

Játékok



Ismerkedéshez játékok

X. Y vagyok

J: 15-50 fő

H: körülhatárolt terület (pl.: szoba, focipálya, kijelölt szabadter...)

K: -

I: 3 perc

Cs: mindenki együtt

Sz: A csoport szétszóródik a területen. Adott jelre mindenki elindul és annyi emberrel fog kezét a rendelkezésre álló idő alatt, amennyivel csak lehet. Minden egyes kézfogásnál be kell mutatkozni. A játékosok feladata, hogy minél több nevet megjegyezzenek.

P: -

+ A kézfogás, bemutatkozás többet árul el, mintha csak a keresztnéveket ismételnénk.

Névgyűjtés

J: 10 fő fölött

H: tetszőleges

K: a résztvevők létszámának megfelelő számú egyforma papír és ceruza

I: 1-5 perc, létszámtól függően

Cs: mindenki együtt

Sz: Adott jelre mindenki elindul, és aláírásokat gyűjt a többiektől. Aki adott idő alatt legtöbbet gyűjtötte, az a nyertes.

P: -

+ rövid idő alatt az ember sokakkal kell kapcsolatot teremtsen.

+ a leírt nevet könnyebb archoz kötni, mintha csak egyszer halljuk.

Jónásnak hívnak

J: 10 fő fölött

H: körben ülve vagy állva

K: -

I: 2-10 perc

Cs: mindenki együtt

Sz: A jelenlévők egymás után sorban belépnek a kör közepére, és egy jellemző (nyugodt, lendületes, csendes, teátrális...) kísérő mozdulattal bemutatkoznak: „...-nak hívnak”. Ezután az egész kör megismétli a mozdulatot, és mondja hozzá a nevet: „...-nak hívnak”.

P: -

Labda, gombolyag

J: 10-20 fő

H: körben ülve

K: labda vagy fonalgombolyag

I: 5-10 perc

Cs: mindenki együtt

Sz: Labdával: a játékosok egymásnak dobják a labdát. A ki megkapja, az megmondja a nevét, és tovább a labdát. Lehet úgy is játszani, hogy a játékos annak a nevét mondja, akitől kapta a labdát, vagy azét, akinek dobja.

Gombolyaggal: a kezdő megfogja a fonal végét, majd bemutatkozás után odadobja valakinek a gombolyagot. Ez a játékos is megfogja a fonalat, a gombolyagot tovább adja a bemutatkozás után. Így egy hálózat alakul ki, ami a csoport összetartozását fejezi ki. Utána föl is tekerhetjük a fonalat, mindig azt a játékos mutatva be, akinek a gombolyagot visszaadjuk.

Névlánc

J: 10-30 fő

H: körben ülve

K: -

I: 5-10 perc

Cs: mindenki együtt

Sz: Az első játékos bemutatkozik. Szomszédja megismétli az előző nevet, majd a sajátját mondja. A mellette ülő a sajátjával együtt már három nevet mond, a következő négyet, stb. A végén visszafelé is futtathatjuk a névláncot. Keresztnevet, teljes nevet, lakhelyet is lehet így tanulni, játszhatjuk bibliai nevekkel, városnevekkel, állatnevekkel is.

Különleges ismertetőjel

J: 10 fő fölött

H: körben ülve vagy állva

K: -

I: 2-10 perc

Cs: mindenki együtt

Sz: Mindenki sorban elmondja a nevét, és megnevez egy olyan tulajdonságot, leg-et, ami mindenki mástól megkülönbözteti. Pl.: „Nekem van a leggöndörebb hajam.”, „Én hordom a legkékebb nadrágot.”

Levelezőlapos ismerkedés

J: 10 fő fölött

H: tetszőleges

K: félbe vagy háromba – négybe vágott képeslapok, annyi, hogy minden résztvevőnek jusson egy kis darab. (vagy kartonlap különböző cikk-cakkos módon fölvágva)

I: 5-10 perc

Cs: mindenki együtt

Sz: Minden játékos kap egy képeslapdarabot és meg kell keresnie a képeslap hiányzó darabjának a tulajdonosát. Ha megtalálták egymást, üljenek le együtt, mutatkozzanak be néhány szóval egymásnak. Ha kevesen vagyunk, a párok utána a többieknek is bemutatgatják egymást, vagy összekeverve újra kioszthatjuk a lapokat.

Zsipp-zsupp

J: 10-50 fő

H: körben ülve

K:-

I: 5 perc

Cs: mindenki együtt

Sz: Minden játékos megkérdezi szomszédai nevét. Ha a játékvezető a kör közepéről rámutat egy játékosra, s azt mondja: zsupp, akkor annak azonnal meg kell mondani a jobb szomszédjának a nevét. Ha a játékvezető azt mondja, hogy: zsupp, akkor a bal oldatit kell megnevezni. Ha zsipp-zsuppot mond, akkor mindenki helyet cserél valakivel. A nevek megkérdezése után folytatódik a játék. Aki eltéveszti, vagy sokáig gondolkodik, az helyet, szerepet cserél a játékvezetővel.

Tőlem jobbra

J: 10 fő fölött

H: körbe rakott székek, egyel több, mint ahányan vagyunk

K:-

I: 10-15 perc

Cs: mindenki együtt

Sz: Az üres helytől balra ülő hív: „Tőlem jobbra üres a hely, várom Andit.” Andi átül az üres helyre, és most az folytatja, akitől jobbra üres lett a szék. Ezt a játékot egy rövid bemutatkozásnak meg kell előznie. Több azonos keresztnév esetén figyelni kell!

Megkülönböztetésül játszunk becenevekkel vagy vezetéknevekkel is.

Varázslatos kézfogások

Hozzávalók: Néhány szaloncukor

Mielőtt minden tini megérkezik az ifire, titokban adj néhány személynek (pl. 4-8) egy-egy szaloncukrot. Amikor mindenki kész a kezdésre, akkor mondd meg nekik, hogy néhány személynél a jelenlevők közül van szaloncukor, és a tizedik ember, aki velük kezet fog, az kap egyet. A játékosoknak üdvözölniük kell egymást minden alkalommal, amikor kezet fognak.

Aláírások

Ez a játék használható bármilyen életkorú csoporttal. Könnyű és érdekes játszani. Adj minden játékosnak egy papírlapot és egy ceruzát! A papírlap bal szélén legyenek betűk egymás alatt, melyek egy szót vagy kifejezést adnak az ünneppel vagy alkalommal kapcsolatosan, amiért a party létrejött. Például karácsonyi partynál a következő szavak lehetnek: "Boldog karácsonyt!"

Adott jelre a játékosok megpróbálnak olyan személyt keresni, akinek a vezetékneve vagy a keresztnéve a lapon található szavak valamelyik betűjével kezdődik. Ha megtalálta, kér egy aláírást a megfelelő betűhöz. Az a győztes, akinek leghamarabb sikerül minden betűhöz aláírást gyűjtenie.

B
O
L
D
O
G

K
A
R
Á
C
S
O
N
Y
T

Léggömbös barátkereső

Minden lány vagy a csoport fele (amelyik a legjobbnak tűnik) kap egy darab papírt és egy léggömböt. Írják rá a nevüket a papírra és tegyék bele a léggömbbe, majd fújják fel a léggömböt és kössék be. Minden léggömböt tegyenek a terem közepére. Adott jelzésre a fiúk, vagy a csoport másik fele ragadjon meg egy léggömböt, olvassa el a benne levő papírdarabon a nevet, majd próbálja megkeresni azt a személyt. Az a pár a vesztes, akinek legutoljára sikerül megtalálni egymást és leülni egymás mellé.

- Rice & Yaconelli -

Hátkereső

Tűzz egy nevet minden személy hátára (álnevet, középső nevet vagy teljes nevet, ha a játékosok nem ismerik nagyon egymást). Adott jelre minden játékos elkezd leírni a többi játékos nevét; ugyanakkor megpróbálja nem engedni leírni az övét a saját hátáról. Az eredmény csupa forgás és keveredés. Az idő lejáta után az a nyertes, akinek a legtöbb név szerepel a listáján.

- Rice & Yaconelli -

Keress valakit...

Mindenki kap egy listát, amit aláírásokkal kell telegyűjtenie, így ez a játék nagyon jól használható olyan alkalmakon, ahol a cél, hogy a csoporttagok minél hamarabb minél több valakit megismerjenek.

A játék menete az, hogy keresni kell valakit a csoportban, akire jellemző a listán szereplő valamelyik tulajdonság, és ezt alá is kell íratni vele. Majd egy más tulajdonsággal rendelkező egyént kell találni és így tovább. Minden tulajdonsághoz újabb és újabb személyeket kell találni, míg végül betelik aláírásokkal a papír. A győztes az, akinek a legrövidebb időn belül sikerül a legtöbb aláírást gyűjtenie.

Bármilyen tulajdonságokat fel lehet sorolni, pl.:

akinek kék szeme van
aki szemüveges
akinek két testvére van
akinek van kutyája
aki volt Ausztriában
aki ma biciklivel jött ifire
aki németül tanul(t) az iskolában
akinek lakik rokona Budapesten
akin ma kék zokni van
akinek gyűrű van az ujján
aki szeret focizni
aki tud zongorázni
aki tud sízni
akinek áprilisban van a születésnapja
aki ma reggel olvasta a Bibliát
akinek kedvenc színe a sárga
aki szeret olvasni
aki szereti a biológiát
akinek van órája
aki szereti az eper fagyit
akinek ebben a hónapban van a névnapja
akinek van zöld szín az iskola táskáján
akinek a nagyszülei járnak gyülekezetbe
akinek iskolában dolgozik az édesanyja
aki nézte tegnap az esti mesét
aki tudja a Ján. 3:16-ot fejből
akin póló van
aki szokott horgászni
akinek Trabantja van
aki tud pudingot készíteni

Mi lesz belőle?

Alkoss tíz fős csoportokat, majd a csoportokat tovább kell bontani két öt fősre. A feladat az, hogy az egy csoportban levő öt ember gondolkozzon el azon, hogy a csoportjában levő másik öt ember milyen lesz 15-20 év múlva. (Mi lesz a munkája, házas lesz-e, hány gyermeke lesz, milyen szolgálata lesz a gyülekezetben stb.) miután az ötfős csoportok megbeszélték a másik öt fő jövőjét, a tíz ember találkozzon, és osszák meg egymással, hogy mire jutottak.

Mindez vidám perceket fog okozni, és a jövőre irányítja a figyelmet.

Apuka, anyuka, gyerek

Az alkalmat megelőzően írd vezetékneveket papírdarabokra, mindegyikből hármat, és lásd el őket apuka, anyuka és gyerek utótagokkal, mint pl. „Kovács apuka”, „Kovács anyuka” és „Kovács gyerek”. Biztosítsd azt, hogy a résztvevők mindnyájan létre tudjanak hozni teljes családokat. A papírdarabokat szórd szét a játékterületen, és adott jelzésre minden egyes játékos megragad egy papírdarabot és próbálja megtalálni a másik két családtagját úgy, hogy elkezd kiabálni, hogy pl.: „Bíró apuka”. Hatalmas zaj garantált. A háromtagú család létrehozásában a csoportnak kell keresni egy üres helyet, és leülni úgy, hogy „apuka” legalul, azután „anyuka” és végül a „gyerek” legfelül. Legyen nálad díj az első hármasnak, akiknek sikerül ilyen módon nyerni. Mielőtt ezt az ülésrend megváltozna, kérd a játékosokat, hogy mutatkozzanak be egymásnak.

Sok résztvevő esetén ez a játék megadhatja egy vidám este „atmoszféráját”. Mikor a családjukat megalakították, akkor használhatod ezeket a csoportokat egy másik játék vagy beszélgetés kiindulópontjaként.

- Moffett -

Adj hozzá egy mozdulatot

J: 6-25 fő

H: tetszőleges

K: -

I: 5-15 perc

Cs: mindenki együtt

Sz: Körben állunk. A játékvezető tesz egy egyszerű mozdulatot, pl. megérinti az orrát. A mellette álló játékos megismétli ezt a mozdulatot, és még tesz hozzá egy másikat. A harmadik játékos megismétli az előző két mozdulatot és hozzátesz még egyet... Aki téveszt, az kiesik.

P: -

Jeruzsálem, Jerikó

J: 12 fő fölött

H: tetszőleges

K: -

I: 10-15 perc

Cs: egy mesélő, a többiek két csapatban, vagy egyénileg

Sz: a mesélő egy történetet mond, amelyben gyakran előfordul Jeruzsálem és Jerikó neve. Előzetes megbeszélés alapján az egyik csapat akkor hajol meg, ha elhangzik Jeruzsálem neve, a másik csapat Jerikó nevéénél. Az az egyén, aki eltévesztette kiesik. Melyik csapat bírja tovább?

Változatok: A játékosok egyénileg szerepelnek. Jeruzsálem nevére föl kell állni, Jerikó nevére ülve maradni. Aki eltévesztette kiesik.

Lehet minden játékosnak saját „neve”, amit egy adott témakörből választanak. Ebben az esetben a saját nevére kell felállnia, vagy meghajolnia a történet során. Játshatjuk a játékot történet nélkül is. Ebben az esetben csak a két nagyon hasonló nevet kell ismételtetni.

P: -

Kacsintós

J: 15 fő fölött páratlanul

H: körben állva

K: -

I: 10-20 perc

Cs. Két csapat, a hátul állók egyel kevesebben

Sz: A nagyobb létszámú csapat körbeáll, a másik csapat mögéjük körbe, így a belső körben egyel többen vannak. A hátul állók csak az előttük álló vállát nézhetik. Az egyedül álló feladata az, hogy magához hívjon valakit a belső körből úgy, hogy rákacsint. Akire rákacsintottak az megpróbál a hívóhoz futni. A hátul állóknak meg kell akadályozni a szökést, és az elötte levő vállát megfogni. Ha sikerült a szökés, akkor a hívott a hívó mögé áll be, így a hívóból lesz hívható, a hívhatóból őrző, az őrzőből hívó. Ha nem sikerül megszökni, akkor a hívónak újra kell hívni.

P: -

Próbálj leülni

J: 15 fő fölött

H: ahányan vannak, annyi szék körberakva

K: -

I: 5-15 perc

Cs: egy helyfoglaló, a többiek együtt

Sz: A helyfoglaló a kör közepén áll, helye üres. Feladata, hogy megpróbálja leülni az üres székre, miközben a többi játékos sorban egymás után átül a tőle jobbra levő, éppen üres székre. Ha a helyfoglalónak sikerül leülnie, az lesz az új helyfoglaló, aki nem ült át idejében a szomszéd székre.

P: -

Labdakergető

J: 16 fő fölött

H: körben ülve, vagy állva

K: két különböző színű, de azonos súlyú és méretű labda, vagy léggömb

I: 3-10 perc

Cs: minden második játékos tartozik azonos csapatba (megszámozzhatjuk: 1,2,1,2,...)

Sz: A labdát a kör két ellentétes pontjáról indítva adogatja körbe a két csapat, mindkét csapat csak saját labdáját. Cél, hogy a két labda utolérje egymást.

P: Több egymás utáni menet esetén számolhatjuk, hogy melyik csapat hányszor nyert.

Add tovább!

J: 10-35 fő

H: körben ülve vagy állva

K: könnyen továbbadható tárgy(ak) és magnó (vagy rádió, esetleg hangszer)

I: 10 perc

Cs: mindenki együtt

Sz: A játékosok egy (nagy létszámú csoportnál két) tárgyat adnak kézről-kézre, amíg a zene szól. Az, akinek a zene leállásakor éppen a kezében van a tárgy, kiesik,

de megpróbálhatja még átadni a tárgyat a szomszédjának. Ha az átveszi, akkor ő esik ki. Az utolsó résztvevőig játszunk.

P: -

Ki a karmester?

A játékosok kört alakítanak, egyikük kimegy. A többiek megegyeznek abban, hogy ki lesz karmester. A kiküldött játékosnak ezt kell kitalálnia. Miután visszahívtuk őt a karmester különböző mozdulatokat végez (tapsol, bólogat, integet, dobant a lábával stb.), a többiek pedig utánozzák. A karmesternek úgy kell irányítania játékot, hogy a kör közepén álló ne leplezhesse le őt, de a többi játékosnak is vigyáznia kell, hogy ne nézze mereven a mozdulatok irányítóját, hisz ezzel könnyen lebuktathatja. Ha a közepén álló kitalálja, hogy ki a karmester, akkor beáll a helyére, ha nem, újra ki kell mennie.

- Padisák -

Küldöm levelem

A játékosok körben ülnek, egy önként jelentkező pedig közésre áll. Az ülő játékosok egymás kezét fogják. Az egyikük azt mondja: "Küldöm a levelem a ... " (a körben ülő játékosok közül mond nevet) és kézzszorítással elindítja. Miután ezt megtette, azt mondja: "Elküldtem." A körben ülő játékosok feladata, hogy minél észrevétlenebb kézzszorításokkal továbbadják a levelet a címzettnek. Amikor a címzethez is elér a kézzszorítás, akkor ezt jeleznie kell, hogy: "Megkaptam." A közepén állónak ki kell kitalálnia, hogy hol tart a levél. Akinél a kézzszorítást észreveszi, az áll közésre. Az új levelet ő indítja. Ha nem veszi észre a kézzszorításokat, akkor a címzett indítja a játékot újra.

Hettyempitty

A játékosok körben ülnek. Egyikőjüknek bekötik a szemét, a kör közepére állítják, megforgatják, az után elindulhat, hogy valakinek az ölébe üljön. Elhelyezkedik és várja, hogy akinek az ölében ül, hangját elváltoztatva mondja: Hettyempitty. A bekötött szemű játékosnak ki kell találnia, hogy kinek az ölében ül. Ha kitalálja, akkor helyet cserélnek, ha nem, tovább kell próbálkoznia egy másik játékosnál.

Minden kéz a fedélzeten

Kérd meg a csoporttagokat, hogy alkossanak egy kört (ha nagy a csoport, akkor többet is). Mindenki nyújtsa mindkét kezét a kör közepe felé és fogja meg két másik csoporttagét. Amikor mindenki benne van a "csomóban", akkor próbálják meg kigubancolni magukat anélkül, hogy elengednék egymás kezét.

Pali azt mondta...

J: 5-30 fő

H: körben ülve vagy állva

K: -

I: 5 perc

Cs: mindenki együtt

Sz: Az irányító a kör közepére áll. Amennyiben utasításait úgy kezdi, hogy „Pali azt mondta...”, akkor mindenki köteles azokat végrehajtani. Ha csak magát az utasítást

mondja, akkor tilos a végrehajtás. Az utasítások bármilyen közösen végrehajtható egyszerű cselekvésre vonatkozhatnak. Aki téveszt, az kiesik. Egy idő után új játékvezetőt választunk

- Rossz játékvezető esetén unalmas.

Király, bíró

J: 12-30 fő

H: körbe rakott székek

K:-

I: 10 perc

Cs: mindenki együtt

Sz: A körben két kiemelt hely van, a királyé és a bíróé. A többi játékos rangját számokkal jelöljük. A ranglétra így néz ki: király, bíró, egyes, kettes,... A játékosok a ranglétra szerint helyet foglalnak. A játékot a király kezdi: megnevezi saját magát és mond mellé egy másik rangot. Pl.: király, ötös. Ekkor az ötös következik. Megnevezi saját magát, majd tesz hozzá egy rangot. Az ötös által megnevezett folytatja, és így tovább.

Aki téveszt, az az utolsó helyre kerül, míg a többi alacsonyabb rangú játékos egyel feljebb kerül. Ez a szabály a királyra és a bíróra is érvényes.

Ritmustapsolás

J: 4 fő fölött

H: körbe rakott székek

K:-

I: 10-20 perc

Cs: mindenki együtt

Sz: Kiválasztunk egy mindenki által ismert ritmusos verset. Pl.: Weöres Sándor: Galagonya. Ezt először elmondjuk együtt. Utána mondjuk és tapsoljuk hozzá a ritmusát. Azután csak a ritmust tapsoljuk. Aztán körbetapsoljuk a ritmusát, úgy, hogy mindenki csak egyet tapsol, a következő ütéset megfelelő időben a szomszédja üti. Majd körben egymás tenyerébe csapva adjuk tovább a ritmust, utána a combunkon adjuk tovább, így mindenki kétszer üt egymás után. Nehezíthetjük a feladatot: egymás lábán, keresztbe rakott kezekkel, vagy bármely estben minden kéz kétszer üt.

Kitalálós játékok

Telefon

J: 6-20 fő

H: tetszőleges

K: -

I: tetszőleges

Cs: mindenki együtt

Sz: Valamelyik játékos „felveszi” a telefont, imitálja, hogy a kagyló a kezében van.

Elkezd beszélni egy meg nem nevezett játékoshoz, és csupa olyasmit igyekszik mondani, amiről a „hívott” fél magára ismerhet. Amikor az illető rájön, „felveszi a telefont”, és ő kezd beszélni valaki máshoz a csoportban. Ha nem a hívott játékos veszi fel a telefont, akkor a hívó megjegyyezheti, hogy valaki zavar a vonalban, valaki harmadik is belépett, stb...

P: -

- Vigyázni kell, nehogy megbántunk valakit!

Ki vagyok?

J: 6-20 fő

H: tetszőleges

K: a résztvevők számának megfelelő kártya, rajta egy-egy híres ember neve, gombostűk

I: 10-20 perc

Cs: mindenki együtt, vagy két „híres ember” a többiek pedig nézők

Sz: A játékvezető minden játékos hátára tűz egy cédulát, egy híres ember nevével. A játékosok egymást kérdezik, és így próbálják kideríteni kicsodák is valójában. Pl.: *Van-e feleségem? Írok-e verseket? Magyar vagyok?* stb. Aki kitalálta, leveheti hátáról cédulát.

Változat: Csak két híres ember kérdezi egymást, a nézők tudják ki kicsoda. A kérdéseken így nagyokat lehet nevetni.

P: -

Így használják

J: 6 fő fölött

H: tetszőleges

K: bármilyen tárgyak

I: 10 perc

Cs: két csapat. Egy játékvezető vagy zsűri

Sz: mindkét csapat kap egy-egy tárgyat (ezek különböző alakúak legyenek, pl. seprű és tányér). A csapatoknak az adott tárgyal, más tárgyak használatát kell eljátszaniuk, tilos a tárgyat saját funkciójában használni. Győz az a csapat, amelyik két perc alatt több tárgyat tudott úgy eljátszani, hogy azt a játékvezető vagy a zsűri felismeri és elfogadja. (I: a tányérral eljátszható a gépkocsi kormányja, kapa, tükör, lavór, paletta, stb., csak tányér nem.)

P: eljátszott tárgyanként egy pont.

Ki a vezér?

J: 10 fő fölött

H: körben ülve, vagy állva

K: -

I: 5-10 perc

Cs: egy kitaláló, egy vezér, a többiek együtt

Sz: Egy játékost kiküldünk a teremből. A bennmaradók választanak egy vezért, akinek a mozdulatait utánozni fogják. A vezér mindenféle mozdulatot tehet, pl.: megsimogatja a haját, összekulcsolja a kezét, lógázza a lábát, stb., és ezeket ismételteti is néhányszor. A kiküldött játékosnak ki kell találnia ki a vezér. Ha

sikerül, akkor a vezér kimegy, és másik vezért választanak.

P: -

Nevezd meg az arcot!

Nyírd ki magazinokból és újságokból híres emberek képeit, majd ezeket ragaszd ki a teremben a falra ide-oda, és számozd meg őket. A játékosok csapatokban vetélkedve nevezzék meg a látott személyeket. Amelyik csapatnak a legtöbbet sikerül felismerni és megnevezni, az a győztes.

Szabadtéri játékok

Égető labda

Kellék: egy labda

Rajzoljunk a földre egy nagy kört. Átmérője annyi méter legyen, ahányan játszunk. A játékosok beállnak a körbe, kiválasztanak maguk közül egy "égetőt". A kiválasztott játékos a körön kívülre megy, kezébe vesz egy labdát és igyekszik valakit eltalálni a körben állók közül. A megcélzott játékos elkaphatja a labdát, így nem esik ki. Ha viszont az eltalálja, akkor ő is kimegy a körből, és az égető segédje lesz. Ezentúl együtt próbálják kidobni a körben állókat. Egymásnak is dobhatják a labdát a többiek megtévesztésére. A körben állók természetesen ide-oda futkoshatnak. Ha valaki véletlenül kiszalad a körből, akkor már nem is mehet vissza, ő is segéd lesz. Ha a labda valamiképp megáll a körön belül, akkor ki kell dobni. Aki legutoljára marad a körben, az a győztes.

- Padisák -

Adj király katonát!

A játékosokat két, egyenlően erős csapatokra osztjuk. A két csapat játékosai egy-egy, egymástól 8-12 méternyire lévő képzeletbeli vonal mentén sorakoznak fel, egymással szemben. Jó erősen megfogják egymás kezét. A kezdő csapat egyik kiválasztott tagja átkiabál a másik csapatnak:

- Adj király katonát!
- Nem adunk! - felelik az ellenfél játékosai.
- Akkor szakítok! -kiabál nekik vissza.
- Szakíts, ha bírsz! - kiáltja az ellenfél.

Ekkor a játékos elkezd futni és megpróbál két játékos kézfogását elszakítva áttörni közöttük.

Ha ez sikerül, visszamehet csapatához az ellenfél egy katonájával együtt, akit azok közül választhat, akiknek a kézfogását elszakította. Ha az áttörés nem sikerült, akkor nem mehet vissza csapatához, az ellenfél katonája lesz. A következő fordulóban a másik csapat kezdi a párbeszédet.

