

# HOGY FOLYTATOD?

Beszélgetésindító, játékos kártyák 2-6 játékos részére  
(110 kártya)

**A játék célja:** A kártyák által ébresztett gondolatainkkal és a velünk együtt játszókkal közösen átélni a játék örömeit miközben saját bátorságunk mércéje szerint nyílhatunk meg önmagunk és társaink felé.

A játékosok 8 - véletlenszerűen kapott - lapból végül egyet tartanak meg, ami számukra a legérdekesebb, legfontosabb lett, vagy leginkább gondolatébresztőnek bizonyult. Az lesz az ő saját félmondatuk, melyet a játék során háromszor fejeztek be.

**A játék menete:** A kártyákat alaposan keverjétek meg, és osszatok mindenkinek 8 lapot. A kapott kártyákat tartsátok lefordítva. Ez lesz a játékosok saját húzópaklija, a többi kártyára ebben a játékban már nem lesz szükség, tegyétek vissza a dobozba. A húzópakliját mindenki helyezze a bal keze mellé. Döntsétek el ki kezdje a játékot. Amikor sorra kerülsz, húzz ki két kártyát a pakliból. A felfordított két lapból tartsd meg azt, amelyik jobban tetszik neked, több gondolatot ébreszt benned, vagy szívesebben beszélsz róla, a másikat pedig „dobd el” (azaz tedd vissza a dobozba).

A megtartott kártyán lévő félmondatot folytatd, fejezd be úgy, ahogy jónak látod. A felhasznált kártyát azután helyezd lefordítva a jobb kezéd mellé, mintegy dobópaklit képezve. Ezekre a kártyákra kicsit később lesz majd szükség. Ezután az óramutató járása szerint következő játékos jön.

A maga körében mindegyik játékos kihúz két lapot a húzópaklijából, az egyiket eldobja, a másikat befejezi. Ezt folytassátok mindaddig, amíg mindenkinek el nem fogy a húzópaklija. Ekkorra mindenki négyszer került sorra, és valamennyi játékosnak 4 lap van a saját dobópaklijában: négy félmondat, amit már egyszer befejezett.

Ezután mindenki keverje meg a saját dobópakliját, és képezzen belőle új húzópaklit. Helyezze a bal keze mellé. A soron következő játékos húzzon ki 2 lapot az új húzópakliból, az egyiket tartsa meg, a másikat dobja el. A megtartott félmondatot már egyszer befejezte; most másképpen, új gondolattal kell folytatni, befejezni, mint korábban. A felhasznált lap a dobópaklira kerül (a jobb oldalra).

Ezután az óramutató járása szerint következő játékos következik. Így folytatódik a játék mindaddig, amíg valamennyi játékosnak el nem fogy a húzópaklija. Ekkorra mindenkinek 2 lapja maradt a dobópaklijában.

A játékosok tartanak egy harmadik fordulót is az utolsó két kártyájukkal: az egyiket megtartják, a másikat eldobják. Az utolsó lapon lévő félmondatot fejezzétek be

egymás után, úgy, ahogy még korábban nem tették. Ezt a megkezdett mondatot így háromszor fejezték be; ehhez kötődtek a legjobban, ez a saját mondatotok.

Ha szeretnétek, nyugodtan beszélgetsetek a felmerült gondolatokról. (Ha valaki szeretné az utolsó körben előkerült másik játékos félmondatát is folytathatja.) Ez egy beszélgetésindító játék; az időt és a kereteket kezeljétek rugalmasan.

## **Játéklehetőség az Apa, Anya, Pia kártyákkal**



A játék alkalmas arra, hogy beszélgetést indítson (például vezetett csoportban) mély, bizalmas témákról is. Ilyen lehet a szülői alkoholizmus és annak hatása a gyermekekre. Ennek a témának az elmélyítésére szolgál az a 30 kártya, ahol a ceruzás kislány látható. Ha a játékot önismeret-fejlesztés céljával játsszuk, a mondatok befejezése segíthet rálátni önmagunkra, nehézségeinkre és erősségeinkre. Célszerű a csoport vezetőjének, facilitátorának is részt vennie a játékban. A játék két fővel is játszható, ilyenkor a szakember lesz az egyik fél. Szakemberként tartsuk szem előtt, hogy annyit mutassunk meg magunkból, ami önmagunknak és csoporttagjainak is megfelelő mélységű és biztonságos. A játék mélyíthető, ha mi magunk mélyebb témákat hozunk fel.

Egy végigjátszott kör után például ezekkel a kérdésekkel folytatható a beszélgetés:

- Melyik mondatodra csodálkoztál rá legjobban?
- Kinek, melyik válasza lepett meg leginkább?
- Kinek, melyik válaszával tudtál azonosulni?
- Kihez tudnál kapcsolódni az elhangzott mondatok közül?
- Mit gondolsz, öt évvel ezelőtt melyik válaszod, és miben lett volna nagyon más?
- Milyen erősségeidre láttál rá a játék alatt?
- Milyen jövőbeli feladatodra találtál rá a játék alatt? Mi fog a megoldásban segíteni téged?
- Kinek, melyik mondatából tanultál ma a legtöbbet?

## Jó játékot!

### A Szerző köszönetnyilvánítása:

Szeretnék köszönetet mondani elsősorban csodálatos feleségemnek, Rékának, akinek szerető és odaadó támogatása nélkül ez a játék nem születhetett volna meg. Hála illeti Piroskát és Andrást, a sok inspiráló szakmai beszélgetésért és közös munkáért, Györgyit a mentorálásért, Gergőt a technikai segítségéért és végül, de nem utolsó sorban Nándit, a barátságáért.

**[kimondhato.hu/hogyfolytatod](http://kimondhato.hu/hogyfolytatod)**