

SZEX-BARCHOBA

A gyakorlatot Füredi Katica (KÉPES Alapítvány) állította össze, alapja a jól ismert „Kérdezz-felelek (barchoba)” nevű játék!



ÁTTEKINTÉS

A játék segít könnyed, oldottabb hangulatú társalgást elindítani a résztvevők között a szexualitás témáiban.

TANULÁSI KÖRNYEZET

A tevékenység megvalósítható online, személyes jelenléttel, távolságtartással és személyes jelenléttel, fizikai érintkezéssel.

IDŐ



10 perc

RÉSZTVEVŐK



4+ játékos számára ideális

KELLÉKEK



Nincs szükség kellékekre

ELŐKÉSZÜLETEK



- A warm-up exercise to prepare to talk about sex
- An entertaining exercise that helps to create group cohesion
- Help the trainer to assess how embarrassed the participants are to talk about the topic of sex

ELŐKÉSZÜLETEK

Az oktató szexhez kapcsolódó szavakat ír fel egy post-it cédulára (egy post-it - egy szó). Például: orgazmus, libidó, tampon, erekció, óvszer, orális szex, fétis, szűzhártya, herezacskó...

GYAKORLAT LÉPÉSEI



1. Az oktató elmondja: a következő játék a kérdezz-felelek lesz, amelyben minden szó a szexhez kapcsolódik. Ha valaki nem játszotta még a játékot, gyors szabályismertetés.
2. Minden játékos kap egy cédulát, de senki sem láthatja, mi van ráírva. Az oktató megkéri a játékosokat, hogy ragasszák a post-itet a homlokukra. (Online: privát chatszobában minden játékos kap egy szót, amelyet a partnerének kell kitalálnia.)
3. Párokba rendeződés. (Online: különshobák létrehozása)
4. A játékosoknak 5 perc alatt igen/nem kérdésekre válaszolva kell kitalálniuk az adott szót. Ha egy pár hamarabb elkészül, figyelheti a többiek játékát.
5. Tapasztalatok összegzése körben ülve.

SZEX-BARCHOBA



MEGBESZÉLÉS



Példák a gyakorlat összefoglalására:

- Élveztétek a gyakorlatot?
- Könnyen kitaláltátok a szót?
- Kínosnak éreztétek, hogy szexhez kapcsolódó kérdéseket tettetek fel?
- A fiatalabb korosztály is élvezni fogja a játékot?

TIPPEK



Ha a csoport páratlan számú, a játékot játsszák három fővel a következőképpen:
A játékos kérdezi B-t, B kérdezi C-t, C kérdezi A-t.

ELMÉLET



A gyakorlat alapja a jól ismert „Kérdezz-felelek” nevű játék.

ONLINE MEGVALÓSÍTÁS



A gyakorlat lépéseiben leírtak az online megvalósítás keretein belül is alkalmazhatóak.