Vadász játék

A játék célja, hogy a felsorolt dolgok legtöbbjét összegyűjtse a csapat adott idő alatt úgy, hogy egy helyről csak egy dolgot gyűjthetnek, és mindenhova együtt kell

mennie a csapatnak mindig a vezetőt követve, rendben, udvariasan közlekedve.

1. reklám táska
2. 3 hangya
3. hajszál
4. falevél
5. lelkipásztor aláírása
6. angol Biblia
7. iskolai dolgozat
8. 1 gömb fagyi
9. újság
10. magyar-oroszl szótár
11. könyvtári könyv
12. egy szál virág a ... utca ... -ból
13. Hit Hangjai
14. egy rágógumi
15. teniszütő
16. foci
17. egy darab szemét
18. sapka
19. ... póló
20. kulcs
21. napszemüveg
22. bélyeg
23. képeslap
24. tolltartó
25. kokárda
26. alma
27. boríték
28. naptár
29. .esernyő
30. ... gyermekkori fényképe

Emberhálós röplabda

Ez a röplabda nem csak a szokásos két csapatot alkalmazza, hanem egy emberekből álló hálót is. Szükség van egy könnyű, de nagy labdára; oszd a közösséget három csoportra. A harmadik csapat alkotja a hálót. jelölj ki egy 2-láb széles csíkot, a hálónak ezen belül kell maradnia. A másik két csapat nem mehet be a háló területére! Szabályos röpimeccs következik avval a kivétellel, hogy a háló szintén játszik, pontokat kapva minden egyes elkapott labdáért, amit a csapatok a háló felett szándékoznak átjátszani. abban az esetben, ha a háló csupán kiüti a labdát anélkül, hogy elkapnák azt, senki sem kap pontot. A csapatok játékról játékra "forognak"(helyet cserélnek).

Ejtőernyős foci

Jelölj ki egy 10 m²-nyi területet egy mezőn. Oszd két csapatra a játékosokat. Az egyik csapat a négyzeten belül áll, mindegyik tagja tartja az ejtőernyőt vagy a nagy lepedőt. A másik csapat a négyzeten kívül áll, vagy körülötte szétszórtan vagy egy sorban, ennek a csapatnak van egy focija. Feladatuk egy magas, erős, íves rúgást bemutatni, ami a négyzeten belül ér földet. Ha a labda a négyzetben landol, -

anélkül, hogy elkapják az ejtőernyővel- akkor a lövő csapat kapja a pontot. Ha a labdát elkapják az ejtőernyővel, vagy a négyzetten kívül ér földet a labda, vagy úgy ítélik, hogy a labda túlságosan magas vagy íves, a lövők egy élete elment. Mint a baseball-ban, 3 élet után a csapatok helyet cserélnek.

Szójátékok

A folytatás titok

J: 4-12 fő

H: körben ölvé

K: papír és írószerszám

I: 5-15 perc

Cs: mindenki együtt

Sz: Az első játékos olyan kérdést ír fel a papírra, amely Miért? Kérdőszóval kérdez. A második játékos ír egy választ az általa nem ismert kérdésre, amely Mert-tel kezdődik, majd ír egy Miért kérdőszóval egy kérdést. A lapot behajtva továbbadja. A kör végén az első játékos még válaszol a legutolsó feltett kérdésre, majd kihajtogatja a papírt és felolvassa.

+közösséget teremt

+mulatságos

Tilos betű

J: 6-20 fő

H:-

K:-

I: 5-10 perc

Cs: mindenki együtt

Sz: A játékosok tilos betűnek nyilvánítanak egy betűt, amit nem szabad használni. Pl: tilos betű az: e . A játékvezető megkérdezi az egyik játékost, hogy pl. hol született Jézus. A játékos nem mondhatja, hogy Betlehemben mert e betű van benne. Ezért körül kell írnia: Júdában, Jászolban, stb. Aki válaszában kimondja a tiltott betűt, kiesik.

Hét babszem

Ez a játék leginkább akkor jó, ha sokan játsszák. Mindenki kap hét babszemet. A játékosok járkálnak körbe a teremben és kérdéseket tesznek fel egymásnak. Minden alkalommal, amikor az egyik játékos a másiktól Igen vagy Nem választ kap, akkor

nyer tőle egy babszemet. A játék tíz vagy tizenöt percig tart. Az a játékos kap jutalmat, akinek a legtöbb babszemet sikerült kapnia.

- Rice & Yaconelli -

Ügyességi- és labdajátékok

Felállás közösen

Kérj meg két önként jelentkezőt, hogy üljenek le a földre egymásnak háttal és kulcsolják össze a karjaikat. Ezután a feladatuk az lesz, hogy próbáljanak meg felállni így közösen minden külső segítség nélkül. Ha sikerült nekik, akkor kérj meg még egy valakit, hogy csatlakozzon hozzájuk, és úgy próbáljanak most már hárman felállni, majd négyen stb. Ha kicsi a csoport, akkor mindenki részt vehet a játékban. Azután beszélgetsetek arról, hogy mi kellett ahhoz, hogy ketten fel tudjanak állni vagy mikor volt könnyebb, ha kevesebben vagy többen voltak azok, akik a feladatot végrehajtották.

Cukros cérna

Kellékek: kockacukrok, fél méteres cérnadarabok

A játékosokat csoportokra osztjuk. Mindegyikük kap egy kockacukrot. A cukorra előzetesen rá kell kötni egy fél méteres cérnát. A cérna szabad végét - másikon a cukor lóg - mindenki a szájába veszi. Rajtjelre a játékosoknak csak a szájukat használva kell felvontatniuk és bekapniuk a cukrot. Aki elsőnek lesz kész, az annyi pontot kap, amennyi a cukorevéssel próbálkozó játékosok száma., a második eggyel kevesebbet és így tovább. Az a csapat győz, amelynek a tagjai a legtöbb pontot gyűjtik össze. Aki játék közben a cukrot leejti, vagy kézzel hozzányúl, az kiesik.

- Padisák -

Hóolvasztó

Kellékek: tányérok, hó

Minden csapat kap egy műanyag tányért, amelyben kb. azonos mennyiségű hó van. A játékosok körülállják és rajtjelre indulhat a hóolvasztás. Leheléssel próbálják minél gyorsabban megolvasztani a havat. A játékot az a csapat nyeri meg, amelyik leghamarabb olvasztotta meg a tányérban levő havat.

- Padisák -

Fakanalas foci

Kellékek: 2 fakanál, zsineg, léggömb

A résztvevők nagy kört alakítanak. Két játékost kisorsolunk. Zsinórral egy-egy fakanalat kötünk a derekukra. Két, a körben egymással szembenálló játékos terpeszállásba áll: ez lesz a kapu. Egy felfújtt léggömb a labda. A játék két-három perces félidőből áll., térfél-cserével. A fakanalat úgy kell lóbálni, hogy a léggömb az ellenfél térfelére, majd kapujába kerüljön. Kézzel, lábbal nem szabad a labdához érni. A játékosok felváltva "rúgnak". Ha az egyik játékos szabálytalankodik, akkor a szabálytalanság helyéről a másik büntetőt "rúghat". A kaput védeni csak fakanállal szabad. Ha vége a játéknak, két új játékos következik.

- Padisák -

Lufidudor

Oszd a játékosokat 4-6 csoportra; helyezz annyi széket szétszórva, ahány csoport van; tegyél sok felfújatlan lufit minden székre, aztán utasítsd a csoportokat, hogy alkossanak kört karjaikat vállnál összekulcsolva. "Rajta!" vezényszóra mindegyik kör odacsoszog egy székhöz és egy csapat tag megragad egy lufit, felfújja, beköti és bedobja a kör közepébe, amiket - miközben egy másik szék felé haladnak, hogy megismételjék ugyanezt - pocakjuk egymásnak nyomásával távol kell tartani a földtől. A második széknél két lufit kell felfújniuk, a harmadik széknél hármat, stb... mindaddig míg a körük ép és a levegőben tudják tartani a lufikat. Ha egy lufi leesik, a körnek meg kell állnia, a lufit visszatehetik (ezzel persze időt vesztenek). Nem mehet oda egy csoport olyan székhöz, ahol már egy másik csoport dolgozik. Három percenként számold meg hány lufi van egy-egy kör közepén, hirdess győztest és játszatok újra!

Szobahoki

Kellékek: 1 db rongy, 16 db partvis

Két hat tagú csapatot alakítunk. Mindegyikben van öt mezőnyjátékos és egy kapus. Minden játékos kap egy partvist. Ha van rá mód, akkor minden csapatnak legyen két cserejátékosa. Kijelöljük a térfeleket és a kapukat (kb. 1,5 m szélességűek legyenek), a kezdésről sorsolással döntünk. A labdát, vagyis a száraz rongyot középre állítjuk. A mezőnyjátékosok igyekeznek a rongyot az ellenfél kapujába juttatni. A játékokra a foci szabályai érvényesek, de les nincs. Egy félidő 10-15 percig

tart, utána szünet és pályacsere.

- Padisák -

Banánpárbaj

Állítsd párba a gyerekeket, kulcsoltasd össze bal kezeiket, kösd össze őket balkezüknél fogva. Adj mindegyik játékosnak egy banánt ezekkel az instrukciókkal: feladatuk meghámozni a banánt ahogy csak tudják, (általában fogukkal és jobb kézzel) mielőtt azt partnerük szájába tömnék. Ha a játék elbírja az elmaradhatatlan piszkot/rendetlenséget, vidítsd fel a játékot avval, hogy néhány vagy mindegyik játékos szemét bekötöd!

Buszfolyosó-teke

Egy kis izgalmat akarsz kölcsönözni a hosszú buszkirándulásoknak? Állítsd szembe a busz első felét a maradék féllal ebben a játékban. Használj néhány üres konzervdobozt bábuknak és egy kerek, lágy valamit labdaként. Állítsd fel a bábukat a busz végén szemben a gurító csapattal; adj minden csapattagnak 2-3 gurítás lehetőséget (egyszerre egy csapat). Számon tartod a ledöntött bábukat!

Töltsd meg a csészém

Ehhez a "fesztiválhoz" szükséged lesz egy asztalra, vizipisztolyra, egy kis csészére és egy sima, tömör felületre, amely el tudja terelni a vízsugarat. Rögzítsd a poharat az asztalhoz ragasztószalaggal, helyezd el a terelőt a csésze mögött ill.-fölkött, és húzd meg a vonalat, amely mögött kell a versenyzőknek állniuk. Mérd a teljesítményt; a győztes az, aki a legrövidebb idő alatt a jelzésig tölti a poharat vízzel.

B. változat:

Állíts fel két céltáblát és versenyeztess embereket egymással.

Ének partnerek

Írd ki jól ismert énekek címeit párosával papírdarabokra. Oszd szét a papírdarabokat és adott jelre minden személy kezdje éneklíteni vagy füttyölni az énekét. A cél, hogy minden egyes személy megtalálja a partnerét. Ha az épületben számos helyiség van, akkor bátoríts mindenkit, hogy járják be az egész területet.

Megrakott egérfogó

Oszd az egész csoportot csapatokra! Minden csapat első emberének egy megrakott, jól megolajozott egérfogót kell elvinni egy meghatározott vonalig, majd visszamenni a csapathoz és átadni az egérfogót a következő személynek, aki azt ismét elviszi a vonalig, majd visszahozza. Ez ismétlődik végig a csapaton. Ha az egérfogó csapódik (ami gyakran megtörténik), akkor annak a játékosnak újra kell kezdeni. Az a

csapat, amelyik legelsőnek kész, jutalomként fejenként egy darabka sajtot kap.

Labda és lánc

Minden játékos kap egy felfújt léggömböt egy darab zsinórral a végén, amit a bokájához köt labda és lánc hatást keltve. Adott jelre minden játékos megpróbál rálépni más játékosok léggömbjére, megpróbálja azt szétdurrantani, miközben védi a sajátját. Aki elvesztette a léggömbjét, az kiesik, és az a győztes, aki legutoljára játékban marad.

Variációk:

1 Oszd a játékosokat párba úgy, hogy a lánynak a bokájához legyen kötve a léggömb; a fiú feladata, hogy védje partnerét.

2 Minden játékosnak a derekára van kötve a léggömb, tehát a léggömb hátul lóg. Van mindenkinek egy papír ütője is. A feladat ugyanaz, ti. mindenki léggömbjének kidurrantása, míg a sajátot meg kell védeni. A játékvezetőnek figyelnie kell, hogy a csak a papír ütőt az egyedüli fegyver, amit használnak.

- Moffett -

Tojásügyesség

Válassz ki négy párt. A fiúk hátukra fekszenek és szájukban papír poharat tartanak, vállukra pedig törölközőt terítenek. Minden lánynak, hogy nem hajolhat a fiú fölé, fel kell ütni a tojást és a pohárba ejteni azt. A tojássampon nagyon népszerű és csodákat képes tenni a hajjal.

- Moffett -

Tojás akadályverseny

Válassz ki egy „hisztériás” típusú lányt. Rakj széjjel két tucat tojást a padlón és mondd meg neki, hogy az lesz a feladata, hogy a terem egyik végéből átsétáljon a másikba a tojás mezőn bekötött szemmel. Míg bekötöd a szemét, kérj néhány segítőt, akik összeszedik a tojásokat és kukoricapehellyel szórják be a padlót. Talán szükség lesz háttér zajra is, hogy ne hallatszódjon a tojás kicseréléséből semmit. Amikor a lánynak a szemét bekötötted, adj neki egy tojást a kezébe, és figyelmeztess, hogy ne izguljon annyira, hogy összenyomja és mindenütt tojásos legyen (Ez egy különleges tojás legyen, ami vízzel van megtöltve). Kérd a lányt, hogy induljon át a másik oldalra. Ha megfelelő kukoricapelyhet használsz, akkor minden lépésnél ropogó hang hallatszik (nagyon hasonló ahhoz, mint amikor tojásra lép, különösen, ha azt is hiszi, hogy tojások vannak a padlón). A lány általában egy idegponcs, mire eléri a terem másik végét, különösen akkor, ha a többiek betanultan sóhajtoznak közben). Amint eléri a terem végét, a vezető kezét rázva gratulál neki, megszorítja a kezét úgy, hogy a tojás tartalma, amit vitt, kifolyik. Már csak ez hiányzik!

- Könyves röplabda

A röplabda egyféle variációja. Olyan, mint a szabályos röplabda, két dolgot kivéve. Először is mindenki könyvet használ kezei helyett a labda továbbítására. Nyilvánvaló, hogy legjobb a keménykötésű könyv. Másodsor pedig tenisz vagy Nef labdát kell használni röplabda helyett. Ezekon kívül az általában szokásos röplabda szabályok alkalmazandók.

Vödör brigád

Ehhez a játékhoz két csapatra van szükség. Mindegyik csoport egysoros vonalba helyezkedik el úgy, hogy az egyik végén egy vízzel telt vödör van, a másikon pedig egy üres. Minden csapattagnak van egy papírpohara. A játék tárgya, hogy a vizet az egyik vödörből a másikba kell eljuttatni úgy, hogy az egyik pohárból a másikba öntik a vizet a csapat tagjai. Az a csapat a nyer amelyik a vizet hamarabb átjuttatja az üres vödörbe.

Üsd a jobb oldalit!

A játék résztvevői körbe ülnek úgy, hogy egy szék szabadon maradjon, majd beszámozzák magukat. A játékot az kezdi akinek jobbján az üres szék van. Mondania kell egy számot. A szám tulajdonosának gyorsan fel kell állnia és az üres helyre kell ülnie. Minden játékosnak figyelnie kell, hogy melyik szám hangzik el, és ha a tőle jobbra ülő játékos számát hallja, annak térdére ütésével nem szabad engednie hogy fölálljon a helyéről. Ha az ütés a fölállás után történt, a játékos elfoglalhatja az üres széket, ha előtte akkor ott kell maradnia.

Tanulság játékok

Ügynök

Szedj össze 8-10 különböző használati tárgyat (pl.: szemeteslapát, cipőkefe stb.) és mielőtt még a többiek megérkeznek helyezd el az alkalom helyszínének közepén. (Mindenkinek fel fogja kelteni az érdeklődését!) Az alkalom elején kérj meg fiatalokat, hogy a tárgyak közül válasszanak tetszésük szerint, majd mint valami cég ügynöke próbálják azt "eladni" valakinek a jelenlévő fiatalok közül. Törekedjenek jó fellépésre, meggyőző erőre és emeljék ki a termék kiváló tulajdonságait. Miután mindegyik "terméket" megpróbálta valaki eladni válasszatok meg az "ifjúság legjobb ügynökét"!

Téma: jövő

Alkotás

Cél: bebizonyítsuk, hogy ugyanazt a dolgot sokan sokféleképpen láthatjuk; saját magunkat is többféleképpen lehet megítélni

Leírás: Előzetesen híg vízfestékkel összefröcskölt, egyszeresen összehajtott, majd szétnyitott és megszáritott lapokat tartunk a fiatalok elé. Az a fiatal a játék győztese, aki a legötletesebb ábrát véli fölfedezni az "alkotásban".

Téma: értékelés

Szépség

Cél: bebizonyítsuk, hogy az önmagunkról kialakított kép befolyásolja cselekedeteinket a hétköznapi életben; a helyzetünkről kialakított kép befolyásolja cselekedeteinket a hívő életben.

Leírás: Három fiatal kiküldünk azzal a feladattal, hogy úgy viselkedve jöjjenek be egyesével, mint akik nagyon tudatában vannak "szépségüknek". Ezt többször megismételhetjük más fiatalokkal és más tulajdonságokkal (pl.: erős, béna, vagány, okos). A győztes az, aki legélethűbben alakítja "szerepét".

Téma: énkép

Tönkretett

Minden közösségben van legalább néhány gyerek, akik szétrobbantanának vízzel töltött lufikat a fejük felett, ha tudnák egyikben 100 Ft van. Ezért egy forró napon csinálj egy kirobbanóan vidám show-t a csapatodnak, tegyél valakit 100 Ft-tal gazdagabbá! Adj kézzelfogható leckét a "butaság"-ból kiindulva arról, hogy mit meg nem tesznek emberek a pénzért, kifizetvén az árát annak, amit valaki akar...stb. Hét másodpercet adj a vállalkozó szelleműeknek, addig engedd kipróbálni szerencséjüket (újabb és újabb embereknek), míg a pénz megkerül.

Órajavítás

Kérj két önként jelentkezőt, akik gyorsaság, fürgeség versenyen vesznek részt. Vegyél elő két olcsó csörgőórát és tégy melléjük az asztalra néhány szerszámot. Magyarázd el a feladatuk, hogy jelzésre mindegyikőjüknek szét kell szedni az órát anélkül, hogy bármit is eltörnének. Az nyer, aki két perc alatt több részre tudja szétszedni. Második körben kérj másik két versenyzőt, akiknek össze kell szerelni az órákat.

Magyarázd el, hogy ezek az órák nagyon is hasonlítanak hozzánk: bonyolultak és összetettek. Néha csodálkozunk azon, hogy mi működtet bennünket, gondosan meg vagyunk tervezve úgy, hogy minden résznek célja van.

Zenélő "ragadd meg" táská

Üljön mindenki körbe. Indítsd el a zenét és adj körbe egy ruhákkal és egyéb kiegészítővel tele szatyrot. Amikor a zene megáll, akkor akinél a táská éppen van, annak magára kell vennie azt, amit abból kihúzó. Addig folytassátok, míg minden darabot felvettek.

(A játék célja, hogy a fiatalok jól érezzék magukat, de kapcsolódik a témához is, hiszen az, ahogy kinézünk, hatással van arra, hogyan érezzük magunkat.)

Játékok

Flinch:

A gyerekek egy sorba, vagy körbe állnak hátratett kézzel. A játékvezető előttük áll egy labdával.

A játék menete: a játékvezető dobja a labdát a gyerekeknek akiknek el kell kapniuk, Ha a játékvezető csak ijeszteget a labdával és a gyerek keze megmozdul akkor kiesett.

Western stíle Flinch:

A játékvezető a labda dobálása közben számokat mond a gyerekekenk, amikhez előre megbeszélte utasítások tartoznak.

1: hátra fordul

2: vissza fordul

3 pisztoly lövest imitál a két kezével a gyerek (*bang-bang* hangfektel)

4: kínai meghajlás (*kukk-ku* hangfektel)

Beach:

A gyerekek sorban állnak a képzeletbeli tengerparton. Előttük a víz, mögöttük a homok.

A játékvezető utasításaira az előre megbeszélte mozdulatokkal kell reagálni. Lényeg a gyorsaság és a helyes reagálás.

Aki elrontja kiesik.

Parancsszavak

víz = belépni a vízbe

parton = kilepni a partra

úszás = karcsapkodás a vízben

szörfözés = bahajlított terdekkel hátránt állásban imbolyogni a vízben

cápa támadás = gyorsan ki a partra.

homokvár építés = a parton homok kotrás imitálása a kézzel

napozás = napkrém felkenéseének imitálása a parton

Gagaball

Ez egy különleges kidobós könnyű labdával. A gyereke a terepen lehajolva a kezükkel ütik a labdát aminek mindig a földön kell maradnia, gurulnia! Akit eltalál térd alatt, vagy direkt vagy véletlenül leül, letérdel vagy megfogja a labdát az kiesik. Elugrani, elfutni, kézzel hártani szabad.

A játékvezető időnként elkiálthatja magát „Ki a börtönből!” ekkor az összes kiesett játékos visszaálhat.

Számolás:

Egy asztalon vagy a földön körbeülve a kezekkel játszunk.

Körbe megyünk és mindenki egyet vagy kettőt csaphat mindkét kezével és közben hangosan számolja a csapásokat 1-10ig. Akinek a kezére esik a 10 annak az a keze kiesik a játékból.

1 2-3 4 5 6-7 8 9 10



Lufis röpi:

Két csapat van a pálya közepén egy kötél vagy háló van nem túl magasra kifeszítve. A játékosok a földön ülnek, és így kell a lufit átjuttatni a másik terfelre. Egy oldalon csak 3 játékos (ütés) érhet bele a lufiba mielőtt az a háló túloldalára kerül.

Ha a játéktéren belül a lufi földet ér az ellenfél kap 1 pontot. A meccs előre megbeszélte pontig tart.

Nem szabad, felállni, terdelni, vagy ugrani. Lehet viszont araszolni, csuszni, maszni de játékosok fenekének mindig a padlón kell lenni.

Nehezítés ként több lufit is be lehet vinni a játéktérbe.

Cazyball:

Őrült kidobós. Akit kidobtak annak le kell ülni ott ahol a kidobták.

Az ülő játékosok is a játékban maradnak, ha a labda hozzájuk jut, ők is kidobhatnak még állókat. Aki bent marad utolsóként álló az nyer.

Dr Cazyball:

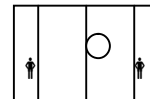
Két csapat egymás ellen játszik majdnem mit a partizánban. Akit kidobtak annak le kell ülni ott ahol a kidobták. De mindkét csapatban kijelölünk egy orvost aki a kidobott és leült játékosokat érintéssel újra játékba hozhatja.

Cél kidobni az ellenfél orvosát majd utána többi csapattagot. Az nyer aki utoljára marad.

Big Ball

A játéktér 4 hosszú részre osztjuk. A csapatokat egymással szemben a játéktér két szélső vonalához sorakoztatjuk. A játéktér közepén lévő nagy strandlabdát a másik tőrfélre kell átjuttatni úgy, hogy kisebb labdákkal, vagy cipőkkel dobáljuk. A játék sipszóig tart, akinél a labda az veszített.

Minden játékosnak 2 lehetősége van, a cipőkért menni nem szabad, csak akkor ha az a vonal mögöl is elérhető, belépés nélkül.



Mufa-pufa

Két párnahuzatba, vagy zsákba összeszegeyűjtesz különböző kisebb-nagyobb dolgokat pl: papír, toll, lapda,

A két csapa tagjai egymás mögött ülnek egyvonalban. Az játékvezető kiválaszt egy dolgot a zsákban lévő cuccok közül és az elöl ülő játékosnak oda kell szaladni a zsákhoz és tapintás útján ki kell keresnie a zsákból. Akinek hamarabb megvan azé a pont.

Össze lehet kötni a játékot az izé vadászattal amikor mindkét csapat kap egy listát dolgokról amiket össze kell gyűjteni időre. Ha mind megvan ezeket fel lehet használni a zsákos játékhoz.

Dobókocka:

Körben ülünk asztalnál. Mindkét elött egy papír. A kezdő játékosnál a toll ő az *ÍRÓ* a mellette ülőnél egy dobókocka ő a *Dobó*.

Rajtra indul a játék. A feladat az *ÍRÓ*-nak 1-100 ig a számokat a páirra egyesével leírni miközben a *Dobó* folyamatosan dob a kockával. Az *ÍRÓ* addig írhat amíg a *Dobó* 6-ost nem, dob. Ekkor a *Dobó* kitépi a tollat és tovább adja kockát. Így ő lesz

az **ÍRÓ** és az ő szomszédja a *Dobó*. Az nyer aki le tudja írni az összes számot mielőtt hatost nem dob a szomszédja.

Lufireptetés:

Minden gyerek kap egy lufit amit előre meghatározot méretig szabad felfújni. A játék lényege, hogy **A** pontból **B** pontba kell eljutni úgy, hogy a felfújt majd eleresztett lufik röptáva adja meg a haladás mennyiségét. Haladni csak arra lehet amerre a lufi száll és az ujjabb röptetés abból a pontból indul ahol előzőleg a lufi landolt (még akkor is ha a lufi hátrafelé repült).

Az nyer aki hamarabb a célba ér.

