játék, nagy nevetések kísérik (Grätzer,1977).

Halandzsa

Fejlesztő hatás: Elsősorban a vokális, másodsorban a többi nem verbális kommunikációs csatorna fejlesztése.

Életkori ajánlás: Mindhárom korosztálynál nyugodtan használható.

Csoportvezetői gyakorlat: nem igényel különösebb csoportvezetői gyakorlatot

Idői keretek: 20-30 perc

Eszközigény: nincs

A játék leírása: A csoport körben ül. Két ember kimegy és odakint megegyeznek abban, hogy miről fognak „beszélgetni”. Az lesz a feladatuk, hogy a csoportba visszatérve, csupán halandzsa nyelven fejezzék ki mondanivalójukat. A többieknek kell kitalálnia, hogy miről van szó. Érdemes több kört is játszani. Van olyan változata is a játéknak, amikor a halandzsa helyett csak és kizárólag számokat mondanak a játékosok.

Egyéb megjegyzések: Általában nagyon jó hangulatú feladat, nagy nevetések kísérik, így nehezebb feladatok után feszültségoldónak is használhatjuk (Benedek, 1992).

Ház, fa , kutya

Fejlesztő hatás A gyakorlat egyrészt alkalmas a non-verbális kommunikáció és az empátia gyakorlására, másrészt arra, hogy csoporttagok átéljék a társas hatékonyságukat és azt, hogy

mennyire fontos számukra mások irányítása. személyes befolyásolás tényezőiről élményt, tapasztalatot szerezzenek.

Életkori ajánlás: Minden korosztály számára ajánlott.

Csoportvezetői gyakorlat: A gyakorlat nem igényel különösebb csoportvezetői gyakorlatot.

Idői keretek: 10-20 perc

Eszközigény: A/4 formátumú papír minden párnak, alátét, íróeszközök, lehetőleg színes filctoll, páronként 1 db.

A játék leírása: A csoport párokra oszlik (ha a létszám páratlan, akkor vagy az egyik csoporttagot megfigyelőnek kérjük fel, vagy a csoportvezető beszáll a játékba). Minden pár két tagja egymással szembefordulva foglal helyet, térdük összeér, rajta elhelyezve a papírlap az alátéttel, és a filctollat mindketten megfogják. A csoportvezető arra kéri a résztvevőket, hogy mindenki hunyja be a szemét és képzeljen el egy tetszés szerinti tájat, benne egy házzal, a ház mellett egy fával, mellette, kutyával. Engedjék szabadon képzeletüket. Kb.2-3 perc múlva a csoportvezető arra kéri a párokat, hogy szavak nélkül, teljes csendben rajzoljanak, a filctollat együtt fogva, egy képet, amin van egy ház, egy fa és egy kutya. Amikor minden pár elkészült a feladattal, a képeket közszemlére tesszük. A párok beszámolnak érzéseikről, tapasztalataikról, elemzik a produktumot, és közösen megbeszélik, milyen élményeket szereztek a non-verbális kommunikációval, az empátiával, egymás befolyásolásával kapcsolatban.

Egyéb megjegyzések: Elképzelhető a játék úgyis, hogy a csoportvezető nem ad meg előre témát, hanem a párokra bízta mit rajzolnak. Lényeges, hogy ebben az esetben sem beszélhetik meg egymással a párok, hogy mit és hogyan fognak rajzolni.

Általában nagyon oldott hangulatú játék, nagy nevetések kísérik a kész rajzokat, így nehezebb feladatok után feszültségoldónak is alkalmas, (Rudas, 2001).

Hotelportás

Fejlesztő hatás: A nem verbális jelzések használatának és felismerésének fejlesztése.

Életkori ajánlás: Mindhárom korosztálynál nyugodtan használható.

Csoportvezetői gyakorlat: nem igényel különösebb csoportvezetői gyakorlatot

Idői keretek: 20-30 perc

Eszközigény: nincs

A játék leírása: A játékosok közül egy valaki lesz a hotelportás, a többi játékos a vendég. A vendégek „némák”, nem tudnak beszélni, csak különböző non-verbális eszközökkel fejezhetik ki magukat. Viszont mindnyájuknak van valamilyen problémája, amiben a hotelportástól kér segítséget. A portás

– az egyetlen aki beszélhet – feladata, hogy kitalálja mit kívánnak tőle. A játékot megbeszélés követi arról, hogy mennyire volt nehéz csupán nem verbális eszközökkel elérni a céljukat (Bús, 2003).