DÁVID ÉS GÓLIÁT

Egy fa törzsére felerősítünk egy papírt, amelyre előzőleg rárajzoltunk egy fejet. Ez lesz Góliát. (Lehetőleg minél magasabbra tegyük) Mindenki választ magának 5 lapos követ (ha tél van és hó, akkor természetesen hógolyó s lehet!) és bizonyos távolságból megpróbálja eltalálni. Az győz, aki legtöbbször találja el, illetve pontosan a homlokán. (Ez a játék talán elsősorban egy akadályverseny egyik állomásaként képzelhető el. Ilyenkor az előző állomáson kapják azt a feladatot, hogy gyűjtsenek annyi követ, amennyivel Dávid kiállt Góliát ellen.)

Távfejelés

Két csapatot alakítunk. Lehetőség szerint egyenlő legyen bennük a fiúk és a lányok száma. Húzzunk egy startvonalat. Innen az első csapat tagja egy minél nagyobb fejel. Ahol a labda földet ért, odaszalad a második játékos, ő már innen fejelhet, és így tovább. Ha az első csapat minden tagja fejel már, akkor következik a másik. Ők szintén az alapvonalon kezdenek. A végeredményt az alapvonalra merőlegesen számítjuk ki. Győz az a csapat, amelyik messzebbre jutott.

Kellék: 1 darab, fejelésre alkalmas labda. Két labdával egyidejűleg is versenghet a két csapat.

Fűzőcske

(Teremben tartandó akadályverseny egyik állomása is lehet akár a következő játék:)

A csapatokból két-két ember versenyez. A párok egyik tagjának tút adunk, a másik cérnát kap. A befűzést közösen kell végezniük: egyik tartja a tút, a másik pedig próbálja árfűzni rajta a cérnát. A rajtjeltől számítva egy perc áll rendelkezésre. Ezalatt egymáshoz szólítaniuk nem szabad, csak mutogatással fejezhetik ki magukat. A feladatot nehezíthetjük is: a párok üresen maradt kezébe adunk egy vízzel telt poharat, amelyből a víznek nem szabad kiloccsannia...

Kellékek: 10-20 db tút (vigyázzunk, hogy egyforma legyen a lyukbőségük), cérna, 10-20 db műanyagpohár, víz

Szabálytalan szamár

Rajzoljunk fel a táblára egy szamarat. Töröljük le a szemét, a lábait, a farkát és a fülét. Egy játékos kezébe krétát adunk. A tábla előtt három méterre még megnézheti a szamár törzsét. Ezután bekötött szemmel a táblához kell mennie és a hiányzó részeket fel kell rajzolnia a szamárra. Az eredmény igen mulatságos lesz. Természetesen szamár helyett mást is rajzolhatunk, lepkét, lovat, nyulat, madarat...

Cél! Tűz!

(Nagyobb szobában (teremben is játszható labdajáték)

Egy 1 méter átmérőjű céltáblára 10 centiméterenként köröket festünk, és a lőlaphoz hasonlóan kívülről befelé 1-től 10-ig megszámozzuk őket. A céltáblára bizonyos távolságból (a játékosok korától függően) célzunk. A célzó játékos kap három rongylabdát, és egymás után mind a hárommal célzó. A végeredményt az egyes dobások összege adja. Két csapatot is alakíthatunk. Győztes az a csapat lesz, ahol az egyes tagok eredményének összege nagyobb.

Kellékek: 3 darab 5-10cm átmérőjű rongylabda, 1 darab céltábla.

Tanácsok: Ha a rongylabdákat egy kicsit megnedvesítjük, akkor a dobások helye pontosan látható lesz (egy darabig).

Gurítós foci

A játékhoz egy kosárlabda nagyságú terület szükséges. Játshatjuk teremben is, szabadban is. A játékosokat két - legfeljebb 5-6 fős - csoportra osztjuk. A két, egyenként három méteres kaput kijelöljük az alapvonalakon. Az egyes térfeleket kisorsoljuk. A kezdésről újabb sorsolás dönt. A játék a félpályáról indul. A foci szabályai érvényesek rá, azzal a különbséggel, hogy a labdát csak kézzel szabad gurítani. A labdához lábbal nem szabad hozzáérni és nem emelkedhet térdmagasság fölé. Gól után a gólt kapott csapat kezd. Lábbal rúgás esetén büntetőt kell ítélni a vétkes csapat ellen. Ezt 7 méterről kell végrehajtani. A játék elején állapotunk meg abban, hogy állandó kapusokat kinevezzünk-e, vagy csak a büntető gurításakor állítunk be valakit a kapuba. A villám-meccs három gólig megy, tehát az eredmény 3:0, 3:1 vagy 3:2 lehet. Játshatjuk félidőekkel, időre is...

Kellék: egy darab labda.

Sapka-tolvaj (Papsapka)

A két kijelölt (vagy kisorsolt) csapatkapitány csapatot választ. Két csapat is versenyezhet. Egymástól 20-30 méterre húzzunk két egyenest, erre állnak fel az egyes csapatok tagjai egymással szemben. A két csapat közötti játéktérnek pontosan a közepére egy tárgyat (sapkát, kendőt, vagy bármely egyéb könnyen elmozdítható tárgyat) teszünk le. A csapatkapitányok kiválasztják az első játékosokat. Ezek a játékvezető sípjelére előre futnak, és a közepen elhelyezett tárgyat igyekeznek egymás elöl megszerezni. Akinek ez sikerül, annak még vissza is kell érnie csapatához, anélkül, hogy az ellenfél játékosa megfogná. (A megérintés

nem számít megfogásnak!) Ha vissza tudott futni megfogás nélkül, akkor szerzett csapatának egy foglyot, mégpedig az üldözőjét, akivel ezen túl egy csapatban játszanak. Ha a kitett tárggyal nem sikerül visszafutnia, mert közben megfogták, akkor ő lesz a másik csapat foglya. A játék addig tart, ameddig az egyik csapat el nem fogy.

Kellék: 1 darab könnyen elmozdítható tárgy (sapka, kendő, zsebkendő, sál stb.)

A Titkos dobó

A játékosok félkörben állnak. Egyikük kiáll a félkör közepe elé, három-öt méternyire. Hátat fordít társainak. A félkörben állók közül valaki megdobja labdával (gyengén és csak a hátát!). Ebben a pillanatban mindenki gyorsan hátrafordul. Amint az elöl álló játékos érzi, hogy megdobták, visszafordulhat a félkör felé. Ki kell találnia, hogy ki dobta meg. Ha sikerül neki, akkor a megnevezettel helyet cserél, ha nem, akkor továbbra is ő marad kint.

Kellék: egy labda

Vadászok és vadkacsák

A játékosok egy nagy kört rajzolnak a földre. Minden második játékos beáll a körbe, ők lesznek a vadkacsák. (Ehelyett két csapatot is választhatunk). Akik a körön kívül maradtak, azok lesznek a vadászok. Minden megkezdett öt vadász után egy-egy labdájuk van. Ha tehát 9 vadász van, akkor két, ha viszont 11, akkor már három labdájuk van. A játékvezető sípjelére kezdődik a vadászat. A bent lévőket kell labdával eltalálni. Az a vadkacsa, akit megérintett a labda, kiáll a játékból. A labdát elkapni nem szabad, ez is érintésnek számít - tehát mindenképpen ki kell térni előle. Amikor már minden kacsát eltaláltak a vadászok, akkor szerepet cserélnek. Időre is lehet játszani a játékot: ilyenkor a csapatok abban versenyeznek, hogy pl. 3 perc alatt melyik tud több kacsát kidobni vagy hogy melyik tudja rövidebb idő alatt kidobni az összes kacsát. A vadászok nem léphetik át a körvonalat. Ha dobás után valamelyik labda a körben marad, akkor a kacsáknak ki kell gurítaniuk. Azt a kacsát, aki éppen egy bent maradt labda kigurításával van elfoglalva, nem szabad ennek ideje alatt kidobni. Vadászok figyelem! Ne célozzatok erősen, s ne arcra dobjátok a labdákat! Gondoljatok arra, hogy a következő fordulóban ti lesztek a kacsák!

Kellékek: minden megkezdett öt játékos után egy labda. Télen remekül lehet ezt a játékot játszani hógolyóval.

Leolvasó

Kiolvasunk egy fogót. A többi játékos hátára vagy egy számot vagy betűt (vagy akár egy vallási jelkép rajzát, bibliai nevet...) erősítünk fel papírlapon. Ne gombostűvel mert az balesetveszélyes. A szám vagy betű mérete akkora legyen, hogy 3 méternél messzebről ne lehessen elolvasni. A játékosok futkároznak a fogó pedig próbálja a hátukra erősített jelet leolvasni. A fogóval szembe kell helyezkedni, hogy hátunkat ne láthassa. Akit sikerül leolvasnia, az kiesik. Az a játékos győz, aki legutolsónak marad játékban.

Ha tíznél kevesebb játékos játszik, akkor csak féllábon ugrálva szabad "futni" és a fogó is csak így közelítheti meg a játékosokat.

Kellékek: írószer, annyi kartonpapír-darab, ahányan játszanak, ugyanennyi biztosítótű.

Árnyékfogó

Kiolvasunk egy fogót. Elkezdki kergetni társait. A megfogás módja különös: a fogónak az éppen üldözött játékos árnyékára rá kell lépnie. Ha ez megtörtént, akkor ezt hangosan közli a megfogott játékosal, és ettől kezdve ő lesz az új fogó. Válasszunk egy játékvezetőt, aki az árnyékra-lépéseket ellenőrzi. A játékot napos időben, déltájban játszhatjuk. Kora reggel és késő délután túl hosszúak az árnyékok és így a megfogás túl könnyű.

Harangjáték

A csoport szoros kört alkot. Valaki beáll a kör közepére, becsukja a szemét, és elengedi magát úgy, hogy a csoport szép finoman, de biztos kézzel forgatja őt, kézről kézre adva.

Érdemes mindenkit így harangnyelvként megforgatni.

A játék végén megkérdezhetjük: sikerült-e ellazulni és a csoporttagokra rábízni magát a középben állónak, a csoport tagjai vigyáztak-e rá.

(Aki nehezen oldódik fel és szavaz bizalmat a csoportnak, segítsünk neki úgy, hogy kérjük meg, nézzen minden csoporttag szemébe. Ezt követően végezzük el a gyakorlatot. Figyelem! Erőltetni nem szabad!!!)

Csomó

(Csoportbeli együttműködést elősegítő játék)

Valaki kimegy a szobából, azalatt a többiek kézen fogják egymást, láncot alkotnak, és a lánc "becsomósodik", vagyis az első játékos vezetésével úgy lépkednek át a lánc "szemein" át, kezek alatt, fölött, mindenféleképpen, ahogyan ez csak lehetséges. Úgy betekerednek, hogy mire visszahívják kinti játékost, az egész társaság szorosan egy csomóban áll, és nem tudni, hol a lánc eleje és vége. Ezt kell a kibogozónak először megtalálnia, majd ügyesen rájönnie, kinek hogyan kell most előre, vissza, kifelé és befelé lépnie ahhoz, hogy megint egyenes láncot kapjon.

Változat:

A játékosok körben állnak, becsukják a szemüket, majd előrenyújtott kézzel elindulnak a kör közepe felé, miközben mindenki arra törekszik, hogy valakinek (lehetőleg minél távolabb lévőknek) a kezét megfogja. Amikor minden kéz rátalált egy másikra, akkor kinyitják a szemüket, és ők maguk, külső segítség nélkül próbálnak meg kibogozódni.

Hullámmozgás

(Csoportbeli együttműködést elősegítő játék)

Menetirány szerint körbeállunk. A játékosok két kézzel fogják egymás vállát. Egy hullámnak kell ritmusban végigfutnia a körön, ezért fokozatosan a sor elejéről kezdik a guggolást, majd a fölegyenesedést. Mihelyt az egyik játékos leguggolt és felegyenesedőben van, máris guggol az előtte levő társa, és így tovább. Egymásra

figyel a csoport. Addig ismételjük, amíg összehangolttá válik a mozgás. Élményt a csoportnak a gyors tempóban, valóban hullámszerűen végzett mozgás ad.

Arccal a kör belseje felé is lehet ezt a játékot játszani, ilyenkor a bal- és jobboldali társuk vállával kapaszkodnak össze a játékosok. Ezt a játékot a beszélgetések vagy a további összetettebb játékok bevezetésként érdemes játszani, mert fizikailag és lelkileg egyaránt elősegíti az egymásra hangolódást.

Jurtakör

(Csoportbeli együttműködést elősegítő játék)

A játékosok kézenfogva kört alkotnak. Végigszámolják a csoportot: páros számú játékosnak kell lenni (a játékvezető be- vagy kimegy). Majd lassan és óvatosan a páros számúak előre-, (közben) a páratlan számúak hátradőlnek, amennyire csak lehet, és amennyire bírnak. (Minél jobban előre- vagy hátradől a két szomszédom, annál jobban tudok az ellenkező irányba dőlni.) Természetesen nagyon figyelve a másokra, hiszen egymást kell tartaniuk. Amikor kész, akkor csere, most fordított irányba dőljenek a játékosok. Ha még szeretnék, lehet cserélni, majd lassan befejeződik a játék.

Fontos a csend és a nyugalom ennél a játéknál, mert enélkül nem lehet igazán figyelni egymásra. Itt a jó élményt a mozgások, előre- és hátradőlések harmonikus, egyenletes tempóban történő változása adja.

Pókháló

(Ismerkedő, kapcsolatteremtő játék)

Kellék: spárga

Ezt a játékot elő kell készíteni, még mielőtt a játékosok megérkeznek, és a találkozó legelején játszható. Keresztül kasul a szobában egy pókhálót húzunk ki spárgából, minden játékosnak egy szálát. A szál elején csak egy cetli van, amelyre a játékos neve vagy egy szám van felírva. Minden játékosnak ki kell bogoznia a saját szálát. A szál mentén lehet több akadály is (külön feladatok vagy bútorok körül vezetve), és a végén pedig egy kisebb ajándék a játékos számára. Jó, ha a pókháló úgy van elkészítve, hogy a kibogozáskor a játékosok többször találkozzanak.

Bulikba való játék.

Tükörjáték

(Összpontosítást elősegítő gyakorlat)

A párok tagjai kb. egy méterre állnak szemben egymással. Megegyeznek abban, hogy melyikük lesz a tükörkép és melyikük a tükör előtt álló ember. A tükörkép követi a társa (lassú) mozdulatait. 5 perc után csere.

Változat:

Úgy is játszható, ha csak szemkontaktussal tükrözik egymást.

Vakvezetés

(Bizalomjáték, vakjáték)

Párokban állunk. Az egyik játékos lesz a vak, a másik pedig a vakvezető. A vakvezető segítségével elindulunk sétálni az épületben vagy még jobb, ha kint a szabadban. A vak és a vezetője csak gesztusokkal kommunikálhatnak, nem beszélgethetnek.

A vakvezetés többféleképpen képzelhető el: lehet a mutatóujjak érintkezésével vezetni (ilyenkor jó, ha csak az ujjak hegye ér össze egészen finoman), lehet, az orr érintésével, „az orránál fogva” (de nem belekapaszkodva!), a lábak összekötésével. A vakokat a vakvezetők „csereberélik” egymás közt a játék alatt (az „összekötött lábak” változatánál ez nem lehetséges). Ha mélyebb élményhez akarjuk eljuttatni a játékosokat, elég játékidőt kell adni – egy forduló legyen legalább negyed óra, majd szerepcsere következik, vagyis akik eddig vakok, azok lesznek most vakvezetők, és fordítva. Amikor a játékot befejeztük, feltétlenül érdemes leülni és kicserélni a tapasztalatokat, benyomásokat: „Milyen vaknak lenni? Milyen volt vezetni?” Sok érdekes irányba lehet majd elindulni – téma lehet az emberek egymásrautaltsága, a gondoskodás, a gyöngédség, a felelősség egymásért, a kiszolgáltatottság érzése, a visszaélés, az emberek hatalma egymás felett stb.

Bekerítés

(Levezetést segítő mozgásos játékok)

A fogó egyedül kezdi, ám ha elkap valakit, akkor már ketten lesznek fogók, s kézen fogva üldöznek másokat. Azután hárman lesznek, majd négyen stb. A menekülők egyre szélesebb fogó-vonallal néznek szembe, amely igyekszik átkarolni, bekeríteni őket.

A sas és a madarak

(Levezetést segítő mozgásos játékok)

A játékosok körben állnak, középen a sas. A sas hirtelen elkiáltja valakinek a nevét, és azon nyomban üldözőbe veszi. A megszólított játékos nyomban nekiiramodik, és szalad körbe a körön kívül. A sas csak ott szaladhat ki, ahol a játékos állt.

Ha a sas elkapta a madarat, akkor szerepet cserélnek. Ha viszont a madár sértetlenül visszaér a helyére, akkor a következő körre is marad az eredeti sas.

A kígyó és a sas

(Levezetést segítő mozgásos játékok)

A sas lesz a fogó, vele szemben az egész társaság összekapaszkodik kígyóvá. A sas szembeáll a kígyó fejével, vagyis a sorban legelső játékosal, és megkérdezi: „Hol kel fel a Nap?” Mire a kígyó feje így válaszol: „Itt.” Erre a sas azt mondja: „Nem itt!” És azonnal üldözőbe veszi a kígyó farkát, vagyis a sorban a legutolsó játékost. Ha

meg tudja őt érinteni, akkor az utolsó játékos kiesett, le kell ülnie, s a játék kezdődik előlről. A kígyó azonban védekezik, tekereg a sas előtt, kitérőkre, körözésre kényszeríti. S végül, ha a kígyó feje és a farka meg tudják fogni egymás kezét oly módon, hogy a sast közrezárják, akkor a sas veszített.

Beltéri feladatok

Feladat leírása

Ceruza lógatása üvegbe

Minden csapat kap egy hosszú zsinórt, melynek egyik végére egy ceruza van kötve. A másik végét az egyik játékos derekára kell kötni úgy, hogy a zsinognak legalább 0,5m hosszú része a földön feküdjön, amikor a játékosok egyenesen állnak. A feladat az, hogy a ceruzát úgy kell belejuttatni az üvegbe a csapat többi tagjának, hogy nem érhetnek hozzá a ceruzához sem és a madzaghoz sem. Az a csapat nyer, amelyiknek a ceruzája először kerül az üvegbe.

Ki tudja előbb meginni sapkával a fején?

Minden csapatból kell egy ember, akik körbe állnak egy asztalt, és elkezdnek az asztaln lévő dobókockával sorban dobni. Aki hatos dob, az a fejére tesz egy sapkát, és elszalad egy másik asztalhoz, ahol kiskanállal elkezdi enni egy tányér üdítőt. A többiek közben folytatják a kockával a dobást. Amikor valaki hatos dob, odaszalad a másik asztalhoz, és lekapja az evő játékos fejéről a sapkát, és ő kezdi el enni a saját tányérjából az üdítőt. Akinek levették a fejéről a sapkát, ő visszaszalad a dobókockás asztalhoz és ő is dobálni kezdi a kockát. Az a játékos nyer, amelyik legelőször meg tudja enni a tányérjában lévő üdítőt.

Gyertyaoltás fecskendővel

Minden csapatból 3 játékosra van szükség. Az egyik játékos a szájába vesz egy kanalat, melyben egy égő gyertya van, a másik két játékos, pedig tőle kb 2 méteres távolságban, egy-egy fecskendővel próbálják eloltani a gyertyát.

Zokniban futás

Minden csapatból egy embernek a zokniába tett nyers tojással kell végig menni egy kijelölt pályán. Az a csapat győz, aki leghamarabb teljesíti a feladatot.

Társkeresés bekötött szemmel

Minden csapatból 3 ember szükséges. Az egyiknek bekötött szemmel meg kell ismernie a másik két csapattársát úgy, hogy azok a többi csapat tagjaival egy vonalban állnak. Hangot kiadni természetesen nem lehet. A nyitott szemű embereknek

Kellékek

- madzagok
- műanyag palackok
- ceruzák

- 1db dobókocka
- 1db sapka
- tányérok
- kiskanalak
- üdítő

- kanál
- gyertya, gyufa
- ecskendő, víz

- nyers tojás

- kendők vagy sálak

semmilyen mozdulattal sem lehet jelezni, hogy ők a társak.

Lufis tánc

Minden csapatból kell 2-2 pár. A lány lábára kötni kell egy lufit, majd a zenére táncolni. A cél az, hogy ki kell pukkanítani a többi páros lufiját. Az nyer aki a legutolsó marad meg.

- lufik
- madzag

Külső feladatok

Feladat leírása

Miniszoknyás lánynak beöltözés, majd egy lány behozatala az utcáról

A csapatból egy fiút beöltöztetnek a többiek egy csinos miniszoknyás lánynak. (Ez egy adott idő alatt valahol kint történik). Ezután a "lányok" bevonulnak, és a zsűri értékeli szépségüket, sminkjüket, stb. Majd az a feladatuk, hogy menjenek ki az utcára és hozzanak egy miniszoknyás lányt. Az érkezési sorrendben kapnak pontot a csapatok.

Kellékek

- sminkfelszerelés
- miniszoknya
- felső rész

Múmia beöltöztetés, majd pénzkeresés ablakmosással

Minden csapatból kell egy ember, majd ő választ magának 2 segítőt a csapatból, akik WC papír és festék segítségével beöltöztetik múmiának. Ezután a múmiák kimennek a város több pontjára autók ablakát mosni, és ezzel próbálnak pénzt keresni.

- 3 guriga WC papír
- vízfesték, tempera

Távolság mérés WC papírral

A feladat az, hogy minden csapatból 2-2 ember kimenjen az utcára, és bizonyos távolságokat mérjenek meg WC papírral. lehetőleg jó feltűnő és forgalmas helyeken.

- WC papír

Előfeladatok

Feladat leírása

Történet előadása kellékekkel

Minden csapatnak írnia kell egy kb. 2-3 perces jelentet, melyben előre adott 5-6 kelléket. (pl.: létra, kulcs, szemüveg, fölmosóvödör, harisnya) kell felhasználniuk, persze mást is lehet,

Kellékek

de ezeknek mindenképpen szerepelniük kell.

Rómeo és Júlia erkély jelenet előadása

Minden csapatnak elő kell adni a Rómeó és Júlia erkély jelenetét különböző stílusokban. Ilyenek lehetnek pl.: őskor, egyiptomi, indiánok, népies, modern

SZITUÁCIÓS JÁTÉKOK

A szituációs játékokban a résztvevők rögtönzései módon feldolgozhatják élményeiket, emlékeiket, vágyaikat: mindezek mellett új ismeretekre is szert tehetnek az élethelyzetek megoldása, a kapcsolatteremtés, a kapcsolattartás, a viselkedési módok stb. területén.

A játékok nehézségi foka alapján javasolható a következő sorrend betartása:

1. Mímes /szöveg nélküli/ szituációs játékok
2. Szituációs játékok szöveg helyettesítéssel
3. Szöveges szituációs játékok

A fenti sorrendben belül újabb csoportosítási lehetőséget adnak a játékok témái:

1. A klubtagok napi élethelyzeteiből merítő egyszerű témák
/pl. hétköznapi műveletek: takarítás, bevásárlás stb./
2. Az emberi viszonyok, az élethelyzetek magasabb fokú sűrítését kívánó feladatok
/pl. tanár-diák, szülő-gyerek viszony stb./
3. Absztrakt, de továbbra is a klubtagok élményeire épülő témák
/pl. barátság, szeretem, erőszak, elnyomás stb./

1. SZOBORJÁTÉK

A társaság egyik része a szobor „anyaga”, a másik része a „szobrász”. Több szervezési formában játszható:

a., A feladatot a vezető adja, a téma kijelölésével. Pl. a fájdalom, az elnyomottság, a hősiesség, a szerelem, a harc, háború, a szeretet szobrát kell megalkotni. A feladatot adhatjuk kiscsoportoknak és egyéneknek is.

b., A szoboralkotást instrukció nélkül is rábízhatjuk a szobrászra /vagy szobrászokra, attól függően, hogy egyéni vagy kiscsoportos feladatot adtunk ki/.

Az alkotásokat elemezni kell. Ez a szobor alanyaitól fegyelmet, fizikai koncentrációt igényel.

A többiek mondják meg, hogy mit ábrázol a szobor. A jó alkotást másolni is lehet.

2. TÜKÖRKÉP

Cél: a nonverbális kommunikáció, a metakommunikációs jelzések megértésének gyakorlása

A résztvevők párokat alkotnak. (Lehetőleg egyforma termetű személyek kerüljenek egy párba.) Az egyikük a „tükör”, a másik a tükör előtt áll, s különböző mozdulatokat végez. (Beszélni nem lehet!) Ezt a párja visszatükrözi. Kis idő múlva a párok szerepet cserélnek.

Megjegyzés: fontos, hogy a játék alatt nyugodt légkör uralkodjék a teremben, figyeljenek egymásra. Csak a feladat végén beszélhetnek a párok egymással

3. HÁTAL VEZETÉS

A tanulók szorosan egymásnak háttal álnak úgy, hogy érintik egymás testét. A feladat az, hogy váltakozó irányítással le és föl mozogjanak minél nagyobb szinkront teremtve a közös mozgásban. Nehezíteni lehet a gyakorlatot az oldalmozgás bevezetésével. A megbeszélésnél a vezetni és vezetettnek lenni élményt valamint a közös mozgás sikerét lehet előhívni

3. „SPORTJÁTÉKOK”

a., Labdát dobunk egymásnak / kislabdát, kézilabdát, kosárlabdát, medicinlabdát/, léggömböt: pingpongozunk, teniszezünk - mindezt tárgyak nélkül.

b., A vezető fotózza a játékot - fényképezőgép nélkül.

Amikor kattint, a játékosok belemerevednek a mozdulatba. A következő kattintáskor tovább folytatódik a mimes sportjáték.

c., A fenti játékot a játékvezető jelére lassítottan végezzük. Ha megfelelően koncentrál a társaság, játékuk olyanná válik, mint a lassított filmfelvétel.

d., Két csapatban is játszható a „sportjáték”. Az egyik csapat tagjainak feladata, hogy mimes eszközökkel jelenítsenek meg sportokat, azok jellemző mozdulatainak segítségével - másik csapat tagjai megnevezik a bemutatott sportágat. Ő sportág bemutatása után feladatot cserél a két csapat.

4. FOGLALKOZÁSOK

A „sportjáték” d., változatához hasonlóan játszunk.

Az egyik csapat tagjai foglalkozásokat jelenítenek meg, azok jellemző mozdulatai, helyzetei alapján. Csak akkor válhatnak a játszók a következő foglalkozás bemutatására, ha az előzőt már felismerte a másik csapat. Törekedni kell a jellemző jegyek sűritésére. Őt foglalkozás bemutatása után cserél a két csapat. /A játék „ösváltozata” az „Amerikából jöttem” elnevezésű ismert gyermekjáték./

5. ÉRZELMEK

A játékvezető felsorol néhány emóciót, érzelmet, amelyek közül a klubtagok választhatnak. Ilyenek pl. a fájdalom, a megvetés, a félelem, a gyűlölet, a türelmetlenség, a jókedv, a meglepetés, a közöny, az izgalom, a rettegés, az aggodalom, a düh stb. Ezeket kell bemutatni szoborként, vagy mozgás közben/gesztusokkal, taglejtésekkel kísérvé/.

A játékosok szabadon választhatnak, hogy ki mit akar bemutatni - a többiek igyekeznek kitalálni, hogy az eljátszott érzelem, emóció mi lehet. Nem könnyű a pillanatnyi hangulattól eltérő érzések felidézése, eljátszása.

6. KINEVETŐS

Egymással szemben helyezkedik el a két csapat. Az egyik a komolyak csapata. Nekik nem szabad nevetniük, mégcsak mosolyogniuk sem. A másik a vidámok csapata. Feladatuk, hogy a komolyakat megnevettessék. Ennek érdekében - a jó ízlés határain belül -, a másik csapat játékosainak megérintése nélkül, minden eszközt igénybe vehetnek. Aki a komolyak közül elnevette magát, kiáll a sorból. Ha a komolyak valamennyien elnevelték magukat, akkor a vidámok győztek. Ezután csere; a vidámoknak hirtelen mag kelt komolyodniuk és fordítva.

Versenyszerűen is játszható: melyik csapatnak sikerült előbb megnevettetni a másik csapat mindegyik tagját; mérni kell az időt.

7. „HOGY VOLT?” /INFORMÁCIÓTORZULÁS/

a., A csoportot két részre osztjuk, a játékosok egyik fele kimegy a teremből. A bentmaradók megegyeznek egy mozdulatsorban /gyakori választás hétköznapi tevékenységek bemutatása, pl. valaki bever egy szöveget a falba, véletlenül az ujjára üt, majd bekötözi a kezét/. Ezután behívnak egy játékost, és a bentiek közül valaki eljátssza neki ezt a jelenetet. Újabb játékost hívnak be, most az első behívott játssza el a másodiknak azt, amit látott. A második behívott a harmadiknak játszik és így tovább. Az utolsó behívott már nem ismétli meg a mozdulatsort - helyette elmondja, hogy mit értett meg a játékból. Végül felgöngyöljük a történetet, az utolsókon kezdve mindenki elmondja, mit látszott - a saját értelmezése szerint. A „poén”: megmutatjuk az eredeti mozdulatsort. Cserével folytatódik a játék.

b., A játék szervezésbeli variációja: kiválasztunk a társaságból négy párost. Az első pár rövid megbeszélés során kitalál egy mozdulatsort /lehetőleg csattanói végű történetet/. Ezt el is játsszák. A második pár nagy figyelemmel kíséri minden mozdulatukat. Eközben a harmadik és negyedik pár a termen kívül tartózkodik, nem láthatja az első „bemutatót,” Ezt követően a második pár játssza el az imént látott jelenetet a harmadiknak /a negyedik pár még a termen kívül tartózkodik/, végül a harmadik pár mutatja be a negyediknek. A játék felgöngyölítése ugyanaz mint az a., variációnál. Új párok választásával folytatódik a játék.

8. NÉMAKIÁLTÁS

A csoport egyik tagja kiált valamit, de hang nélkül igyekszik olyan benyomást kelteni, olyan gesztusokkal, arckifejezéssel kísérvéni „néma kiáltását”, amelyből a többiek rájönnek, hogy kiáltása mi volt: biztatás, kétségbeesés, segítségkérés, felszólítás,

üvöltés stb. Ha a csoport nem tudja megfejtetni, akkor hangosan kiálthat a játékos. Ezután másik játékos következik.

9. SZITUÁCIÓS JÁTÉKOK SZÖVEGHELYETTESÍTÉSSEL

A játékvezető által megadott témákat dolgoznak fel a klub tagjai kiscsoportos formában /minden szituációs játékot meg kell hogy előzzön egy társválasztó vagy párválasztó játék/. Mivel a szöveges szituációs játékoknál, az azokat először vagy ritkán játszóknál gyakran jelent nagy gondot egyszerre játszani és beszélni, ezért célszerű előbb szöveghelyettesítő módszerekkel feldolgoztatni szituációkat.

Két változatot ismertetünk:

a., HALANDZSA NYELV

A halandzsa nyelv: értelmetlen szótagok egymás utánja, vagy értelmes szótagok, szavak értelmetlen egymás után fűzése. Mivel a szövegnek nincs értelme, ezért a másodlagos jelentéshordozókkal lehet információkat közölni, a hanglejtéssel, a hangsúllyal, a kísérő gesztusokkal stb. Halandzsa nyelv pl. a következő: heklá bentyű pirlen páty. Könnyű halandzsázni „olaszul”, „japánul”, „kínaiul.”

A vezető által kijelölt szituációt /pl. tanár-diák, főnök-beosztott viszonya/ mozgással és halandzsa nyelven dolgozzák fel a csoportok. Akkor jó a játék, ha a többiek le tudják „fordítania szöveget”.

b., BESZÉLGETÉS SZÁMOKKAL

A halandzsa nyelvel számok helyettesítik. A szöveg helyettesítő eljárások közül a legkevesebb ellenállást ez a változat váltja ki. A szituáció megoldásának, lejátszásának időtartama is megadható azzal, ha pl. a következő módon jelöljük ki a feladatot:

„Két horgász beszélget a vízparton arról, hogy mekkora halat fogtak. Beszélgetsetek számokkal 1-től 60-ig úgy, hogy közben ne ismételvek egyetlen számot sem!”

9. LINZER GYAKORLAT

Cél: az önmagunkról történő megnyilatkozás és az egymásra való odafigyelés gyakorlása

A csoport tagjai párokat alkotnak, majd egy külső és egy belső kört alkotnak olyan módon, hogy a pár egyik tagja a külső, a másik tagja a belső körben áll egymással szembefordulva. A játékvezető különböző témákat nevez meg, amelyekről a párok egy meghatározott időtartam alatt beszélgetnek. Ennek az időtartamnak a felében az egyik fél a beszélő, a másik figyel, majd szerepet cserélnek. A témák váltásánál a körök a játékvezető instrukciójára elmozdulnak, és mindenki új párt kap. A témák kezdetben mindennapi, könnyed dolgok, majd egyre komolyabb és intimebb kérdések kerülnek szóba. A témák komolyodásával nő a ráfordítható időtartam.

Példa az alkalmazható témasorra:

A kedvenc ételed (1 perc).
A múlt hétvégi programod. (1,5 perc)
Véleményed az iskoládról. (2 perc)
Egy nagyon boldog élményed. (2 perc)
Egy kellemetlen élményed. (2 perc)
A legjobb barátod.(3 perc)
A legnagyobb ellenséged (3 perc)
Három kívánságod. (4 perc)
Amitől nagyon rettegsz. (4 perc)

A játékvezetőnek figyelnie kell arra, hogy nem érint-e a téma komoly érzékenységeket. Ha valaki nem kíván az adott témáról beszélni, kiléphet a körből. Ő dönti el, hogy a következő témánál visszaáll-e vagy végleg kimarad. Ha valaki ilyen módon pár nélkül maradna, a játékvezető áll be.

A gyakorlathoz kapcsolódó beszélgetés témái:

Mi volt könnyebb: beszélni vagy meghallgatni a másikat?
Melyik téma okozott nehézséget, és miért?
Milyen érzés volt beszélni benső dolgainkról?
Milyen érzés volt mások benső dolgairól hallani?

10. VOKÁLIS TRÉNING

Tetszés szerint kiválasztott vers vagy újságcikk részletet kell a tanulóknak felolvasni a meghatározott instrukció szerint. Ezek különböző érzelmi állapotot, szituációt írnak le pld. vidáman, tudálékosan, sértődötten, alázattal, szerelmesen, stb.. Nem könnyű csak vokális elemekkel kifejezni az érzést, a szándékot, ha a tartalom nem segít, vagy éppen ellentétes hangulatot ír le. Felhasználható a viselkedésrepertoár gazdagítására vagy kiegészítő gyakorlatként azokban az esetekben, amikor a visszacsatolás módja határozza meg a helyzet alakulását, eredményességét, hitelességét.

11. TÚLBESZÉLÉS

Beszédképesség javítását és tartalmi gazdagítását szolgálja a gyakorlat. A megadott fogalomról, jelenségről esetleg tárgyról kell megállás nélkül három percig beszélni. Kezdetben egyszerűbb tárgyakat majd nehezebbeket később fogalmakat lehet megadni feladatként. Bátor jó kommunikációs repertoárral és intellektussal rendelkező tanuló esetén még valósnak tűnő halandzsza szavakat vagy képtelennek tűnő szóösszetételeket is fel lehet adni.

Mondat befejezések

Néhány teszt is alkalmazza a mondat befejezéses technikát. Mi persze ettől óvakodva csak gyakorlatok szintjén dolgozhatunk vele.

A legtipikusabb félmondatok:

Mit tennék ha én lennék . (iskolaigazgató, nagypapa, külföldi utazó, stb.)

Mi lenne ha . (most kezdődne a szünet, újra együtt lennének a szüleim, a legjobb barátommal összevesznék, nyernék százmilliót, stb.)

Mi lenne az a három dolog amit magammal vinnék a Holdra?

Mi lenne a három kívánságom?

Miért szép, csúnya, okos, különleges, . (valaki vagy valami)

Tehetjük témaorientáltabbá a gyakorlatot az alábbi félmondatokkal:

Az volt a rossz a dohányzásban hogy .

Amikor a barátom részeg volt akkor ..

A válaszokat feldolgozzuk Névleges Csoport Módszerrel. Az NCM technika alkalmas a csoport vélemények gyors számszaki összegzésére, amit a gyerekekkel ott és akkor a tábla felhasználásával egyszerűen elvégezhetünk.

A legmagasabb priorértéket kapott válaszokat megbeszéljük a tanulókkal.

12. TULAJDONSÁGBOLT

A különleges boltban tulajdonságokat lehet adni-venni, és a tanár az eladó (cserélő). Minden gyerek vásárolhat bármilyen tulajdonságból bármilyen mértéket, de valamivel fizetnie kell. Azzal a tulajdonságával fizethet, amelyik szerinte felesleges, vagy amitől szívesen megszabadulna (hátrányos tulajdonság). Mozgalmas, színes gyakorlat során szinte vásári könnyedséget teremtve bukkanhatnak elő önmagukkal szemben megfogalmazott elégedetlenségek vagy elfogultságok.

A tanárnak ki kell sarkosítani, vagy példákkal visszacsatolni, amennyiben valaki kívánatos tulajdonságától szeretne teljes mértékben megszabadulni vagy ha túlzott "mennyiséget" szeretne valamiből.

13. PAPÍRHÓGOLYÓ

Indulatos, agresszív hangulatú szituációban kell a játékot megajánlani.

Kellékgényes, mert szükség van sok újságpapírra. Két részre osztjuk az osztályt és a padsorok két oldalán (legalább 3-4 méterre) állítjuk fel őket. Mindkét csapat jókora mennyiségű újságot kap és rövid idő alatt minden tagnak legalább három újságpapírgolyót kel gyúrnia. Ezt követően rövid (2-3 perces) csata következik, de a felek nem közeledhetnek egymáshoz. Mivel a papírgolyó könnyű, hamar lelassul és erőtlené válik a dobást követően. A gyerekek egyre nagyobb erővel kísérik meg célba juttatni a golyót. Gyorsan és röviden elfáradnak.

Lehet úgy is alkalmazni, hogy nem egymást, hanem egy célt dobál mindenki (pld. jó messzire tett szemetes kosár).

1. Vak- és némafutás

A gyerekek párokba állnak. Az egyik gyerek a „vak”, a másik a „néma”. A „vak” átfeszíti a hasa előtt egy kötelet, aminek a végeit a „néma” fogja majd a párja háta mögött. A „néma” a „vakot” a kötéllel úgy vezeti, mint lovat szoktak a

kantárral. A párnak egy könnyű útvonalat kell futva megtennie. A párok egymás után futnak, egymást váltva. Állapodjanak meg, hogy milyen sorrendben követik majd egymást. A futó párok visszaérkezve továbbadják a kötelet az őket követő párnak. Ha nincs elég kendő a szem bekötéséhez (legalább 2), akkor a kendőt a következő utáni párnak kell továbbadni, hogy legyen idejük a bekötésre.

Kellékek: 2–4 kendő, 1 kötél, óra

Értékelés: a csoport összideje (amennyi idő alatt az egész csapat teljesíti a feladatot)

2. Dárdavetés

Csoportonként 15 dobásra van lehetőség. A gyerekek tetszés szerint oszthatják ki maguk között a dobásokat. Olyat is csinálhatnak, hogy valaki egyáltalán nem dob. Kis távolságból kell a földön egy kijelölt területre betalálniuk. Több terület is kijelölhető különböző pontértékekkel. Úgy kell dobni, mint egy igazi dárdával.

Kellékek: nyárs, zsinór vagy fadarabok a terület kijelöléséhez

Értékelés: a találatok száma, vagy szerzett pontok összege

3. Gepárdfutás

Egy hosszabb távot kell minél rövidebb idő alatt lefutni. A csapattagok egymást váltják kézérinthez. Amikor az első futó megtette a távot oda-vissza, akkor indulhat a következő.

Kellékek: két tárgy, amelyek a startot és a célt jelzik; óra

Értékelés: a csoport összideje

4. Banánadogatás

A csapattagok egymás mellé állnak. Jelre az első gyerek mond egy szót, amelyben benne van a „banán” (pl. banáncserje). Aztán utánamondja a második, a harmadik, és így tovább a sor végéig, és visszafelé az első gyerekig. A következő körben egy másik szót kell mondani, amiben szintén szerepel a „banán” (pl. banánturmix). Kétszer ugyanaz a szó nem szerepelhet. A csoportnak 1 perc áll rendelkezésére. Azután még egy kört lehet játszani, ezúttal a „pálma” szóval.

Kellék: óra

Értékelés: Annyi pontot kap a csapat, ahány szót a kétszer 1 percen mindannyian el tudtak oda-vissza mondani.

5. Rejtőzködő állatok

A kijelölt területen állatokat rejtünk el. A csoportnak 2 perce van, hogy minél több állatot megtaláljon. Miután összeszámolták a 2 perc alatt megtalált állatokat, ugyanoda dugják el őket, ahol megtalálták.

Kellékek: kis műanyag állatok vagy állatrajzok

Értékelés: a megtalált állatok száma

6. Afrikai teherszállítás

Afrikában az emberek a fejükön cipelik a nehéz tárgyakat. A gyerekek is a fejükön fognak cipelni dolgokat úgy, hogy a terhet egyik kézzel

megtámaszthatják, de nem foghatják meg. Ha a tárgy leesik, a játékosnak vissza kell mennie a startvonalhoz, és előlről kell kezdenie a futást.

Kellékek: egy könnyű holmikkal megtöltött kosár / táska / láda; néhány akadály, amit meg kell kerülniük / át kell lépniük

Értékelés: a csoport összideje

7. Betegszállítás

A csoportból az egyik gyerek lesz a „beteg”. Belefekszik egy pokrócba, amit a többieknek kell elcipelniük egy kijelölt helyre. A csoport minden tagjának részt kell vennie a betegszállításban.

Kellékek: egy erős pokróc

Értékelés: 1–5 pont attól függően, hogy a szállítás mennyire volt biztos és kényelmes a betegnek

8. Banánevés

A csoportból két vagy több gyerek kap egy-egy tányér banánt (vagy más gyümölcsöt), és mellé kap kést és villát. Parancssóra elkezdik a banánt késsel és villával meghámozni anélkül, hogy ujjjaikkal megérintenék. Miután meghámozták a banánt, késsel-villával kell megenniük. Ha más gyümölccsel játszunk, határozzuk meg, hogy hány darabra kell felvágniuk, mielőtt megeszik. (Határozzuk meg azt is, mely része hagyható meg az adott gyümölcsnek.) Ha valamelyik gyerek hozzáér a kezével a felvágandó gyümölcshöz, akkor az már nem számítható bele a pontozásba. A csoportban a leggyorsabban elfogyasztott gyümölcs ideje kerül kiértékelésre.

Kellékek: banánok (vagy más gyümölcs), tányér, kés, villa, óra

Értékelés: a csoportban a leggyorsabban elfogyasztott banán (egyéb gyümölcs) ideje számít

1. Őserdei gyümölcsök („Kiborult a gyümölcskosár” játék)

Mindegyik gyermek kap a csoportvezetőtől egy gyümölcsnevet (pl. mangó, papaya, ananász, kókuszdió). Minden gyümölcsnek legalább kétszer kell előfordulnia. Egy gyermek kivételével mindnyájan leülnek a körben elhelyezett székekre. A szék nélküli gyermek a kör közepére áll. Megnevez egy gyümölcsöt: „cseréljenek helyet a kókuszdiók”. A nevezett gyümölcsöknek helyet kell cserélniük, a középen álló gyermek pedig megpróbál leülni az egyik szabadon maradt helyre. Ha azt kiabálja: „kiborult a gyümölcskosár”, akkor mindenkinek helyet kell cserélnie.

Kellékek: 8–10 szék.

2. Lopakodó oroszlán

Minden gyerek lehetőleg nagy távolságra áll egymástól a játéktér egyik felén. Egy gyerek bekötött szemmel és egy tányérral, azon egy gumimacival a játéktér másik felén ül. Vigyáznia kell a gumimacijára. A csoportvezető rámutat az egyik gyerekre, és azt mondja: „Az oroszlán elindul.” A macira vigyázó gyerek ebből tudja, hogy nagyon kell fülelnie. A gyerek halkán lopakodik, a többieknek egészen

csendben kell lenniük. Amint a vigyázó úgy véli, hogy hallja az oroszlánt, abba az irányba kell mutatnia. Határozottan kell egy irányba mutatnia, és nem mutathat a karjával végig az egész játéktéren. Ha helyesen mutatott, akkor az oroszlánnak vissza kell mennie az indulóhelyére. A csoportvezető ekkor egy új oroszlánt jelölhet ki. Ha a vigyázó nem helyesen mutatott, az oroszlán tovább lopakodhat. A vigyázó még egyszer megpróbálhatja meghatározni az irányt. Ha a vigyázó másodszor is helytelen irányba mutat, az oroszlán zsákmányul megkapja a gumimacit. Ezután egy másik gyerek lesz a vigyázó. Mielőtt a csoport a következő állomáshoz megy, a csoportvezető mindenkinek ad egy gumimacit, akinek eddig még nem volt.

Kellékek: 1 tányér, 1 zacskó gumimaci

3. Kígyófogás

Két széket egymásnak háttal állítunk fel. Egy kötelet helyezünk el a székek alatt úgy, hogy mindkét oldalon egyforma hosszan lógjon ki. Egy-egy gyerek ül a székekre. Jelre (síp vagy taps) mindketten felpattannak, az óramutató járásának megfelelően megkerülik a két széket, leülnek, és gyorsan húzni kezdik a kötelet. Melyikük a gyorsabb? Ha mindketten egyszerre kapják el a kötélet végét, 10 másodpercig megkísérelhetik a kötelet magukhoz húzni. Ha ez nem sikerül, a következő két gyerek jön. A továbbiakban a győztesek egymás ellen játszanak mindaddig, amíg egyetlen győztes marad.

Kellékek: 2 szék, egy kötélet

4. Kinél van a banán?

Egy gyermek áll középen, a többiek körben állnak körülötte úgy, hogy vállaik összeérnek. A kört alkotó gyermekek a hátuk mögött (tehát a középen álló számára láthatatlanul) gyorsan kézről kézre adnak egy banánt (vagy más gyümölcsöt). A középen állónak meg kell mondania, hogy a banán (vagy egyéb tárgy) éppen melyik társa kezében van. Ha kitalálta, a leleplezett gyermek mehet a kör közepére.

Kellék: 1 db banán vagy egyéb gyümölcs

5. A banán őre

A csoport tagjai kört alkotnak. Középen egy banán (vagy más tárgy) fekszik a földön. Egy gyermek, mint a banán őre, áll mellette, nyitott szemmel. A többiek egyidejűleg és különböző oldalról megpróbálják a banánt megközelíteni és elcsenni. A cselezés megengedett. Akit az őr elkap, kiesik. Aki utoljára bent marad, vagy megszerzi a banánt, az lehet az őr a következő körben.

Kellék: 1 db banán vagy egyéb tárgy

6. Konyhóépítés

A csoportnak a kellékekből egy mini konyhót kell építenie.

Kellékek csoportonként: pl. fogvájó, sasliknyársak, szalma, karton, papír...
(körülményektől függően)

7. Oroszlán – Homokvihar – Eső

A játék hasonlít a „Tűz – víz – repülő” nevű játékhoz. Amíg a dobokkal dobolnak, mindenki körbefut. Amikor a dob elhallgat, a játékvezető kiált egyet a három fogalom közül, és a gyermekeknek annak megfelelően kell reagálni. Aki utolsónak

reagál, az kiesik. Addig folytatjuk, amíg már csak egyetlen gyermek marad: ő a győztese annak a körnek.

Oroszlán: valahol elbújni

Homokvihár: hasra feküdni a földön

Eső: valamire felállni

Kellék: dob

8. Dzsungeltánc

A csoport körben áll. Mindenki kap egy botot, amit erősen maga előtt tart jobb kezével. A közös kihívás abban áll, hogy mindnyájan egyszerre eresztik el a botot, egy lépéssel tovább mennek, és a szomszéd botját kapják el. Cél: ezt a vándorlást olyan sokáig folytatni, amíg mindenki az eredeti botját tartja a jobb kezében anélkül, hogy egyetlen bot is leesett volna, vagy egy másik bothoz ért volna. Ha ezt a szabályt megszegik, az egész csoportnak előlről kell kezdenie. A kezdés előtt érdemes megegyezni abban, hogy melyik irányba haladnak. Ha a csoport ezt a feladatot nehézség nélkül teljesíti, más kihívásokat építhet be, pl. azt, hogy a bot elengedése és az újabb bot megragadása között egyszer tapsolnak.

Kellékek: 8–10 darab 80–150 cm hosszú bot

DZSUNGELSZÓ

A játéktéren betűket rejtünk el. Csoportonként kell a betűket megtalálniuk, amelyek két meghatározott szó képzéséhez szükségesek.

Játékvezetés: 1 játékvezető

Kellékek:

4 cédula a következő szavakkal: banáncserje, ananásznövény, elefántbőr, leopárdbőr

Előkészítés:

Készítsük elő a 4 cédulát egy-egy szóval. A szavak betűit 2 példányban írjuk fel egy-egy cédulára. Jelöljük ki a játékteret. Rejtsünk el a terepen a betűket.

A játék menete:

A gyerekeket két csoportra osztjuk. Mindegyik csoport kettőt húz a játékvezetőnél lévő négy szóból. A cédulákat vissza kell adniuk, hogy mindkét csoportnak mind a 4 választási lehetősége meglegyen. A gyerekeknek meg kell jegyezniük a kihúzott szavakat. A csoportok elindulnak a betűk keresésére. Amint valaki talál egy betűt, magához veszi, és magánál tartja a játék végéig. Minden gyermek csak egy-egy betűt vehet magához! A csoportok elvehetnek betűket egymástól úgy, hogy elfognak az ellenfél csapatából valakit, akinél már van egy betű. A elfogott gyermeknek át kell adnia a nála lévő betűt. Aki az ellenféltől betűt szerzett, annak 20 másodperc ideje van arra, hogy szabadon elfusson (egérút). Ha már volt nála másik betű is, akkor az újonnan szerzett betűt gyorsan egy olyan csapattársának kell adnia, akinek még nincs. Ha a csoport kisebb, mint a két szó betűmennyisége (26), akkor egy előre meghatározott számú gyereknél két betű is lehet. Ha a

csoport kisebb, mint egy szó betűmennyisége, akkor a csoport először csak egy szót húz. Akkor húzhatják a következő szót, amikor már kirakták az elsőt. A betűt vivő gyerekeknek a kirakandó szavak betűsorrendjében kell felállniuk egymás mellett. Akkor tekinthető a feladat elvégzettnek, amikor a szó elolvasható. Ha a csoportban kevesebben vannak, mint a betűszám, a plusz betűket a földre kell letenni helyes sorrendben.

Értékelés: Az a csapat nyer, amely elsőként tudja a szavait kirakni.