Egyéb megjegyzések: Más szituációt is kitalálhatunk, mint például étterem pincérrel, stb.

Ismételd el más szavakkal

Fejlesztő hatás: A kommunikációs készségek fejlesztése. De a szókincset is fejleszti, és az érzelmek kifejezéseit is gazdagítja.

Életkori ajánlás: Minden korosztály számára ajánlott.

Csoportvezetői gyakorlat: A gyakorlat nem igényel különösebb csoportvezetői gyakorlatot.

Idői keretek: 10-20 perc

Eszközigény: nincs

A játék leírása: A csoport körben ül. A csoportból valaki elmond egy tetszőleges rövid történetet. A mellette ülő ugyanezt a történetet más szavakkal ismétli meg, a kikötés az, hogy közben egyetlen egy azonos szó sem használható fel. Aki téveszt, annak kétszer kell történetet ismételnie. Addig játszunk, amíg mindenki egyszer mesélő és ismétlő is lesz (Bagdy, Telkes, 1990).

Ki zörget?

Fejlesztő hatás: A nem verbális jelzések használatának és felismerésének fejlesztése.

Életkori ajánlás: Mindhárom korosztálynál nyugodtan használható.

Csoportvezetői gyakorlat: nem igényel különösebb csoportvezetői gyakorlatot

Idői keretek: 20-30 perc

Eszközigény: Egy ajtó

A játék leírása: Valaki kimegy a teremből, a többiek körben ülnek. Aki kiment, elképzeli valakit vagy valamit, és zörgetésével, kopogtatásával igyekszik kifejezni mire gondolt. Bejön, leül, és a többiek elmondják, mit gondolnak ki mire gondolt, kit akar megjeleníteni a zörgető. Végül a zörgető is elmondja, kit és mit próbált megjeleníteni valójában.

Egyéb megjegyzések: Fontos, hogy a zörgető mondja el utoljára, mit akart kifejezni (Benedek, 1992).

Szinkronizálás

Fejlesztő hatás: Részint a nem verbális kommunikáció, részint az empátiás készség fejlesztése

Életkori ajánlás: Mindhárom korosztálynál nyugodtan használható.

Csoportvezetői gyakorlat: nem igényel különösebb csoportvezetői gyakorlatot

Idői keretek: 20-30 perc

Eszközigény: nincs

A játék leírása: Páros játék. A párok egyik fele, csupán nem verbálisan fejezheti ki magát, gesztusokkal, mimikával, mozdulatokkal, stb. A párok másik fele beszél helyette, szinkronizálja a másik mozdulatait. Később cserélnek. A játék fordítva is elképzelhető: ebben az esetben nem a beszélő követi a „képet”, hanem az ő - mozdulatlanul előadott- mondanivalóját illusztrálja, fejezi ki nem verbálisan a másik fél (Benedek, 1992).

Tolmács-játék

Fejlesztő hatás: A kommunikáció, különösen a verbális kommunikáció mélyebb jelentéstartalmának felismerése, és annak bemutatása, mennyire könnyű félreérteni egymás verbális kommunikációját.

Életkori ajánlás: idősebb serdülőknek és felnőtteknek ajánlott.

Csoportvezetői gyakorlat: komolyabb csoportvezetői gyakorlatot, mélyebb pszichológiai ismereteket igényel.

Idői keretek: 30-45 perc

Eszközigény: nincs

A játék leírása: A játékosok körben ülnek. Az egyik játékos lesz az interjúalany, egy másik a tolmács. A többi játékos a kérdező lesz. Az interjúalanynak bárki fel tehet kérdéseket, de csak a tolmácson keresztül: A tolmács interpretálja, „lefordítja a kérdést”, vagyis közli az interjúalannal, hogy a kérdező, mit is akart valójában kérdezni. (Mármint a tolmács szerint.) Az interjúalany választát is a tolmács ugyanezen a módon „lefordítja”. A kérdezők és az interjú alany közvetlenül nem beszélhet egymással csakis a tolmács segítségével. Több játékos is kipróbálhatja, mind a tolmács, mind az interjúalany szerepét. A végén megbeszéljük, milyen élmény volt, az, hogy nem azt mondom, amit akarok, illetve az, hogy amit mondok, azt mások teljesen máshogy értelmezhetik (Benedek, 1992).