A csoport első érzései

Célkitűzés: A csoporttá formálódás során idővel előtérbe kerülnek a negatív érzések, a nehézségek is. Leküzdésük felé tett első lépés a személyes nézőpontok megosztása, ezek feltárása a többiek előtt.

Tipus: csoportépítő

Létszám: tetszőleges

Korosztály: serdülőkortól

Játékidőtartam: 15-20 perc

Kellék(ek): Nem szükséges

Játékszabály: A következő kiegészítendő mondatok segítenek megfogalmazni a csoport első érzéseit. Nem szükséges minden kérdésen végigmenni, ha az idő nem engedi.

- Amikor első alkalommal lépek be egy ismeretlen csoportba, ... érzem magam.
- Az együttlétek, a közös munka során az én erős pontom az, hogy...
- A többieknek mindenekelőtt azt szeretném megmutatni, hogy én... vagyok.
- Számomra a bizalmas, őszinte viszony elsősorban... kérdése.
- Nagyon távol érzem magamat a többiektől, amikor...
- A közös munkában, együttlétben a gyenge pontok, amiben javulnom kellene, a következők: ...
- Úgy gondolom, hogy egy olyan csoportban, mint a mienk, nem kellene...
- Ami engem leginkább motivál a csoportban, a közös munkában az az, hogy...
- Egy olyan csoportban, mint a mienk, hiányzik egy olyan személy, aki...
- Mielőtt eljöttem erre a találkozásra, azt mondtam magamnak, hogy...
- Egy olyan csoportban, mint a mienk, nem könnyű befogadni, beilleszteni olyan személyeket, akik...
- Általában nem tetszik nekem az olyan vezetői stílus, ami...

Cowboy

Tipus: **érzékszerv fejlesztő**

Létszám: tetszőleges

Korosztály: tetszőleges

Játékidőtartam: tetszőleges

Kellék(ek): Nem szükséges

Játékszabály: Körbeállunk, a játékvezető közepén. Hirtelen rámutat valakire, annak gyorsan le kell guggolnia, a két mellette állónak pedig gyorsan lőnie kell egymásra, hangot kiadva! Akit előbb eltalált a golyó, vagy ha nem guggolt le időben a középső, az kiesett. A két utolsó ember párbajt játszik.

Csoportkép - neked

Tipus: **csoportépítő**

Létszám: tetszőleges

Korosztály: tetszőleges

Játékidőtartam: 5-10 perc

Kellék(ek): Nem szükséges

Játékszabály: Egy játékos fordítson hátat a csoportnak! A többiek elhelyezkednek a teremben, s a háttal álló játékoshoz fűződő beállítottságukat jelzik azáltal, hogy milyen közelre vagy messzire állnak tőle. Az irány nem számít. Ha mindenki elhelyezte magát, a várakozó játékos megfordul, s képszerűen látja maga előtt, hogy milyen a viszonya a többiekhez a társak megítélése szerint.

100%-os egymásra támaszkodás

Tipus: **csoportépítő**

Létszám: nagy csoport

Korosztály: tetszőleges

Játékidőtartam: tetszőleges

Kellék(ek): Nem szükséges

Játékszabály: A gyakorlat nagyon alkalmas arra, hogy jó kapcsolatokat teremtsen a csoportban, különösen akkor, ha szabadon lehet partnert választani.

A és B térdel egymásnak háttal, C kinyújtózik a vállukra támaszkodva. A tartó partnerek lassan himbáló mozgást végeznek. Fokozatosan közelednek a földhöz, mozgásuk oldalirányú, majd elfekszenek a földre, és egyik karjukkal fenntartják C-t. A tartó partnerek úgy könnyítik meg a harmadik partner felemelését, hogy bakot tartanak neki. Szabadon esik előre és hátra, miközben a másik kettő hátával megtartja. A meghajlított állapotban átveszi a súlyt és átadja B-nek. A tartás minősége fontos, mert a súly átvételét és átadását érezni kell.

Páros gyakorlatok:

Két diák háttal ül egymásnak, egyszerre állnak fel és ülnek le ismét, törzsük érintkezik.

A és B háttal állnak egymásnak és oldalt lépegetnek, váltott irányban.

A és B egymásnak támaszkodva lazítanak, hátuk érintkezik, fejük lelóg.

Egyensúlyozó gyakorlat, a két diák szemben áll egymással, terpeszállásban, kissé hajlított térddel, a szilárdságra törekedve állnak szemben. Megragadják egymás csuklóját, egyenes tartással leguggolnak és felemelkednek.

Egymás kinyújtott és keresztezett karját megfogva pörögnek. (Az egyensúlyozásnak egyforma minőségűnek kell lennie.) .

A egyensúlyozik csukott szemmel, B körben jár és új partnert választ. Az egyensúlyozást az új partnerrel folytatja. (Itt esetleg szóbeli közlés is szükséges lehet.)

Párban állnak, az egyik könyökénél fogva tartja a másikat és segíti abban, hogy az felmásszon rá.

A görgeti B-t bokájánál fogva.

A görgeti B-t, aki közben a derekával hintázik és teljesen lazán tartja magát.

Mindkét diák álló helyzetben van. A rákapaszkodik B csuklójára, és úgy forog körülötte. B apránként leereszkedik a földre, a másik folyamatosan forog körülötte, míg B leül és továbbra is tartja A-t, aki a csuklójába kapaszkodik.

A oldalt fekszik, B finoman görgeti egyik oldalról a másikra.

Négy vagy több személyből álló csoport gyakorlatai:

Négy diák felemel és fenntart egy ötödiket.

A csoport tagjai, akik tartó szerepet játszanak, lefekszenek - egy társuk végighengeredik rajtuk úgy, hogy azok gurítják tovább.

Egyéni gyakorlatok:

A gyermekek a földön ülnek, körben forognak és dobbantanak a földön.

A gyermekek hason fekszenek és a gyomrukon fordulnak meg, miközben kezükkel hajtják magukat.

A gyermekek a földön fekszenek, kilazított testhelyzetben gurulnak, tarkón összekulcsolt kézzel.

A csend

Tipus: csoportépítő

Létszám: 8-20 között

Korosztály: tetszőleges

Játékidőtartam: 10-15 perc

Kellék(ek): Nem szükséges

Játékszabály: Próbáljunk elcsendesülni, és azután röviden megfogalmazni egymásnak:

- Honnan jövök éppen?
- Hogy érzem magam pillanatnyilag?
- Mi foglalkoztat engem pillanatnyilag a legjobban, mit akarok belőle elmondani?
- Félre tudom-e ezt tenni, hogy egészen jelen lehessenek, vagy szeretnék róla beszélgetni is?

Hogy ennek, vagy más egyéb kívánságnak megfelelünk-e vagy nem, a csoport dönti el.

A csend törékeny

Tipus: **érzékszerv fejlesztő**

Létszám: tetszőleges

Korosztály: tetszőleges

Játékidőtartam: 5-10 perc

Kellék(ek): Nem szükséges

Játékszabály: Ezt a játékot a szabadban csak igen csendes helyen lehet játszani, ott, ahol a természet hangjain kívül semmi más nem hallatszik. Egyébként játszunk teremben. Legjobb, ha a játékosok csukott szemmel lefeksznek a padlóra vagy törökülésben ülnek. A játékvezető azt kéri, hogy teljes csöndben maradjanak, és ne kommunikáljanak egymással. Merüljenek el a csöndben, ízleljék meg, milyen a csönd. Majd minden játékos képzelje el valamilyen kiáltást, üvöltést, amelye szeretne hallatni, és amellyel megzavarná a csendet. Azután a játékvezető figyelmezteti a játékosokat, hogy mindenkit sorra megérint. Akit megérintett, az pattanjon fel, ugorjon ki a terem közepére és hallassa azt a kiáltást, üvöltést, amelye előzőleg elképzelt. Majd csendesedjen el és térjen vissza a helyére. A játékvezető addig várjon a következő személy megérintésével, amíg megint tökéletes nem lesz a csend.

A csoport szobra

Pedagógiai javaslat: Minden esetben feltétlenül érdemes egy ilyen beállítást megbeszélni - ilyenkor a szobrász kezdi a beszélgetést és megosztja a csoporttal a saját beállítása indokait. Érdekes beszélgetés alakulhat ki a csoport eddigi életéről, az egyes tagok szerepéről, a csoporthoz fűzött reményekről és számos más vonatkozásról. Amennyiben valamilyen tisztázásra szoruló dolog előjön a beszélgetésben, a csoportvezetőnek fokozottabban kell résen lennie, nehogy a tisztázó beszélgetés kölcsönös szemrehányások fölsorolásává váljék.

Tipus: **csoportépítő**

Létszám: tetszőleges

Korosztály: tetszőleges

Játékidőtartam: 10-15 perc

Kellék(ek): Nem szükséges

Játékszabály: A csoport egyik tagja a többiekből egy szoborcsoportot alkot, tetszése szerinti pozícióban és kapcsolatokban. A szoborcsoportban magának is gondol egy helyet, majd amikor beállított mindenkit, saját maga is beáll az eltervezett helyre. Változat: ha a szoborcsoport beállítása után elhangzik a felszólítás, hogy amennyiben valaki nem érzi magát a megfelelő helyre beállítva, cseréljen helyet a saját elgondolása szerint. Ilyenkor a mászkálás és helycsere eltarthat egy darabig. Ebben az esetben különösen fontos megbeszélni a játékot, de úgy, hogy a csoport minden tagja kap lehetőséget a megnyilatkozásra. Minden ilyen szoborcsoport-alakulatban kifejeződik a szobrásznak a csoportról alkotott képe: milyen belső kapcsolatokat lát a csoportban, kit gondol a csoportmaghoz, kit pedig a külső pereméhez tartozónak. Egy hosszabb ideje működő csoportnál tanulságos lehet, ha a csoportvezető állítja be a tagokat szoborcsoporttá - sok szótlan jelzést küldhet ezúton a csoportnak.

A halottvigyázó

Tipus: **tréfás**

Létszám: tetszőleges

Korosztály: tetszőleges

Játékidőtartam: tetszőleges

Kellék(ek): gyertya, kenyér, újság, víz

Játékszabály: A lámpát eloltják, csak egy gyertya világít. Egy vállalkozó felfekszik a "ravatalra", melléje ül a vigyázó. Elmondják, hogy a halott helytelenítheti, ha a vigyázó olyat tesz, ami nem illik a feladatához. A vigyázó egy idő után kenyeret kezd majszolni. A halott tiltakozik. Majd kimegy, és egy újsággal jön vissza. A halott ismét tiltakozik. A vigyázó ismét kimegy, térdhajtásokat kezd végezni amikor visszajön, de most már víz van a szájában. Amikor a halott tiltakozik, ráköpi a vizet és mondja: egy halott nem tud beszélni!

A házacska-építő tánc

Tipus: ügyességi

Létszám: tetszőleges

Korosztály: felsősök

Játékidőtartam: tetszőleges

Kellék(ek): nem szükséges

Játékszabály: Táncolva építünk egy házat. Mindenki magának, széles mozdulatokkal. Jobb oldalon megjegyzéseket találunk, amelyeket a próbánál mondhatunk, amíg a folyamat jól begyakorlódik. Bal oldalon a mozdulat-előírások vannak. Főleg gyerekeknek vidám dolog a mozdulat-tánc. Mindenki leül egy székre. Egy sváb házat akar építeni. Mindkét lábbal kétszer dobbantunk. Lerakja az alapját. Mindkét kezünkkel a combunkra ütünk. Egyengeti a talajt. Kétszer tapsolunk. Mivel gyorsan kell mennie, biztatásul tapsol. Kezünket elől vízszintesen tartjuk, 2x keresztezzük. Követ kőre rak. Mindkét kézzel a comb fölött kétszer "rányomunk". Ez a tető. Ugyanez a jobb combra. Ez a tető másik oldala. A bal kezét behajlítva föltartjuk, jobbal támasztjuk. Ez egy antenna. Ugyanez a másik kézzel. Ez pedig a villámhárító. Karokat oldalt nyújtjuk, kezekkel lefelé. A ház köré kerítés jön. Ugyanez, karokkal előre. Egy kertajtót helyezünk be. Fölállunk, balra nézünk. A házat megnézi magának Jobbra is. a másik oldalról is. Egyik kart előre, másikat magasan hátra emeljük. A szomszédba megy és fáradozásairól mesél. Jobbunkkal a bal vállunkat veregetjük. A szomszéd megdicséri. Balunkkal a jobbat is. ő maga is megdicséri magát. És megint előlről. (Kereshetünk megfelelő zenét is hozzá, de nem fontos.)

A Hercegúrfi vizsgája

Tipus: tréfás

Létszám: tetszőleges

Korosztály: tetszőleges

Játékidőtartam: 10-15 perc

Kellék(ek): Nem szükséges

Játékszabály: Ketten játsszák, a többiek nézik. Utána új szereplők jönnek. A tanár feltesz egy igen egyszerű kérdést, mert tudja, hogy a hercegecske ugyancsak gyenge elmével rendelkezik, neki azonban fejét veszik, ha az udvar népe előtt szégyenben maradna főúri tanítványa. A hercegecske valami elképesztő marhaságot válaszol. A tanár vesz egy nagy lélegzetet, s látszólag logikusan, bár szenvedő ábrázattal "megmagyarázza", hogy az udvarnép csodálkozása ellenére a hercegfiú válasza miért helyes, sőt megújító jelentőségű.

A játék lényege a "muszáj"-cselekvés! Meg kell oldani a helyzetet, bárhogyan is szorul a hurok a nyakunk körül.

A hétfői festő

Tipus: ügyességi

Létszám: tetszőleges

Korosztály: tetszőleges

Játékidőtartam: tetszőleges

Kellék(ek): nem szükséges

Játékszabály: A résztvevőket csoportokra osztva külön asztalhoz ültetjük. Minden csoportból egy fő kimegy a játékvezetőhöz, aki egy szót súg neki, pl.: vízesés, tábortűz, savanyú káposzta stb. Az egy fő visszamegy az asztalhoz, és a többieknek lerajzolja a szót, de se leírnia, se elmondania nem szabad. A többiek kérdezhetnek. Aki kitalálta, odamegy a játékvezetőhöz, a fülébe súgja, és ha eltalálta, ő is kap egy másik szót, amivel ugyanúgy járnak el. Az a csoport győz, amelyik előbb találta el a megadott szavakat (lehetőleg annyit, amennyi tagja van a csoportnak, hogy mindenkinek jusson).

Más változatban: A kitalált szavak kezdőbetűjéből egy szót alkotni. A hosszú alsó előnye. Két játékos szemben áll egymással. Az egyik pl. a rövid alsónadrág előnyeit ecseteli, mire a szembenálló a hosszúét.

A hottentották királya

Tipus: gondolkodtató

Játékszabály: Először abban állapodik meg a társaság, hogy melyik betűt nem szereti a hottentották királya. Például nem szereti a k betűt. Most a játékvezető azt mondja: A hottentották királya éhes, mit adsz neki ebédre? A sorban az első felel: Levest. Utána a második: Húst. A harmadik: Tésztát. A negyedik: Gyümölcsöt. Tehát mindent adhatunk neki, ami ennyivaló, és amiben k betű nem fordul elő. Aki sokáig gondolkodik, vagy elhibázza a választ (pl. tököt vagy kávét adna szegény királynak), az zálogot ad. Ha már hárman adtak zálogot, a játék vezető új kérdést tesz fel.

Pl. A hottentották királya unatkozik: mivel szórakozzék? Más kérdések: Mit olvasson a király? Hova utazik a király? Hol lakik a király? Stb. Ha nem találunk újabb kérdést, választunk egy másik betűt a k helyett, s előlről kezdjük a játékot.

A közös dolgok összekötnek

Célkitűzés: Bár a játék a megfigyelőkészség és a koncentrációképesség frissítésére is jótékony hatással van, elsődleges célja mégis a kapcsolatteremtés megkönnyítése, a kommunikáció elindítása az együtt játszóknak között. Ezért különösen hatékony lehet egymást nem, vagy kevéssé ismerő csoportok esetében az ismerkedés megkönnyítése és a csoporttagok közötti kapcsolatok kialakítása terén, de egymást régóta ismerő csoporttagok is sok érdekes, eddig feltáratlan hasonlóságot, "közös pontot" találhatnak, ami szerencsés esetben további - akár már a játékon kívüli - folyamatokat indíthat be.

Tipus: ismerkedős

Létszám: tetszőleges

Korosztály: tetszőleges

Játékidőtartam: tetszőleges

Kellék(ek): Kazetta / CD, magnetofon vagy CD-lejátszó, papír, írószerszám (egyik sem nélkülözhetetlen!)

Játékszabály: A játékosok kellemes zene hangjára sétálgatnak, mozognak a

teremben. Ezt tehetik párosával, esetleg körbesétálva is, ahogy a csoport a legmegfelelőbbnek találja. Az sem akadály, ha nincsen lehetőség zenehallgatásra. A játéknak ebben a szakaszában a játékosok kölcsönösen megfigyelik egymást, és olyan - először külsődleges - dolgokat keresnek, ami közös bennük és egy másik játékosban. A közös pont lehet bármi: öv, ruhadarab, gyűrű, lánc vagy más ékszer, kalap, táska, szemüveg, bot vagy bármilyen más tárgy. Nem elvárás, hogy a közös pontként definiált tárgyak tökéletesen egyformák legyenek. (Jó megfigyelőkészséggel - és jó önismerettel - rendelkező játékosok felfedezhetnek egyezéseket vagy erős hasonlóságot bizonyos testi jegyekben (kéztartás, mozgás stb.) is. Természetesen előzetesen meg kell egyezni abban, hogy ilyenekre is kiterjedjen-e a megfigyelés, és ennek mérlegelése során a játékvezetőnek tekintettel kell lennie az esetleges érzékenységekre is.

Amikor a játékvezető kikapcsolja a zenét, mindenki odamegy egy olyan játékoshoz, akin valami közöset fedezett fel, és a játékosok ezek alapján párokba rendeződnek. Ezután minden pár bemutatja a csoportnak az őket összekötő azonosságot. Egészen apró egyezések is elfogadhatók, és további alaposabb szemrevételezésre vagy beszélgetésre ösztönözhetnek.

Ezután újabb zenés-sétálgató szakasz következhet. A mozgás / megfigyelés és a felfedezett közös dolgok megbeszélésének szakaszai tetszőleges számú alkalommal válthatják egymást.

Ha a szemmel látható hasonlóságok tárháza kimerült, további lehetőségeket kínál, hogy beszélgetések során derítsenek ki a játékosok további azonosságokat maguk és játékos társaik életében. Ezek az apró, felszínes azonosságoktól a fontos tartalmi hasonlóságokig terjedhetnek. A résztvevők rájöhetnek például, hogy ugyanabban az utcában laknak, ugyanaz a házszámuk, a keresztnévük, a születési hónapjuk, a kedvenc hobbijuk vagy ugyanoda járnak üdülni, ugyanannyi gyerekük vagy unokájuk van, egyezik az életkoruk vagy bármi más. A csoporttagok között így gyorsan kapcsolatok alakulnak ki.

A játékszabály megegyezés szerint szűkítheti azt a területet, ahol az azonosságokat keressük. Érdemes a külsődleges azonosságokkal kezdeni, és később sorra venni a személyesebb területeket, hobbit, környezetet, családi kapcsolatokat. A résztvevők így játékosan válnak ismerőssé egymásnak, a játékvezető pedig (ez különösen fontos lehet akkor, ha a csoportot még kevésbé ismerő játékvezetőről van szó) olyan fontos információkat tudhat meg, amelyeket célzottan felhasználhat, vagy figyelembe vehet további játékok során.

A játék során nemritkán elcsíphetünk ilyen vagy hasonló mondatokat: *"Hiszen akkor egyfelé megyünk haza, mehetünk együtt is."* Vagy: *"Szívesen kirándulgotok még néha egy kicsit, csak a társaság hiányzik hozzá."* Ha a felfedezett hasonlóságoknak nem is lesz "utóéletük", csak egy kellemes beszélgetésre és egymás jobb megismerésére adtak alkalmat, már megérte.

Más változatban: Ha a csoport tagjai nagyon idegenek egymás számára, nem szívesen mozdulnak el a helyükről vagy sok a mozgásában akadályozott résztvevő, meg lehet próbálkozni azzal, hogy megkérjük az egy asztalnál / egy csoportban ülőket, hogy gyűjtsenek az adott körben azonosságokat, és azokat írják fel egy papírra. Minden csoportban legyen valaki, aki jegyzetel. A cédulára az azonosságot és az érintett játékosok számát kell felírni. (Például 4 személy szoknyában, 5 fűzős cipőben, 7 gombokkal a ruháján, 3 fülbevalóval stb.) Amikor már senkinek nem jut semmi az eszébe, az egész csoportnak felolvassák a jegyzeteket. Ennek alapján aztán összeültethetjük az azonos csoportba tartozókat (pl. fülbevalósokat, fűzős cipősöket stb.). Ha valaki több csoportba is beletartozna, természetesen választhat, és nem szükséges az összes felsorolt jegy alapján csoportokat képeznünk. Ez esetleg jó kiindulópontot képezhet egy következő játékhoz is, amelyben

csoportokra van szükség, ha például valamilyen okból nem szeretnénk, hogy megint a szokásos "összeszokott" csoportok legyenek együtt. De jó lehet egyszerűen arra is, hogy a résztvevők egyszer ne a megszokott helyükön, a megszokott szomszédjuk mellett üljenek végig a játékdélután, beszéljenek olyanokkal is, akikkel nem szoktak - ez is adhat új lendületet az összejövetelnek.

A tizenhatodik születésnap

Célkitűzés: A hosszú távú memória felhasználásával (ez az időseknek köztudottan erősebb oldaluk) serkenteni a gondolkodást és a verbális készségeket, miközben a beszélgetés egymás jobb megismerésével közelebb is hozhatja egymáshoz a csoporttagokat.

Tipus: **csoportépítő**

Létszám: tetszőleges

Korosztály: tetszőleges

Játékidőtartam: tetszőleges

Kellék(ek): Nem kell hozzá.

Játékszabály: A játékosok körben ülnek. A játékvezető a következőképpen vezetheti fel a játékot: "Születésnapunk minden évben van. Ahogy idősebbek leszünk, talán egy kicsit kisebb jelentőséget tulajdonítunk neki, mint korábban. De voltak és vannak kiemelt fontosságú, kerek évfordulók, szimbolikus jelentőségű számok. Talán az egyik ilyen lehetett mindannyiunk életében a 16. születésnap. Valahogy akkor kezdtük felnőttnek érezni magunkat. Vagy mégsem? Van ennek valami köze a felnőtté váláshoz? Ha nem ezért, miért volt fontos?" Ezután megkéri a játékosokat, próbáljanak meg visszaemlékezni a 16. születésnapjukra. Hol éltek akkor, kivel, hogyan ünnepeltek, ha ünnepeltek, mit kaptak, és egyáltalán miért volt emlékezetes az a nap. Vagy ha nem maradt emlékezetes, akkor ennek mi lehetett az oka? Esetleg egy másik, például a 18. fontosabb volt? A játékosok sorban elmesélik a 16. születésnapjukhoz kapcsolódó emlékeiket. Ha valaki semmiképpen nem tud ilyet felidézni, mondjon el egy időben lehetőleg hozzá közeli másikat, ami valamiért emlékezetes volt. Jó, ha a játékvezető kezdi a saját emlékei felidézésével. Ez bátorítóan is hat, és a résztvevők így jobban látják, könnyebben eldönthetik, hogy merre induljon el az ő tizenhatodik születésnapjukhoz kapcsolódó történetük. Ha jól sikerül a beszélgetés, és a résztvevők megnyílnak, valószínűleg szép és érdekes, szívmelengető vagy néha szomorú történeteket hallunk, és a játékosok közelebb is kerülhetnek egymáshoz.

Amikor én még...

Célkitűzés: Emlékezni korábbi éünkre, bemutatni magunkat a csoportnak, azt, amikor még gyerekek voltunk, vagy fiatalok, vagy mások, mint most. Végül is, a bemutatkozásnak az is hozadéka, hogy az önazonosság, az integritás megerősödjék a csoporttagokban.

Tipus: **csoportépítő**

Létszám: tetszőleges

Korosztály: tetszőleges

Játékidőtartam: tetszőleges

Kellék(ek): nincs

Játékszabály: Emlékezni korábbi éünkre, bemutatni magunkat a csoportnak, azt, amikor még gyerekek voltunk, vagy fiatalok, vagy mások, mint most. Végül is, a

bemutatkozásnak az is hozadéka, hogy az önazonosság, az integritás megerősödjék a csoporttagokban.

A gyerekkor felidézése amúgy is jól alkalmazható, hiszen a rövid távú memória hanyatlása mellett a hosszú távra tekintő emlékezet sok mindent megőriz. Vannak, akik szívesen és könnyen mesélnek magukról, vannak, akik nehezebben. Éppen ezért szerencsés, ha úgy kezdjük a történeteket, hogy megállapodunk az egy mesélőre jutó időben, ami nem több, mint három perc. Jó, ha van óra, így tudjuk figyelmeztetni a bőbeszédűeket, hogy másnak is szeretnénk a történetét meghallgatni. A sorrend megállapítása történhet úgy, hogy kis kártyákon lévő számokat húzunk, vagy úgy, hogy mindenki kap egy számot, egyszerűen, sorban, de a szám megjegyzése után helycsere jön, így mindenki szót kap, de mégis, hol a kör egyik oldaláról, hol máshonnan kapja meg valaki a szót. Azt is meg lehet oldani, hogy egészen egyszerűen sorba megyünk, de például jó, ha van egy jelképes tárgy, amit a mesélő a kezében tart, s ha lejárt az ideje tovább adja a következőnek. Ilyen volt a kagyló Golding: A legyek ura regényében. Ezek után megbeszéljük, hogy kiválaszt mindenki a gyerekkorából egy történetet, amit érdekesnek tart és hajlandó megosztani a csoporttal.

Beszélhetünk arról is, hogy ki hogyan vélekedik arról, hogy hány éves korig gyerek valaki, s mikortól már nem az. Ha létrejön a megegyezés a korhatárra vonatkozóan, jöhetnek a történetek. A lassabban, nehezebben mesélőnek kérdésekkel segíthet a játékvezető.

Árverés

Célkitűzés: Egyéni és csoportos értékrendek összehasonlítása

Pedagógiai javaslat: Érdeemes feljegyezni, mi mennyiért kelt el. A játék végén ezt is beszéljük meg. A játék kapcsán betekintést nyerhetünk a csoport és az egyének értékrendjébe. Láthatjuk személyiségük mozgatórugóit. Példák az árveréshez: "A legfontosabb számomra: szerelem, karrier, gazdagság, egészség, népszerűség, hosszú élet, sikeres házasság, műveltség, bejárni a világot, nagy szellemi teljesítményeket létrehozni stb." "A diákokkal írassuk le a listát, hogy mindenki válogathasson. Hívjuk fel a figyelmet, hogy csak 100 zseton áll rendelkezésre mindenkinek, azon felül senki sem vásárolhat. Tehát mindenkinek mérlegelnie kell, hogy számára mennyit ér az adott "áru". Kártyák nélkül is játszhatjuk: rövid gondolkodási időt adunk, majd a csoport tagjai egyenként árverésre kínálnak egy-egy képzeletbeli tárgyat. A csoporttagok szabadon kereskedhetnek az általuk megvásárolt értékekkel. Kialakíthatunk egy "tőzsdét" is, és akár több foglalkozáson keresztül játszhatjuk a játékot.

A kérdésekre plussz- vagy mínuszjellel kell válaszolni. Ha valaki egyetért a kijelentésekkel, akkor egy pluszjelet ír a papírra, ha nem ért egyet azzal, akkor egy mínuszjellel jelezze. Előzetesen érdemes mindenkivel megbecsülnetni csupán három sávban a saját maga által megítélt empátia szintjét: alacsony - átlagos - magas. Ezt a végén izgalmas összehasonlítani a kapott eredménnyel. Ha van rá idő és lehetőség, ugyanennek a megbecslését minden csoporttag megcsinálhatja az összes társáról is. Így kaphatunk egy jó előösszegző önismereti, társismereti visszajelzést az egész csoporttal kapcsolatban. Az empátia-kérdőív kitöltése és elemzése lehetőséget biztosít különböző beszélgetések indirekt indításához.

Tipus: csoportépítő

Létszám: 6-20 játékos

Korosztály: tetszőleges

Játékidőtartam: 30-40 perc

Kellék(ek): kártyák, zsetonok

Játékszabály: Az árverezendő értékekről (ezek lehetnek erkölcsi, szellemi vagy tárgyi értékek) kártyákat készítünk. Minden résztvevő 100 zsetonnal rendelkezik. A játék menete: a játékvezető, későbbiekben kikiáltó, felolvassa az árverésre bocsátott tárgyak teljes listáját, majd a kikiáltási árat közölve egyenként megvételre kínálja azokat. Az aukció végén beszéljük meg, hogy ki mit, mennyiért és miért vásárolt.

Csomagolás

Pedagógiai javaslat: Csak kellő fizikai ellazulás után játsszuk! Kezdő csoportnál nem ajánlatos játszani, bizonyos testi kapcsolatteremtésnek meg kell előznie ezt a játékot. Általában a 4-5. foglalkozás után ajánlatos beiktatni. Vigyázzunk, nehogy ellenérzést váltson ki! Éppen ezért ajánlatos az önálló párkeresés, tehát először párokban játszassuk, majd két nagy csoportra osztva! Ajánlatos egyszerű változtatásokkal kezdeni, és ahogy lazul a csoport, úgy bonyolítani a gyakorlatot. Hívjuk fel a figyelmet arra, hogy emberekkel, és nem tárgyakkal van dolgunk, kíméletesen bánjunk társainkkal!

Tipus: csoportépítő

Létszám: 8-16 játékos

Korosztály: 10 év fölött

Játékidőtartam: 5-10 perc

Kellék(ek): Nem szükséges

Játékszabály: Helyszín: szőnyeg vagy szőnyegpadlós terem A csoport fele hanyatt fekszik a padlón, lazán, behunyt szemmel. A másik fele, a látók, adott jelre, ellazult, fekvő partnereikkel "azt csinálnak, amit akarnak", felültetik, hasra fektetik, asztalra teszik, kupacba hordják stb. őket. Megjegyzés: A sérülésveszély miatt sorolhatjuk a nehezebb játékok közé. Csak megfelelő fizikai lazítás után játszható. A játék előtt hívjuk fel a figyelmet arra, hogy emberekkel, s nem tárgyakkal van dolgunk, bánjunk kíméletesen társainkkal.

Csoporthangulat színekben

Célkitűzés: A nem szóbeli kifejezési formákat használva közösen megalkotni egy képet, amely színekkel, elnagyolt formákkal kifejezi a csoport "itt és most" hangulatát.

Tipus: csoportépítő

Létszám: tetszőleges

Korosztály: tetszőleges

Játékidőtartam: tetszőleges

Kellék(ek): Élénk színű tempera vagy dobozos festékek, ecsetek, nagyobb méretű, a csomagolópapírnál kicsit jobb minőségű papír.

Játékszabály: Az eszközöket bemutatjuk, sőt kedvet csinálunk a kipróbálásukhoz. Lehet a nagyobb papír mellett találni kisebb lapokat, a színek keveréséhez alkalmas tálapokat. A kipróbálás közben elgondolkodhatunk azon, hogy melyik szín hogyan hat ránk, vagy melyik az, ami leginkább megfelel a hangulatunknak. Direkt ötleteket nem adunk a színek használatához, keveréséhez, de amikor mindenki kipróbálta, kezdődhet a munka.

Ha szükséges, több asztalt is összetolunk, hogy mindenki hozzáférjen a papírhoz, amit körülvesznek és a hangulatuknak megfelelő színnel, elkezdenek kitölteni.

Többen is dolgozhatnak egyszerre, nincs felosztva, hogy kinek mekkora felület jut.

Lehet, hogy először a papírnak csak egy kis részén helyezik el a kezük nyomát, vissza is lehet térni egy újabb hangulat színek által történő kifejezéséhez. Fontos, hogy beszéd és szavak nélkül dolgozzunk, s hogy mindenki tegyen hozzá valamit a festményhez. Figyeljünk egymásra, és arra is, hogy hogyan lehet kapcsolódni a másik vonalvezetéséhez, egyikünk vagy másikunk által használt színekhez.

Ha készen van - vagyis a lehető legteljesebben kitöltöttük a rendelkezésre álló felületet és mindenki hozzájárult a közös mű elkészítéséhez, akkor hátralépve, a rajztól elfordulva leülünk egy körben. Most újra megnézzük a csoportfestményt és megbeszéljük, hogy milyen élmény volt ezt elkészíteni, milyen elképzelések voltak, és ezekre hatott vagy nem hatott a társaink által használt színvilág. Értékeljük egyben is az egész kompozíciót, abból a szempontból is, hogy mennyire fejezi ki a csoport hangulatát.

Csoportos interjú / Forgószék

Célkitűzés: Megismerkedés, önismeret fejlesztése a csoport kezdetén; a feszültség csökkentése

Pedagógiai javaslat: Fontos, hogy összeszokott, egymást ismerő csoportoknál játszunk csak, hiszen nagyon sok buktatója van a játéknak. Csak a kérdezett személyére vonatkozó, a kérdező személyt érdeklő kérdést lehet feltenni.

Tipus: csoportépítő

Létszám: 8-16 játékos

Korosztály: tetszőleges

Játékidőtartam: 5-20 perc

Kellék(ek): Nem szükséges

Játékszabály: Körben ülünk, és a csoport egyik tagját kérdezzetik, interjúvolják a többiek. A játékosok sorban egymás után kérdéseket tesznek fel neki, amelyekre rögtön válaszolnia kell. Ügyeljünk arra, hogy a feltett kérdések személyes közlésekre teremtsenek lehetőséget, de ne legyenek sértőek. A kérdezők célirányos kérdéseket próbáljanak feltenni, ne csak azért kérdezzenek, mert éppen ők kerültek sorra. Nehéz gyakorlat, nem minden esetben sikerül, éppen ezért legyen tartalékban más játék is, lehetőleg lazító játék, amellyel feloldhatjuk a kudarc keserű ízét és a kialakult görcsösséget is. + a passzolás lehetősége

Dülöngélős bizalomjátékok

Pedagógiai javaslat: Abban, aki a dülöngélő szerepét vállalja, kezdetben bizonyos fokú félelem van. Fél attól, hogy nem kapják el, vagy kiesik a körből - az utóbbi az a) variációban. Félelme, szorongása azonban az esetek többségében csökken, egyre jobban bízik társában vagy társaiban. Előfordul, hogy valakiben az átlagosnál erősebb a félelemérzés. Ebben az esetben ne erőltessük a játékot! (Egyéb esetekben sem!) A játékban részt vevők beszámolóik szerint hátrafelé dőlni kellemetlenebb érzés, mint előre. Ez abból ered, hogy úgy érzi a dülöngélő; nem támaszkodhat a kezére, ha elesik. Nagyobb a félelme (a bizalmának hiánya), amikor két társ között kell dülöngélnie, hiszen kevesebb emberre van bízva a biztonsága. Természetesen tovább csökken a biztonságérzete, amikor csupán egy ember áll mellette. Ebben a játékban rendkívül fontos a dülöngélő részéről a bizalom. Kezdetben legalább annyi, hogy a játékot el lehessen kezdeni; a bizalom aztán - éppen a gyakorlásnak, a mind többszöri részvételnek, no meg a partnerekkel való mind pontosabb "összjátéknak" köszönhetően - fokozatosan nőni fog. Nem kevésbé fontos az is, hogy mindenki kipróbálhassa a másik (a játszótárs - tehát a dülöngélést "fogadó", irányító) szerepét

is. Így mindenkinek alkalma van átélni a felelősség érzését is. Azt az érzést, amit a rábízott (s a benne bízó!) ember "vigyázása" jelent. Éppen ezért a gyakorlat - minden fázisában - csak nagy-nagy figyelemmel és fegyelemmel végezhető. Erre a résztvevők figyelmét már a játék elején fel kell hívnunk. Az egyes gyakorlatokat (vagy a gyakorlatsort) követő megbeszélés során hasznos a pozitív vagy negatív érzések számbavétele, az előforduló hibák megbeszélése. A hibák korrigálását a szükséges mértékben már a játék során - menet közben - végezzük el a további jobb és pontosabb munka érdekében!

A dülöngélő hibái: nem bízza rá magát eléggé az adogató(k)ra; kimozdul az alapállásból; nem sarkon, illetve lábujjhegyen dől; behajlított testtel dől. Az adogató hibái: nem engedi közel magához a dülöngélőt; a szükségesnél nagyobb erővel indítja - löki! - vissza; ő maga is kimozdul az alapállásból (a támaszból).

A vezető mindenképpen rendelkezzen saját korábbi tapasztalattal erről a gyakorlatról, és lehetőleg elsőként mutassa be, hogy miképpen lehet biztonságosan elkapni a hátraeső személyt. Arra is hívja fel a figyelmet, hogy a magasság vagy a testsúly különbsége vagy a különeműség nem zavarja a gyakorlat sikeres végrehajtását - bár kirívó súlybeli eltérést ne engedjen meg.

Mindegyik játék után a teljes csoportban beszéljük meg a tapasztalatokat.

Tipus: csoportépítő

Létszám: 8-16 játékos

Korosztály: 11-12 év fölött

Játékidőtartam: 5-10 perc

Kellék(ek): Nem szükséges

Játékszabály: "Az inga nyelve" - Szorosan egymás mellé állva kört alkotunk.

Mindenki támaszban áll. A kezek mellmagasságban: A csoport egyik tagja a kör közepén áll. Behunyt szemmel, merev testtel kell dőlnie valamelyik irányba.

(Ajánlatos a két kezét melle előtt összekulcsolnia, főleg lányoknál.) A körben állók megfogják és visszahelyezik középre s továbbdől másfelé (vagy meglökik óvatosan egy másik irányba). A játékhoz nagy "adag" bizalom, hasonló mértékű felelősségtudat szükséges. Végig kell játszani, mindenki kerüljön a kör közepére.

Kényszeríteni - nyilván - nem szabad.

"Fababa" - Hárman játsszák. Közülük ketten egymás felé fordulva, támaszban állva várják a közöttük álló, majd csukott szemmel, merev testtel valamelyikük felé dőlő társukat. A két "fogó" egymás közt "adogatja" a harmadikat. A három fős csoporton belüli szerepcserével folytatódik a játék.

"Liftezés" - Egy csoporttag lefekszik a földre kinyújtott testtel, hanyatt, karjai a combja mellett, szeme becsukva. Valaki a fejéhez áll, a többiek kétoldalt, a vállától a lábfejéig. Mindenki leguggol, és mindkét kezüket úgy rakják a fekvő alá, hogy annak teste a tenyerükön nyugodjon. - A vezető jelére a csoporttagok nagyon lassan a levegőbe emelik a fekvőt, olyan magasra, amilyenre biztonságosan tudják. Majd-szintén vezényszóra - elindítják lefelé. Középmagasságban megállnak, és előre-hátra ringatják óvatosan. Végül lassan megint leeresztik oly módon, hogy teljesen puhán érjen földet.

A csoporttagoknak hívjuk fel a figyelmét, hogy a cél: öröm okozása a liftezőnek. Ezután a liftező helyet cserél valakivel, és a gyakorlat így folytatódik tovább.

"Hullámozás" - A játékosok kézenfogva kört alkotnak. Végigszámolják a csoportot: páros számú játékosnak kell lenni (a játékvezető be, vagy kimegy). Majd lassan és óvatosan a páros számúak előre-, a páratlan számúak hátradőlnek, amennyire csak

lehet, és amennyire bírnak. Természetesen nagyon figyelve a másokra, hiszen egymást kell tartaniuk. Amikor kész, akkor csere, most fordított irányba dőljenek a játékosok. Ha még szeretnék, lehet cserélni, majd lassan befejeződik a játék. Fontos a csend és a nyugalom ennél a játéknál, mert enélkül nem lehet igazán figyelni egymásra. Itt a jó élményt a mozgások, előre- és hátradőlések harmonikus, egyenletes tempóban történő változása adja.

Páros változat.

Bizalmi esés.

Ajánlatos, hogy a párok egymást követve dolgozzanak; csak időhiány indokolhatja a párhuzamos munkát.

A pár egyik tagja háttal áll a másinak. A másik kb. 1,0-1,5 m-re mögé áll, feléje fordul, egyik lábát előre, másik lábát hátrateszi, kissé rugózva, karját tenyerével felfelé előretartja - oly módon, hogy a hátraeső partnerét hónaljánál fogva elkaphassa. Jeladásra a háttal álló karját combjához szorítva, merev testtel hátradől. Ezután a pár tagjai szerepet cserélnek.

Egyirányú és kétirányú kommunikáció

Pedagógiai javaslat: A gyakorlat segít a vizuális csatornát kizáró információáramlás megtapasztalásában. Nagyon jó gyakorlat az egyirányú és kétirányú kommunikáció különbségének vizsgálatára. Mindkét ábrán síkidomok szerepeljenek - lehetőleg a két lapon ugyanazok a síkidomok, csak más elhelyezési sorrendben. A játék végén beszéljük meg a tanulságokat. A csoportvezető mérheti az első és a második ábra elkészülésének idejét, írja fel a táblára mindkét esetben a helyes eredmények számát, majd beszéljék meg a két paraméter közötti kapcsolatot. Milyen problémákkal kellett szembenéznie a demonstrátornak, és milyennel a csoporttagoknak? Miért sikerült jobban a második feladat? Miért tartott tovább a második feladat? Milyen hibákra kell odafigyelni a kommunikációnk során? Érdemes felhívni a csoporttagok figyelmét arra, hogy hányféleképpen értelmeztek egy információt, és ennek a jelenségnek milyen gyakorlati vetületével találkozhatnak a mindennapi életben. Középiskolás tanulókkal a média szerepét is megbeszélhetjük a játék révén.

Tipus: csoportépítő

Létszám: tetszőleges

Korosztály: tetszőleges

Játékidőtartam: 10-15 perc

Kellék(ek): a demonstrátornak a két lerajzolható ábra, papír, íróeszköz a résztvevőknek, tacepao, filctoll

Játékszabály: A csoportvezető egy önként jelentkezőt kér a demonstrátor szerepére. Majd átadja neki a két ábrát, amit a többieknek le kell rajzolniuk, és ismerteti vele a feladatot: az első ábrát úgy kell elmagyarázni a csoport többi tagjának, hogy azoknak hátat fordít, és csak saját magára hagyatkozhat (egyirányú kommunikáció). Amikor elkészült az első rajz, akkor a demonstrátor szembefordul a csoporttal, és ismerteti a második ábrát, amit a csoporttagoknak ismét le kell rajzolniuk. Eközben bárki bármit kérdezhet a demonstrátortól, aki minden kérdésre válaszol, de az ábrát természetesen nem mutathatja meg (kétirányú kommunikáció).

- Amíg a demonstrátor a feladatát tanulmányozza, a csoportvezető arra kéri a résztvevőket, hogy a nekik kiosztott két üres lapot jelöljék meg 1., illetve 2. sorszámmal.

- A demonstrátor bejön, háttal áll a csoporttagoknak. Lassan és jól érthetően

ismerteti az 1. ábrát, amit a csoporttagoknak le kell rajzolniuk az 1. papírlapra. Kérdések nem tehetők fel; az egyszeri elmondáson kívül a demonstrátor más információt nem adhat, nem verbálisan sem.

- Amikor az 1. ábra lerajzolása megtörtént, a demonstrátor szembefordul a csoporttal, és ismerteti a 2. ábrát, amit a 2. papírlapra rajzol le mindenki.

- Amikor a 2. ábra lerajzolása is megtörtént, a csoportvezető kifüggeszti az eredeti ábrákat. Így mindenki megállapíthatja, hogy az 1. és a 2. ábránál hány négyzet lerajzolása sikerült megfelelően. (Az számít sikeres lerajzolásnak, ha a négyzet oldalainak viszonya a papír oldalaihoz és kapcsolódása az előző négyzethez ugyanaz, mint az eredeti ábrán.)

A csoportvezető tácaján regisztrálja az egyéni eredményeket. Összehasonlítják a két ábra adatait, és megbeszélik a gyakorlat tanulságait. (ábrákat beszkenne!!!)

Elefánt és pálmafa

Célkitűzés: Lehetőséget teremteni az összehangolt munkára.

Tipus: csoportépítő

Létszám: tetszőleges

Korosztály: tetszőleges

Játékidőtartam: tetszőleges

Kellék(ek): nem szükséges

Játékszabály: A résztvevők körbeállnak, egy pedig közülük beáll a kör közepébe. A kör közepén álló rámutat a körbenállók egyikére, és azt mondja, hogy "elefánt", vagy azt, hogy "pálmafa". A kiválasztott személynek erre úgy kell reagálnia, hogy a tőle jobbra és balra levő személyekkel megformázza a kívánt tárgyat, illetve állatot. Az elefántot például a következőképpen lehet megformálni: a közepén álló személy két kezét egymás mellé teszi és előrenyújtja, amivel az elefánt ormányát kapnánk meg, míg a mellette állók külső karjukat felemelik úgy, hogy kezükkel a fejüket érintik, amivel az elefánt füleit jelzik. Pálmafa esetén a közepén álló személy egyenesen áll és kezeit a magasba emeli; a mellette állók külső karjukat félkörívesen meghajlítva felemelik? ezek lehetnének az ágak.

A játék különböző csoporttagok kiválasztásával folytatódik, lehetőleg minél rövidebb idő alatt. A hármasnak azonnal meg kell formálnia az elefántot vagy a pálmát meghozzá mindannyiuk részvételével.

Más változatban: A csoport persze újabb formákat is kitalálhat, mint pl. a teáskanna (a teáskanna füle/kerek teste/szája).

Pedagógiai játékok 1.

I. Kommunikációs játékok

1. Karmesterjáték (ki a kezdeményező?)

Cél: a nonverbális kommunikáció gyakorlása

KULCSSZAVAK: NONVERBÁLIS KOMMUNIKÁCIÓ, SZABÁLYKÖVETÉS, KEZDEMÉNYEZŐKÉSZSÉG, KREATIVITÁS, VEZETŐ

A csoport tagjai körben ülnek. Egy gyereket kiküldenek, és a benn maradók megegyeznek a karmester személyében. Az ő feladata elkezdni a mozdulatokat,

melyeket a körben ülők lehetőleg azonnal utánoznak. A kint (egy) levő gyereket behívják, neki kell kitalálnia, ki a „karmester”.

Érdekesebbé tehető a gyakorlat ének- vagy zeneszóval. Így a mozdulatok is ritmusosabbak lehetnek.

2. Tükörkép

Cél: a nonverbális kommunikáció, a metakommunikációs jelzések megértésének gyakorlása

KULCSSZAVAK: NONVERBÁLIS KOMMUNIKÁCIÓ, METAKOMMUNIKÁCIÓ, EGYÜTTMŰKÖDÉS, ALKALMAZKODÁS

A résztvevők párokat alkotnak. (Lehetőleg egyforma termetű személyek kerüljenek egy párba.) Az egyikük a „tükör”, a másik a tükör előtt áll, s különböző mozdulatokat végez. (Beszélni nem lehet!) Ezt a párja visszatükrözi. Kis idő múlva a párok szerepet cserélnek.

Megjegyzés: fontos, hogy a játék alatt nyugodt légkör uralkodjék a teremben, figyeljenek egymásra. Csak a feladat végén beszélhetnek a párok egymással.

3. Üzenet szavak nélkül

Cél: a nonverbális kommunikáció gyakorlása, az információtorzulás megtapasztalása

KULCSSZAVAK: NONVERBÁLIS KOMMUNIKÁCIÓ, FÉLREÉRTÉS, KOMMUNIKÁCIÓS ZAVAR

A résztvevők körben ülnek. Az egyik csoporttag feláll, sorban odamegy társaihoz és tetszés szerinti gondolatot, érzést, üzenetet közöl velük szavak nélkül, nonverbális eszközökkel. (A gyakorlatot korlátozhatjuk egy adott kommunikációs csatornára, például az érintésre, mimikára, gesztusokra.) Ezután mindenki hasonló módon jár el.

A résztvevők megbeszélik érzéseiket, szorongásaikat, tisztázzák a nem egyértelmű üzeneteket, valamint a gyakorlat általánosítható tanulságait.

4. Rosszul értelmezett üzenetek

Cél: bevezetés a kommunikációelméletbe, a nonverbális kommunikáció gyakorlása, a sikertelen kommunikáció következményeinek tudatosítása.

KULCSSZAVAK: NONVERBÁLIS KOMMUNIKÁCIÓ, INFORMÁCIÓÁRAMLÁS, FÉLREÉRTÉS

Öt-hat fős kiscsoportok alakulnak. A tagok egytől ötig, illetve hatig kapnak sorszámot, ez a szereplés sorrendjét jelzi. Az 1-es számú résztvevő kigondol egy hétköznapi tevékenységet és elmutogatja (pl. megvajazza a kenyeret). A 2-es számú igyekszik megérteni, és anélkül, hogy elárulná, amire gondolt, mutogatással folytatja a cselekvést (pl. lekvárt ken a vajaskenyerekre és szendvicset készít). A 3-as számú tovább mutogat (pl. körbeadhatja a szendvicseket), s ugyanezt teszik a következők is. (Az adott példát folytatva 4-es számú megeszi a szendvicseket, az 5-ös pedig elmosogatja a tányérokat.) Fontos szabály, hogy a gyakorlat közben senki sem

szólhat a másikhöz, és metakommunikációs eszközökkel sem árulhatja el egyetértését vagy egyet nem értését.

Ha minden csoport befejezte a feladatot, meg kell beszélni, hogy mi volt az első számú játékos mondandója, és mennyiben kötődtek, vagy nem kötődtek ehhez a többiek.

Variációs lehetőség

Egy erre vállalkozó résztvevő a teljes csoport előtt mutogatja el a kezdő tevékenységet. A csoportból bárki, aki úgy gondolja, hogy felismerte azt, feláll és folytatja a következő mozzanattal. Aki ezt felismeri, szintén feláll és folytatja az eseményt. Addig kell folytatni, amíg mindenki részt nem vett. A feladat végén hasonlítsuk össze az elképzeléseket és legyünk felkészülve a meglepetésekre.

A kapcsolódó beszélgetés témái

- Miért nevezzük a feladatot „Rosszul értelmezett üzenetek"-nek?
- Mi történt a játék folyamán?
- Megesik, hogy az üzeneteket az életben is rosszul értelmezzük?
- Milyen következményekkel járhat ez?
- Mit tehetünk ennek elkerülése érdekében?

5. Követni az utasításokat

Cél: a verbális és a képi kifejezés különbségeinek megtapasztalása, az ebből eredő kommunikációs nehézségek szemléltetése és az áthidalás módozatainak megvitatása

Eszközök: három egyszerű kép, amelyek közül az egyiket a feladat szemléltetésére használjuk. A másik két képről annyi másolat készül, hogy a csoport felének jusson. Tábla vagy tacepao, amelyre rajzolni lehet. Kréta, illetve filctoll

KULCSSZAVAK: KOMMUNIKÁCIÓS ZAVAROK, NYELVI KÓDRENDSZER, KÉPI KIFEJEZÉS, INFORMÁCIÓTORZULÁS, VEZETŐ, EGYÜTTMŰKÖDÉS, FÉLREÉRTÉS

Az, akinél a kép van olyan utasításokat ad, amelyek alapján párja újra tudja rajzolni a képet. A feladatot legjobb először nagy rajzlapon szemléltetni. A rajz részeit nem szabad sem egyenesen megnevezni sem pedig hasonlatot használni pl. „rajzolj egy lábat” vagy „olyan mint egy fogantyú”. Annak, aki az utasításokat adja, nem szabad látnia a készülő rajzot. Ha a rajz elkészült, megnézheti azt és a kívánt cél elérése érdekében újabb utasításokat adhat – de hasonlatokat továbbra sem használhat. Ezek után kiosztjuk a másik két kép másolatait a csoportnak, akik hasonlóképpen elkezdik a feladatot. Ha valaki rájönne, hogy mit is rajzol, ezt nem szabad elárulnia; várjuk meg, míg mindenki végez, és ekkor vessük össze a rajzokat egymással. A párok ekkor felcserélik a szerepeket. Ha kedvük van rá, maguk is kitalálhatnak egy képet. Fiatalabb gyerekek esetében jobb, ha az utasításokat előzőleg megfogalmazzuk. Azt tanácsoljuk, hogy a képek minél egyszerűbbek legyenek.

A kapcsolódó beszélgetés témái

- Könnyű/nehéz volt-e a képeket helyesen lerajzolni? Miért?
- Érthető, pontos információkat kaptál/adtál?

- A jó információk mindig pontos képet eredményeznek?
- Volt-e úgy, hogy a társad nem tudott megérteni annak ellenére, hogy számodra teljesen világos volt, amit mondtál?
- Megesik-e velünk valami hasonló, ha valakinek valami fontosat szeretnél elmondani?
- Ilyen helyzetben mit tehetünk?
- Milyen félreértések adódhatnak kommunikációs nehézségekből a családban, az osztályban, az iskolában?

6. Szájról szájra

Cél: az információk torzulásának megtapasztalása

Eszközök: tábla vagy tacepaó és íróeszköz, az üzenet előre elkészítve tacepaón, megfigyelési lap a megfigyelőknek, esetleg videókamera

KULCSSZAVAK: INFORMÁCIÓÁRAMLÁS, INFORMÁCIÓTORZULÁS, EGYÜTTMŰKÖDÉS

A demonstrációra önként jelentkezők egyikük kivételével kimennek a szobából. A bent maradónak a csoportvezető lassan és jól érthetően felolvassa az üzenet szövegét egy papírról. Ezután még egyszer felolvassa ugyanígy. Behívják a második személyt, akinek az első emlékezetből elmondja az üzenetet. Kérésre még egyszer elmondhatja ő is.

A gyakorlat ugyanígy folytatódik, amíg az utolsónak maradó is meghallgatja az üzenetet, majd a táblára vagy tacepaóra emlékezetből fölírja. Ezután emellé tesszük az eredetileg fölolvastott üzenetet és összehasonlítjuk a kettőt. A megfigyelők beszámolnak tapasztalataikról. Ha videofelvétel készült, ennek visszánézésével ellenőrizhetjük a megfigyelések pontosságát.

A felolvasott üzenet

A Kovács-házaspárnak két gyereke van. A fiú most érettségizett, a lány ősztől dolgozni fog. Elhatározták, hogy a nyarat együtt töltik Nyugat-Európában. A régi Ladájukkal szerettek volna utazni, de tartottak attól, hogy nem bírja majd a hosszú utat, ezért Bécsig vonattal mentek, onnan pedig egy ottani utazási iroda turistabuszával tették meg a kőrutat. Először átmentek Ausztrián, s közben néhány napot Tirolban töltöttek. A svájci-francia határt Bazelben lépték át. Fő céljuk Párizs volt, ahol a történelmi emlékeket és a mai életet akarták megnézni. Az óceánhoz idén nem jutottak el, de egy hetet még a Balatonnál töltenek majd.

Megfigyelési lap

Név:

Elvesz:

Hozzátesz:

Torzít:

Egyéb megjegyzés:

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

Észrevételek az egész folyamatról:

7. Jelentéstani játszadozás

Cél: ráébreszteni a tanulókat, hogy milyen eltérő módon ítéljük meg magunkat és másokat, felismertetni ebben a jelenségben az eredményes kommunikációt gátló tényezőt.

KULCSSZAVAK: ÉNAZONOSSÁG, MÁSSÁG, TOLERANCIA, ÍTÉLET, KOMMUNIKÁCIÓ, KAPCSOLAT

Az angol nyelvben a rendhagyó igéknek általában három egymástól többé-kevésbé eltérő alakja van. A BBC egyik műsorában Bertrand Russel a következőképp ragozott egy „rendhagyó” megállapítást:

Én határozott vagyok.

Te makacs vagy.

Ő fafejű

Egy magazin Russel példáját követve díjakat ajánlott fel azoknak az olvasóinak, akik a legjobb „rendhagyó” igeragozásokat küldik be. Ime néhány a lapban megjelent pályamunkákból:

Én jogosan méltatlankodom.
Te bosszankodsz.
Ő nagy húhót csap semmiért.

Én sziporkázom.
Te különösen beszédes vagy.
Ő botránnyosan viselkedik.

Russel ezzel a ragozással az emberek viselkedését gúnyolta ki, de érintette vele azt a szokásunkat is, amely annyira jellemző szóbeli véleményformálásunkra. Ha magamról beszélek, magamat értékelem, sokkal kevésbé nézem kritikus szemmel a viselkedésemet, mintha valaki másról lenne szó. A harmadik személyben még szigorúbb vagyok, jóllehet az illető éppen úgy viselkedik, mint te vagy én.

Karen R. Krupar a következő játékot ajánlja:

alakítsunk öt fős csoportokat. Olvassátok el figyelmesen az alább következő „én” mondatokat, és együttesen keressétek meg a megfelelő „te” és „ő” alakokat. Minden csoportnak legyen egy írnoka, ő írja le ezeket. Mikor minden csoport végzett, az írnokok olvassák fel a megoldásokat a teljes csoportnak. Saját csoportodon belül beszéljétek meg a gyakorlat siárn tapasztaltakat a következő kérdések alapján:

- Észrevetted-e, hogy „én”, „te” és „ő” kifejezéseket teszel? Mikor? Vajon miért?
- Ismersz-e olyan embereket, akiknek a beszédében gyakran fordul elő ez a redhagyó „ragozás”? Szerinted mi ennek az oka? Emlékszel konkrét esetekre?
- Te milyen típusú emberekkel szemben vagy milyen helyzetekben használod a elnagyobb valószínűség szerint a rendhagyó igeragozást?

„Én” kijelentések:

- Én nem táncolok valami jól.
- Én optimista vagyok.
- Én szeretem a gyors kocsikat.
- Én időnként veszek egy csomag lottószelvényt.
- Én általában csatlakozom a többiek véleményéhez.
- Én úgy gondolom, hogy ha valamit szükséges megcsinálni, akkor azt érdemes jól megcsinálni.
- Én igen fontosnak tartom a jól öltözöttséget.
- Én hiszem, hogy az embereknek segíteniük kell egymást.
- Én élénk képzelettel rendelkezem.
- Én úgy hiszem, hogy erős katonai véderővel kell rendelkezünk.
- Én néha kijövök a sodromból.
- Én elvetem a középosztálybeli értékeket.
- Én a könnyebb fajsúlyú irodalmat szeretem.
- Én tisztetem a szüleim nézeteit.
- Én szívesen tartok számon mindent, ami a szomszédba történik.
- Én emelkedett morális elveket követek.
- Én szót emelek a jogaimért.
- Én ritka műtárgyakat gyűjtök.
- Én úgy gondolom, hogy fontos jó benyomást kelteni.
- Én liberális nézeteket vallok.
- Én kölyökkoromban jól kitomboltam magam.

22. Ám azt mondom, hogy minden megtakarított forint egy megkeresett forint.
23. Én kihasználom a lehetőségeimet.
24. Én egy árnyalattal molettebb vagyok a kelleténél.
25. Én nem igazodom a társadalmi szokásokhoz.
26. Én fogékony vagyok.
27. Én szűkszavú ember vagyok.
28. Ennekem egy kicsit hullik a hajam.
29. Én rugalmas vagyok.
30. Én kikérem a részemet.
31. Én néha éjfél után is kimaradok.
32. Én néha kicsit ingerült vagyok.
33. Én jól megvágatom a barátaimat.
34. Én rendszeresen járok templomba.
35. Én megnézem az utcán a nőket.
36. Én mindig igyekszem elkerülni a verekedést.
37. Én néha másnapra halasztom a dolgokat.
38. Én néha a társaság kedvéért megiszom egy korty italt.
39. Én egy kicsit konzervatív vagyok.
40. Én karcsú vagyok.

(Forrás: Gabnai Katalin: Drámajátékok, Tankönyvkiadó, Bp. 1987. 144-146. o.)

8. Résztétlen válaszok

Cél: rámutatni arra, hogy az emberek válaszaikkal olykor elárulják, hogy igazából nem is figyelnek oda a beszélőre; előidézni az érzést, amikor nem hallgatnak oda a szavainkra; eszközöket keresni, amelyek segítségével leküzdhető a beszélgetőpartner érdektelensége.

Eszköz: az alábbi szitációs játék magnófelvételen vagy szövegesen, eljátszható formában

KULCSSZAVAK: KAPCSOLAT, EMPÁTIA, MENTÁLHIGIÉNÉ, KOMMUNIKÁCIÓ, ÉRZELMEK, FÉLREÉRTÉS, KOMMUNIKÁCIÓS ZAVAR

Szituációs játék szövege

A: Szervusz, hogy vagy?

B: Nem a legjobban – tegnap elütött egy autó. Szerencsére kevéssel megúsztam: kifiamítottam a karomat, össze-visszavertem magamat, az új nadrágom is elszakadt.

A: Oh, milyen balszerencse, és még hozzá az új nadrágod! Képzeld, a barátomnak ugyanilyen márkás farmere van, az egyik belvárosi butikban vette méregdrágán. A haverokat a guta üti az irigységtől. Nem mindenkinek telik egy ilyen fantasztikus cuccra. Tudod a faterjának még a bőre alatt is pénz van... de bocs, mit is mondtál? (Elkalandozás)

B: Hát egy kocsi jött az úton épp amikor leléptem a járdáról. Neki lett volna előnye, de én azt hittem, hogy még átérek előtte...

A: Remélem, megvan a rendszáma. Az emberek mindent megtesznek csak hogy letagadják a felelősséget. Felírtad a számát? (Részletinformációk)

B: Hát persze, megálltak, és kiszálltak a kocsiból. Igazán nagyon rendesek voltak...

A: Remélem, nem mondtad azt, hogy te voltál a hibás! A biztosítók nagyon komolyan veszik az ilyesmit manapság. Aztán még a balesetbiztosítást sem fizetik ki. Tudod, hogy mindig meg akarják úszni az ilyesmit. Szörnyű ez manapság! (Panaszkodás)

B: Nem ez a probléma! Csak olyan nagyon megijedtem. Egész éjjel nem aludtam, hiszen nagyobb baj is lehetett volna...

A: A fenébe is, elszakadt a nadrágod! Tudod, hol lehet ilyet kapni? De ha nem akarsz újat venni, tudok ajánlani egy jó műstoppolót. Igaz, elég drágán dolgozik, de tökéletesen. De engem jól ismer, neked mint barátomnak olcsóbban megcsinálja. Egy szavamba kerül, nagyon le van kötelezve a családnak...(Fontoskodás)

B: Kösz szépen, majd megoldom.

A: Teljesen igazad van! Ezen a nadrágon már úgysem lehet segíteni. A legegyszerűbb ha kidobod. Majd máskor nem leszel ilyen meggondolatlan! (Kioktatás)

B: A baj csak az, hogy alig merek lelépni a járdáról. Elfog a remegés, szédülni kezdek.

A: Hát igen, tudom hogy ez szörnyű, de sokkal rosszabb is lehetett volna. Hacsak rágondolsz, mennyi baj van a világban – éhezés, háborúk, az AIDS, és mi itt egy tönkrement nadrágon rágódunk. Élve maradtál, nem lettél nyomorék sem, és ez a legfontosabb. (Fölényeskedés)

B: Igen, igazad van, de mégis...

A: Gyere és ebédeljünk. Majd én elfeledtetem veled az egészséget. (A téma hirtelen megszakítása)

A szituációs játékot először teljes egészében lejátsszuk vagy elmondjuk a résztvevőknek, akik közben jegyzeteket készítenek. A tanulságok megbeszélését követően csak B szerepét olvassuk fel, illetve adjuk ki írásban, és a csoport tagjai írásban kísérelnek meg reagálni, elérni, hogy B ne érezze magát magára hagyva a problémájával. A feladatot egyénileg oldják meg, majd kiscsoportokban megvitatják. Végül a teljes kör összegzi a tanulságokat. Ezt követően javaslatok gyűjthetők ahhoz, hogy miképpen tudja A B figyelmét felkelteni, elérni azt, hogy figyeljen rá.

9. Cipőbolt

Cél: a kommunikáció, valamint az egyéni és páros problémamegoldás érzelmi gátjainak megtapasztalása, annak tudatosítása, hogy milyen határozottan tudunk ragaszkodni saját vélt vagy valódi igazunkhoz.

Eszközök: papír és íróeszköz, papírpénz, esetleg videó-berendezés kamerával

KULCSSZAVAK: VERSENGÉS, PROBLÉMAMEGOLDÁS, KOMMUNIKÁCIÓS ZAVAR, KONFLIKTUS

A játékvezető pedagógus elmond egy rövid történetet, amelynek végén egy kérdést tesz föl. Arra kéri a résztvevőket, hogy jól figyeljenek és a kérdésre fejben adják meg a választ.

A történet a következő:

Egy kisvárosi cipőboltba bemegy valaki nyitás után és vesz magának egy cipőt 6 ezer forintért. Az árúért tízezres bankjeggyel fizet. A boltosnak még nincs pénz a kasszában, ezért a szomszédos postára megy, és fölváltja a tízezrest. Odaadja a cipőt és a visszajáró pénzt a vevőnek, aki ezután távozik. Félóra múlva bejön a boltba a postás és közli, hogy a nem régen fölváltott tízezres bankjegy hamis. Ezért arra kéri a boltost, hogy vegye vissza, és adjon helyette jó pénzt, mert csakis tőle származhat a hamis pénz. A boltos odaad tízezer forintot a postásnak és megsemmisíti a hamis tízezrest.

Ha nem számítjuk a cipő árát, mennyi a boltos vesztesége?

Miután mindenki válaszolt a kérdésre, a táblára egymás mellé írjuk a – várhatóan többféle – eredményt.

Megkérünk két önként jelentkezőt (lehetőleg olyanokat, akik különböző megoldásra jutottak), hogy üljenek ki a középre helyezett két székre, és öt perc alatt közösen jussanak el a helyes megoldáshoz. (A folyamatot célszerű videón rögzíteni.)

Ezután még 4-5 további párt megkérhetünk ugyanerre.

A páros feladatmegoldások után közöljük a helyes választ (4 ezer forint). Szükség esetén papírpénzzel lejátszathatjuk a történeteket.

Megbeszéljük a gyakorlat tanulságait, különös tekintettel a problémamegoldás személyi és csoportos gátjaira. A páros munkák megbeszélésénél ezen kívül a személyközi kommunikáció sajátosságaira és akadályaira is kitérünk (főlhasználva az esetleges videofelvételeket).

A beszélgetésen a következő témák merülhetnek fel:

- Mi jellemezte a párbeszédet?
- Milyen mértékben jutott érvényre a győztes/vesztes stratégia?
- Ki miért ragaszkodott a saját igazához?
- Milyen érzés volt rádöbbenni, hogy nem volt igazunk?
- Sikerült-e valamelyik párnak közösen rájönni az eredményre?

10. „Linzer gyakorlat”

Cél: az önmagunkról történő megnyilatkozás és az egymásra való odafigyelés gyakorlása

KULCSSZAVAK: KOMMUNIKÁCIÓ, ÉNAZONOSSÁG, MÁSSÁG, EMPÁTIA, ODAFIGYELÉS, BIZALOM, BESZÉDKÉSZSÉG, ÉRZELMEK

A csoport tagjai párokat alkotnak, majd egy külső és egy belső kört alkotnak olyan módon, hogy a pár egyik tagja a külső, a másik tagja a belső körben áll egymással szembefordulva. A játékvezető különböző témákat nevez meg, amelyekről a párok egy meghatározott időtartam alatt beszélgetnek. Ennek az időtartamnak a felében az egyik fél a beszélő, a másik figyel, majd szerepet cserélnek. A témák váltásánál a körök a játékvezető instrukciójára elmozdulnak, és mindenki új párt kap. A témák kezdetben mindennapi, könnyed dolgok, majd egyre komolyabb és intimebb kérdések kerülnek szóba. A témák komolyodásával nő a ráfordítható időtartam.

Példa az alkalmazható témasorra:

- A kedvenc ételed (1 perc)
- A múlt hétvégi programod. (1,5 perc)
- Véleményed az iskoládról. (2 perc)
- Egy nagyon boldog élményed. (2 perc)
- Egy kellemetlen élményed. (2 perc)
- A legjobb barátod. (3 perc)
- A legnagyobb ellenséged (3 perc)
- Három kívánságod. (4 perc)
- Amitől nagyon rettesz. (4 perc)

Megjegyzés

A játékvezetőnek figyelnie kell arra, hogy nem érint-e a téma komoly érzékenységeket. Ha valaki nem kíván az adott témáról beszélni, kiléphet a körből. Ő dönti el, hogy a következő témánál visszaáll-e vagy végleg kimarad. Ha valaki ilyen módon pár nélkül maradna, a játékvezető áll be.

A gyakorlathoz kapcsolódó beszélgetés témái:

- Mi volt könnyebb: beszélni vagy meghallgatni a másikat?
- Melyik téma okozott nehézséget, és miért?
- Milyen érzés volt beszélni benső dolgainkról?
- Milyen érzés volt mások benső dolgairól hallani?

--

I. Ismerkedéshez javasolt játékok

1. Névkígyó

Cél: Egymás nevének megtanulása (Harmadik osztályos kortól ajánljuk.)

KULCSSZÓ: ISMERKEDÉS

Egy résztvevő megmondja a nevét. A következő mondja az előző társa nevét, és hozzá fűzi a sajátját. A harmadik ismétli az előző két csoporttag nevét, és végül megmondja a sajátját, és így tovább, amíg mindenkire sor kerül. A legutoljára sorra kerülő résztvevőnek az egész névsort el kell mondania, mielőtt megmondaná a saját nevét.

2. Zim és zum

Cél: Egymás nevének megtanulása (3-8. osztályosoknak ajánljuk.)

KULCSSZÓ: ISMERKEDÉS

A csoport körben ül. Egy játékvezető körbe jár, és a játék résztvevőitől szomszédjuk nevét kérdezi. Ha azt mondja: „zim”, a jobboldali szomszéd nevét kell mondani, ha azt mondja: „zum” a baloldaliét. Ha azt mondja: „zim-zum” mindenki helyet változtat. Aki rossz nevet mond, annak kell beállnia a körbe továbbkérdezni.

Megjegyzés: Akkor játszható, ha a gyerekek már ismerik egymást, tudják egymás nevét. A játék lényege, hogy gyors egymásutánban mutasson a gyerekre a játékvezető. Ha valaki téveszt, akkor zálogot is adhat.

3. Ha állat lennék, akkor...

Cél: bemutatkozás, azonosságtudat kialakítása (Alsótagozatosoknak ajánljuk.)

KULCSSZAVAK: ISMERKEDÉS, IDENTITÁSTUDAT

A résztvevők körben ülnek, és a következő módon mutatkoznak be: „*A nevem Mónika. Ha állat lehetnék, rigó szeretnék lenni.*” A következő résztvevő először

bemutatja Mónikát, a rigót, majd ő következik. A játék addig tart, amíg mindannyian be nem mutatkoztak.

Variáció: A résztvevők röviden indokolhatják a választásukat.

Megjegyzés: Különösen 1. – 2. osztályban kedvelt a játék, de 3. – 4. osztályban is örömet okoz. Itt az indoklást is megpróbálhatjuk, érdekes és elgondolkodásra való válaszokat is kaphatunk (pl. oroszlán – mert az állatok királya, farkas – mert vad, cica – mert jól tud hízelegni stb.).

4. Névhullám

Cél: Egymás nevének a megtanulása (Alsótagozatosoknak ajánljuk.)

KULCSSZAVAK: ISMERKEDÉS

A gyerekek körben állnak. Egy gyerek a nevét mondja különleges hangsúllyal. A név gyorsan végighalad, hullámszik a körben ezzel a kiejtéssel. Utána egy másik gyerek folytatja.

Variáció: A különleges hangsúlyt egy mozdulat is kísérheti.

Megjegyzés: nagyobb létszámú csoport esetén unalmassá válhat a játék. Ideális létszám 10-12 fő.

5. Pókháló névjáték

Cél: Egymás nevének megtanulása, az összetartozás érzésének átélése. (Általános iskolásoknak ajánljuk.)

KULCSSZAVAK: ISMERKEDÉS, ÖSSZETARTOZÁS

Eszközök: egy fonalgombolyag jó erős fonallal (kooperációs gyakorlatként történő alkalmazásánál stopperóra)

A csoport, esetleg az osztály tagjai körben ülnek. Az első gyerek megfogja egy pamutgombolyag kezdő szálát, megmondja a nevét, és a gombolyagot átdobja az egyik társának. Ő is megmondja a nevét és tovább dobja a gombolyagot, és így megy tovább, amíg ilyen módon valamennyi tanuló részese a hálónak. A hálót aztán le kell fejteni olyan módon, hogy fordított sorrendben dobja vissza mindenki a gombolyagot annak a társának, akitől eredetileg kapta. A visszadobásnál mindig meg kell nevezni a fogadót.

Megjegyzés: A játék játszható nevek mondása nélkül is. Fontos, hogy a gombolyagot mindig a fonal fölött dobják. A játék ügyességet és figyelmet érdemel, fegyelmezettséget feltételez. Nagy létszámú csoport esetén javasoljuk a csoport kettéosztását: az egyik társaság figyeli a játékot, a másik játssza, majd szerepcseré.

6. Ismerkedés névhúzással

Célok:

- Csoportindításnál a helyzet strukturálása, a feszültség csökkentése
- Személyeslélesi és empátiás érzékenység növelése

- Visszajelzés adása és kapása egymást korábban nem vagy csak felületesen ismerő csoporttagoknál

(Középiskolásoknak és felnőtteknek ajánljuk.)

KULCSSZAVAK: ISMERKEDÉS, EMPÁTIA

Eszközök: névcédulák minden csoporttag nevével, kalap, papír, íróeszköz

Valamennyi csoporttag nevét fölírjuk egy-egy névcédulákra, ezeket összehajtogatjuk és berakjuk egy kalapba. A csoportvezető körbeviszi a kalapot; mindenki húz egy cédulát. (Aki a saját nevét húzta, természetesen visszaadja, és újat húz). A résztvevők kb. 8-10 mondattal jellemzik azt a csoporttársukat, akinek a nevét kihúzták. A jellemzést felírják egy papírra, és nem mutatják meg senkinek. Természetesen azt sem szabad menetekben elárulni, hogy ki kinek a nevét húzta ki. Ha a csoporttagok egyáltalán nem ismerik egymást, ösztönözzük őket arra, hogy az első benyomások, egymás megnyilvánulásainak és külső jegyeinek észlelése alapján próbálják meg beleképzelné magukat a másik helyzetébe. Nem az a fontos, hogy minden mondat pontosan „üljön”, hanem az, hogy a jellemzés egésze találó legyen. Hívjuk föl arra is a figyelmet, hogy ne értékelő, minősítő, címkéző, hanem leíró mondatokat alkossanak. Lehetőleg kerüljék a sablonokat, a semmitmondó közhelyeket (pl. hogy szereti a családját, szereti a munkáját stb.).

Amikor mindenki elkészült a leírással, egyenként felolvassák a jellemzést. Aki magára ismer, jelentkezik (természetesen ugyanazt a leírást többen is magukénak vélhetik). A többi csoporttag is találgathat, hogy kiről is szól a szöveg (természetesen itt is lehetnek eltérő ötletek). Sorban mindenki felolvassa a jellemzését, és minden alkalommal az előzőek szerint járunk el. Ebben a körben még nem fedjük föl, hogy valójában kiktől íródnak a leírások. (A csoportvezető táblán vagy tacepaón jegyezheti a tippeket.)

Ezt követően mindenki fölolvassa a jellemzését, és most már azt is közli, hogy kiről írta azt. Összevetjük a tippeket a valósággal és megbeszéljük a gyakorlat tanulságait.

7. Felfedezés

Cél: Az identitástudat erősítése, a közvetlen lakókörnyezet iránti érdeklődés felkeltése, együttes tevékenység és élményszerzés

Eszközök: írógéppapír, íróeszköz, színes kiemelő filc, ragasztó, olló, térkép

KULCSSZAVAK: ISMERKEDÉS, IDENTITÁSTUDAT, KOOPERÁCIÓ

A résztvevők 3-4 fős kiscsoportokat formálnak. Minden csoport bejárja a települést és összeállít egy olyan feladatsort, amelynek alapján egy másik csoportnak öt helyszínrre kell elmennie. Minden ilyen helyszínről hozniuk kell egy arra vonatkozó szóbeli információt és egy jellegzetes tárgyat. A helyszínek meghatározását rejtvényes formában adják meg egymásnak. (Ahol a poharak nagy becsben vannak, s ha kilépsz az ajtaján leolvashatod a pontos időt a templom tornyáról stb.) A feladatban jelzett helyszíneket meghatározott idő alatt kell felkeresni. A bejárt útvonalokról a csoportok térképvázlatot készít.

A csoportok bemutatják egymásnak a beszerzett tárgyaikat, az információkat és rövid kommentárt fűznek hozzá. A többieknek ki kell találniuk, hogy hol, merre jártak. Végül a csoportok térképeiből, az elhozott tárgyakból közösen egy nagy térképet készítenek a bejárt útvonalról. A „helytörténeti forrásokból” szerzett információkat is odahelyezik.

8. Az én hazám

Cél: a nemzeti identitás- és az énazonosság-tudat erősítése (2-6. osztályosoknak ajánljuk.)

KULCSSZÓ: IDENTITÁSTUDAT

A gyerekek csomagoljanak be a táskájukba – képzeletben, esetleg valóságosan – öt olyan dolgot, amit elvinnének magukkal egy másik országba azért, hogy segítségükkel bemutathassák: milyen is a mi hazánk.

9. Ismerkedés

Cél: csoportindításnál a helyzet strukturálása, a feszültség csökkentése, illetve az egymást korábban nem vagy kevéssé ismerő csoporttagok kölcsönös megismerése (Középiskolásoknak és felnőtteknek ajánljuk.)

Eszközök: tábla és kréta vagy tacepaó és filctoll

KULCSSZÓ: ISMERKEDÉS

Ötszavas bemutatkozás

Mindenki sorban bemutatja önmagát legfeljebb öt szóval, utána megbeszélés, ennek során reagálhatnak a csoporttagok egymás közléseire.

Rajz és szimbólum

Mindenki készít egy külön papírlapra egy rajzot, amin életének általa legfontosabbnak tartott mozzanatait ábrázolja. (Aki arra hivatkozik, hogy nem tud rajzolni, azt biztassuk azzal, hogy nem a rajzkészség a fontos, hanem bemutatkozás – történjék ez akármilyen leegyszerűsített módon is.) Ezután mindenki találjon ki egy szimbólumot, ami szerinte leginkább jellemzi őt. Ezt a szimbólumot rajzolja föl az előbbi rajz alá, ugyanarra a lapra. A rajzokat mindenki számára látható helyre tesszük. A csoport tagjai sorban odamennek saját rajzukhoz és beszélnek róla; ha szükséges, megmagyarázzák (a szimbólumot is ideértve). A többiek kérdéseket tehetnek fel bemutatkozó társuknak. Utána az általánosítható tanulságok megbeszélésére kerül sor.

Itt születtem

A táblára felrajzoljuk Magyarország térképének vázlatát, a főbb földrajzi egységek bejelölésével. A csoporttagok sorban a táblához mennek. Bejelölik saját szülőhelyüket vagy koragyermekkoruk tartózkodási helyét. (Ha valaki szülőhelye a mai Magyarországon kívül esik, természetesen azt jelöli meg.) Ezután kb. 2-3 percig beszélnek erről a helységről. Kérjük meg őket, hogy ne tárgyszerű, hanem személyes leírást adjanak. Utána bárki kérdezhet, illetve reagálhat az elhangzottakra. Miután mindenki sorra került, megbeszéljük a gyakorlatot.

Nóták

Sorban mindenki elénekel egy bármilyen műfajú éneket, dalt, amit nagyon kedvel. Ha mások is ismerik, a csoport együtt énekel. Az egyes nóták után az

illető röviden indokolj, hogy miért éppen az adott dalt választotta. Utána a gyakorlat tapasztalatainak a megbeszélése következik.

Viccek

Sorban mindenki elmond egy tetszés szerinti témájú viccet, amit nagyon kedvel. Itt is szükség van a választás indoklására. A gyakorlatot a kapcsolódó gondolatokat, érzéseket jelző beszélgetés zárja.

Névtanulás

A csoport valamelyik tagja közli a nevét (lehetőleg a keresztnévét vagy azt, ahogy szeretné, hogy a többiek szólítsák). A mellette ülő megismétli a hallott nevet és hozzáteszi a sajátját. A következő személy elismétli az előző kettőt, majd hozzáteszi a saját nevét. Ez így folytatódik addig, amíg mindenki sorra nem kerül. Ha a csoport nagy létszámú, ezt a gyakorlatot a következő találkozásnál vagy néhány óra múlva megismételhetjük.

10. Én-notesz

Cél: önismeret, énazonosság-tudat fejlesztése (2-6. osztályosoknak ajánljuk.)

Eszközök: minden gyereknek füzet, ragasztó, szétvágható színes folyóiratok vagy-és fénymásolt képek, rajzeszközök. olló

KULCSSZAVAK: ÖNISMERET, IDENTITÁSTUDAT

Minden gyerek nyit egy füzetet, amelybe folyamatosan beragasztja, beírja, berajzolja azt, ami számára különösen fontos. Időszakonként megmutatja ezt a társainak, az egész osztálynak vagy egy kiscsoportnak beszél ezekről.

Bevált témák az én-notesz készítésénél:

- legkedvesebb játékomban
- legkedvesebb könyvem
- legkedvesebb mesém
- legkedvesebb virágom
- hogyan vigyázok a környezetem tisztaságára stb.

11. A múltam

Cél: az énazonosság tudatának erősítése (Alsótagozatosoknak ajánljuk.)

KULCSSZÓ: IDENTITÁSTUDAT

A gyerekek egy füzetben rajzban vagy írásban „elmesélhetik” az életüket születésüktől a mai napig – fotók, rajzok, fogalmazások segítségével.

12. Időegyenés

Cél: az énazonosság-tudat erősítése (2-6. osztályosoknak ajánljuk.)

Eszközök: minden résztvevőnek rajzlap, vonalzó, ceruza

KULCSSZÓ: IDENTITÁSTUDAT

Egy széles lapra a gyerekek egy vonalat húznak, és az így létrejövő időegyenesen ábrázolják azokat az időpontokat, amikor valami fontos dolog történt velük. Párokban vagy három fős csoportokban mesélnek egymással a felidézett eseményekről.

13. Életvonal

Cél: az énazonosság-tudat erősítése (2-8. osztályosoknak ajánljuk.)

Eszközök: minden résztvevőnek rajzlap, vonalzó, ceruza

KULCSSZÓ: IDENTITÁSTUDAT

Húznak egy vonalat az előző játékban leírt módon, és bejelölnék rajta néhány számukra fontos eseményt. Először kijelölik a száme egyenesen az éveket, majd nyilazzák az eseményeket a megfelelő korszakhoz. Pl. „10 éves koromban új lakásba költöztünk.”

14. Jövőegyenes

Cél: a jövőtudat megalapozása (Alsótagozatosoknak ajánljuk.)

KULCSSZÓ: JÖVŐKÉP

A gyerekek vegyék fel a vonalat ugyanúgy, mint az előbb és jelöljék az éveket addig a korig, amíg felnőnek. Mi minden történik vajon addig velük? Próbálják meg bejelölni az időegyenesen!

15. Címerek

Cél: önismeretfejlesztés, az én-azonosság erősítése (3-8. osztályosoknak ajánljuk.)

KULCSSZAVAK: ÖNISMERET, IDENTITÁSTUDAT

Eszközök üres címeres rajz valamennyi résztvevő számára, biztosítótűk.

A játékvezető röviden ismerteti, hogy mi a címer célja, haszna. Ezután mindenki kap egy lapot, melyen egy címerkörvonal látszik, melyet vízszintes és függőleges vonalak 4 mezőre osztanak. A címer alá kerül a név és mottó. A mezőkbe: 1. az illető számára legfontosabb esemény, 2. az adott év legboldogabb pillanata, 3. amit különösen jól tud, 4. amin javítania kell. Ha a résztvevőknek idejük és kedvük van, ki is színezhetik a címet. A rajzok fel kerülnek a falra, és az egyes címertulajdonosok elmagyarázzák a saját képeiket, kérdéseket tesznek fel egymásnak ezekkel kapcsolatban.

16. Mozgásos névjáték

Cél: nevek megtanulása, egymásra figyelés, egymás megismerése (Minden korosztálynál alkalmazható.)

KULCSSZÓ: ISMERKEDÉS

A résztvevők körben állnak, vagy ülnek. A játékvezető ismerteti a játék menetét, mely addig tart, ameddig mindenki be nem mutatkozott. Mindenki megmondja a nevét, mozdulatokkal ki fejezi egy pozitív tulajdonságát. A következő mindezt

megismétli, majd ő maga mutatkozik be hasonló módon. Ilyen módon minden csoporttagra sor kerül.

Javasolt játékszabályok:

- A játékvezető kezdi a bemutatkozást.
- A kör jobbra halad.
- Nem szabad kétszer azonos mozdulatot használni.

Variációk:

- a névhez mozdulat vagy mozgás kapcsolása
- név mondása és egy bizonyos kérdésre adott mozgásos válasz (pl: mi a kedvenc sportod? – melyik a kedvenc játékod?)

17. A nevemről

Cél: bemutatkozás, énonozosság-tudat megerősítése (5. osztálytól ajánljuk.)

KULCSSZAVAK: ISMERKEDÉS, IDENTITÁSTUDAT

A csoport körben ül. Mindenki mond valamit a saját nevééről (hogyan választották számára a szülei, szereti vagy sem, kapott-e becenevet, stb.).

18. Kéz- és talplenyomatok

Cél: önismeretfejlesztés, azonozásitudat kialakítása (1-6. osztályosoknak ajánljuk.)

Eszközök: kartonpapír, rajzeszköz, olló

KULCSSZAVAK: ÖNISMERET, IDENTITÁSTUDAT

Variációs lehetőség:

„Hogyan növekszem?” A gyerekek meghatározott időszakonként (például havonta) körberajzolják tenyerüket vagy/és talpukat, kivágják és összehasonlítják az előző állapottal.

19. Sziluettek 1.

Cél: önismeretfejlesztés, pozitív megerősítés (Alsótagozatos gyerekeknek ajánljuk.)

Eszköz: csomagolópapír, filctoll, ragasztó vagy rajzszög

KULCSSZÓ: ÖNISMERET

A csoport tagjai körvonalait körberajzolják, majd kivágják, a falra erősítik és különböző – rájuk vonatkozó – kivágásokkal (rajzok, képek) vagy mások ún. megerősítő állításaival díszítik.

20. Árnyék sziluettek

Cél: önismeretfejlesztés, pozitív megerősítés, egymás megismerése (Alsótagozatos gyerekeknek ajánljuk.)

Eszközök: csomagolópapír, elemlámpa, színes ceruza vagy zsírkréta

KULCSSZAVAK: ISMERKEDÉS, ÖNISMERET, IDENTITÁSTUDAT

Egy csoporttag közel áll a falhoz, amelyen egy nagy darab papír lóg. Egy másik gyerek elemlámpával megvilágítja profilból vagy tetőtől talpig, egy harmadik pedig körberajzolja a falra vetett árnyékát. Ezután kivágnák, kiszínezik. Miután ezt a csoport minden tagjával elvégezték, megpróbálják közösen azonosítani egymást az árnyképek alapján.

21. Sziluettek 2.

Cél: egymás megismerése, elfogadása, az énazonosság-tudat erősítése, a csoportkohézió növelése

Eszközök: csomagolópapír, filctoll, színes újság, ragasztó, olló, festék, ecset, zsírkréta

KULCSSZAVAK: ISMERKEDÉS, ÖNISMERET, IDENTITÁSTUDAT

A csoport kiválasztja, hogy kik legyenek azok (3-5 fő), akiknek elkészítik az egész alakos sziluetjtét. Ha megvannak a kiválasztottak, akkor körjük egyenletesen eloszlanak a többiek. Az így létrejött kiscsoportok kialakítanak maguknak egy külön kis sarkot, ahol a kiválasztott személy mesél arról, hogy milyenek rajzolják meg őt. Valami történetet is mond az így elképzelt figuráról. A többiek csomagolópapírokból összeragasztott nagyméretű alapon körülrajzolják a kiválasztott személyt. A sziluettet pedig közösen kifestik, színes papírral kiragasztják stb. a hallott történet alapján.

Az elkészült műveket megmutatják egymásnak a csoportok, és megbeszélik a készítés közben szerzett élményeket.

Megjegyzés: Több Freinet szellemű óvodában születésnap ajándékként alkalmazzák ezt a játékot.

22. Sziluett/interjú

Cél: bemutatkozás, egymás megismerése, pozitív megerősítés (Minden korcsoportnak ajánljuk.)

Eszközök: : írásvetítő, szék, csomagolópapír v. fotókarton, színes papír, rajzlap, ragasztó, filctoll, zsírkréta

KULCSSZAVAK: ISMERKEDÉS, ÖNISMERET, IDENTITÁSTUDAT

A játékosok párt választanak úgy, hogy ismerősök ne kerüljenek egy párba. A falra helyezett lap elé leül az egyikük, társa pedig körülrajzolja az árnyékát az írásvetítő fényében. Ezután cserélnek: aki modell volt, az rajzol, és aki rajzolt, az most modellt ül. Ki-ki „végső formába önti” a róla készült sziluettet : kivágja és fotókartonra ragasztja, színes papírral fedi le, ún. negatívot készít, megduplázza önmagát stb.

Mikor elkészültek a „cizellálással”, akkor a párok egymás között kicserélik az alkotásaikat, és meginterjúvolják egymást. Öt percig az egyik kérdez, és a szerinte jellemző jegyeket ráírja a másik sziluetjére, vagy mellé, vagy oda, ahol helyet talál. Majd cserélnek és öt percig a másik teszi ugyanezt.

A párok megbeszélnek az egymásról írt jellemzőket, majd közösen elhelyeznek 3 kiegészítőt (fülbevalót, kalapot, sálát, poharat stb.) a sziluettjeiken.

Minden résztvevő portréja kikerül a falra. (A csoportvezető előre figyelmeztesse a résztvevőket, hogy a felírtakat valamennyi csoporttárs elolvassa majd.) Közösen megbeszélnek: ki hogy érezte magát a tevékenység alatt, mennyire érzi találónak a róla ill. a másokról készült portrét.

23. Parola

Cél: az énonozosság-tudat erősítése, egymás megismerése, elfogadása (Általános iskolásoknak ajánljuk.)

Eszközök: írógéppapír, tollak, színesek, ragasztó, olló

KULCSSZAVAK: ISMERKEDÉS, IDENTITÁSTUDAT, ELFOGADÁS

A játékosok körbe rajzolják a kezüket egy rajzlapon, majd kivágják a formát. Tesznek rá egy jelet, hogy tudják, melyik az övék és középre teszik. Egy asztalkendővel letakarják az egészet, megkeverik, és körben mindenki húz egyet. Ha valaki véletlenül a sajátját húzta, akkor visszateszi és újra próbálkozik. A kihúzott papírkézre mindnyájan írnak valamit. Aki elkészült, visszateszi azt a terítő alá. Ha már az összes kéz visszakerült, mindenki kiválasztja a sajátját, és megpróbálja kitalálni, hogy ki üzent neki.

Sorban mindenki elmondja, hogy a kézre írt szöveg alapján milyennek gondolja az üzenőt, és elmondja azt is, hogy milyennek látta azt a kezet, amelybe ő helyezte el az üzenetét. Az elmondásokban nem szerepelhet szó szerint az üzenet. A cél az, hogy a címzett és a feladó megtalálja egymást.

Mikor sikerült kideríteni, hogy ki kinek üzent, ki kivel fogott jelképesen kezet, akkor a résztvevők valóságosan is megjelenítik a parolát. Úgy kell összeállni, hogy az egymásnak üzenők megfogják egymás kezét. Ha elkészült ez a sok szereplős kézfogás, akkor az a feladat, hogy a játékosok fűzzék ki magukat belőle.

24. Az én kezem, a te kezed

Cél: bemutatkozás, egymás megismerése (1-3. osztályosoknak ajánljuk.)

Eszközök: : A/4-es rajlap és íróeszköz minden résztvevő számára

KULCSSZÓ: ISMERKEDÉS

Párokba rendeződnek. Feladatnak kapják, hogy egymás kezeit körül kell rajzolniuk. A lapra jelezzük: ez X Y keze – rajzolta: X Y. A rajzba az érintett valamely (kizárólag pozitív) tulajdonsága is beírható (pl. barátságos, segítőkész, melegszívű stb.) A végén a „kezek” kifüggeszthetők vagy az „én notesz” lapjaiba illeszthetők.

25. Pantomim: Valami, amit szívesen csinállok

Cél: pozitív megerősítés, azonozosság-tudat fejlesztése (1-6. osztályosoknak ajánljuk.)

KULCSSZAVAK: ISMERKEDÉS, IDENTITÁSTUDAT

A résztvevők körben ülnek, a játékvezető jelentkezés alapján választja ki a gyerekeket, akik pantomimszerűen bemutatják, hogy mit szeretnek csinálni. (pl. kerékpározni, úszni, táncolni, enni stb.) A többieknek ki kell találniuk, mi az a „valami”.

Variáció: párokban vagy kiscsoportban zajlik a bemutatás.

26. Képességfa

Cél: önismeretfejlesztés, önnevelési igény felkeltése, énazonosság-tudat erősítése (3-6. osztályosoknak ajánljuk.)

Eszközök: csomagolópapír, rajzeszköz, íróeszköz, rajzpapír, ragasztó

KULCSSZAVAK: ÖNISMERET, IDENTITÁSTUDAT

A gyerekek közösen rajzolnak egy nagy fát. Minden ág egy-egy gyereket jelképez. (Az ágakat a gyerekek nevükkel megjelölik.) A fa levelei pedig egy-egy megszerzett tudásról, képességről tanúskodnak: pl. tudok úszni, ugrókötelezni, görkorcsolyázni, olvasni stb.

27. Kitalálások: Kire illik?

Cél: egymás megismerése, az énazonosság-tudat erősítése (3-8. osztályosoknak ajánljuk.)

Eszköz: minden résztvevőnek papír és íróeszköz.

KULCSSZAVAK: ISMERKEDÉS, IDENTITÁSTUDAT

A gyerekek jellemző dolgokat írnak magukról (pl. érdeklődésükről, hobbyjukról): „szemem színe kék”, „szeretem a zenét” stb. Ha kész, összehajtják és a játékvezetőnek adják. A társaknak kell kitalálniuk, hogy melyik papírt ki írta.

Megjegyzés: Ezt a gyakorlatot összeszoktatott csoport vagy osztály esetében célszerű alkalmazni.

(Forrás: Szekszárdi J.: *Utak és módok. IFA-Magyar ENCORE, 1995.*)

--

III. A kooperációs készséget fejlesztő játékok

1. „A háromrészes krokodil”

Cél: az együttműködés megtapasztalása, a kreativitás fejlesztése (Általános iskolásoknak ajánljuk.)

A résztvevők 3 fős csoportokká alakulnak. A kiscsoportoknak az a feladata, hogy egy állatalakot jelenítsenek meg a testükkel úgy, hogy a figura három részből álljon és mindegyik része mozogjon. Pl.: az egyik játékos a krokodil feje és karjaival, mint egy óriási szájjal tátogat; a másik játékos a krokodil teste, amely le-föl mozog, a harmadik a farka, amely jobbra-balra verdes. Ha elefántot formáznak, akkor az egyik a feje, amint hosszú ormányával éppen vizet szűrcsöl, a másik kettő pedig az elefánt

egy-egy füle, amivel legyezi magát. Az igazán ötletes megjelenítésnél minden résznek más szerepe van.

Minden kiscsoport bemutatja a maga állatfiguráját, azután közösen kiválasztják azt a 3-4 alakot, amelyik a legjobban tetszett. A kitalálók újra bemutatják ezeket az állatokat, hogy mindenki megjegyezhesse, melyik rész, mit csinál. Mindhárom rész kap egy számot. Ezek után kört alkotnak a játékosok úgy, hogy ne álljanak egymás mellett azok, akik közös kiscsoportban voltak. A játékmester középre áll, mondja, hogy melyik állatot szeretné megjeleníteni, és hirtelen rámutat valakire. Akire rámutatnak, az 1-es, a tőle jobbra álló a 2-es, a balra álló pedig a 3-as számú rész. A feladat az, hogy minél gyorsabban életre keltsék a figurát, hogy ki-ki a megfelelő helyre álljon és összhangban mozogjanak az egyes részek.

Megjegyzés: Fontos, hogy a játék gyorsan pörögjön, hogy minél többször jusson szerephez egy-egy résztvevő.

2. Hangulatkupola

Cél: együttes élmény, a közös tevékenység eredményességének megtapasztalása (Általános iskolásoknak ajánljuk.)

Eszközök: mindenkinek 1 tekercs WC papír, színes megvilágítás

A játékmester beinvitálja egy terembe a résztvevőket. Mindenkinek ad egy tekercs papírt, amit a játékosok keresztül-kasul vihetnek, fűzhetnek a termen, amíg a tekercs el nem fogy. A cél az, hogy közösen egy hangulatos belső teret hozzanak létre, hogy a papírcsíkokból olyan kupola jöjjön létre, ami alatt az egész csoport elfér. Ha valahol elszakad a papír, ott egyszerűen össze lehet kötni, vagy úgy marad, ahogy van. Ha már az összes papír elfogyott, a játékosok leülnek a kupola alá és elmesélik egymásnak, hogy milyen emléküket, élményüket van erről vagy más kupoláról.

Megjegyzés: Ezt a játékot estére érdemes tenni, és a csoport létszámának megfelelő terem választani hozzá. A játék szolgálhat hangulati elemül egy meghatározott beszélgetéshez, műsorhoz is.

3. Tapintó doboz

Cél: az együttes tevékenység megtapasztalása, kommunikáció gyakorlása. (Alsótagozatosoknak ajánljuk.)

Eszközök;dobozok, krepp papír, olló, ragasztó

A társaság 3-6 fős kiscsoportokra válik szét. Minden csoport 20 percet kap arra, hogy természetes és mesterséges környezetéből különféle darabokat összegyűjtsön, és eldöntse, hogy melyek kerüljenek a dobozba. A csapatok úgy alakítják ki a dobozokat, hogy azokba egy kézzel be lehessen nyúlni, és így kitapogatni a bent lévő dolgokat. Két-két kiscsoport kicseréli dobozait, és felváltva, hol az egyik csapatból, hol a másiktól egy játékos 1 percen keresztül mondhat mindent arról, amit a kezében tart. A csoport megpróbálja azonosítani a szóban forgó dolgot az elhangzottak alapján.

A játékot beszélgetés zárja: Miért pont ezeket a dolgokat választotta az egyik ill. a másik csapat? Melyik információ alapján sikerült azonosítani a dolgot? Milyen élményeket adott a tapogatás? stb.

4. Szókokacukor

Cél: kreativitás fejlesztése, a közös tevékenység eredményességének meg tapasztalása, szókincsfejlesztés

Eszközök: 1/2 kg kockacukor, filctoll

A résztvevők 6-12 fős csoportokat alkotnak. A csapatok játékosonként 3-3 kockacukrot kapnak. A játékosok a kapott kockacukorra 1-1 betűt írhatnak, azután továbbadják. Egy kockára tehát 6 különböző személy által írt betű kerül. További megkötés, hogy egy játékos egy betűt csak egyszer használhat függetlenül attól, hogy hány kockacukorra ír.

Ha már minden kocka minden lapján van betű, akkor a csoport körbe ül egy asztalt. Az egyik játékosnak bekötik a szemét. Ő az építő. A feladat az, hogy a bekötött szemű játékosnak a társak szóbeli instrukciói alapján az asztalon lévő kockacukrokból egy oszlopot kell felépíteni úgy, hogy legalább az egyik oldalán értelmes szó jöjjön ki. A csoport tagjai felváltva adják az utasítást. Annál jobb a megoldás, minél magasabb az oszlop – minél hosszabb a szó –, illetve ha az oszlop többi oldalán is értelmes szó jön létre. Egy menet addig tart, amíg elkészül egy szókokacukoroszlop. A menet végét jelenti az is, ha ledől egy kocka. Ekkor új építőt választanak és a játék folytatódik.

Megjegyzés:

1. A játékot nehezíti, ha kikötjük, hogy az építő csak az egyik kezét használhatja.
2. A csoportok gyakran igénylik, hogy újraindítsuk a játékot, mert akkor a betűk elhelyezésében más módszert követnek. Az ilyen igénynek érdemes helyt adni, ha pedig nem merül föl, akkor rákérdezni a problémára.

5. „Liz játék”

Cél: a kreativitás fejlesztése, az együttes munka eredményességének és örömeinek meg tapasztalása (Általános iskolásoknak ajánljuk.)

Eszközök: színes papír, A/5-ös rajzlap, olló, ragasztó, tűzőgép

Minden résztvevő kap 10 db különböző színű lapot és 3 db A/5-ös /rajz/lapot. A színes lapokat tetszőleges sorrendbe helyezi és tűzőgéppel összefogja. Az összetűzött lapokból mindenki kedve szerinti alakzatokat vág ki. Ez azt jelenti, hogy minden alakzat 10 színben áll rendelkezésre. A rajzlapokat felosztják 2/3-ad 1/3-ad arányban. A nagyobb részbe kép kerül, a kisebbikbe majd szöveg. Az első rajzlapra közös kép kerül, a másodikra egyéni, a harmadik talonba marad.

Az első feladat az, hogy párhuzamosan egy közös és a saját képet hozzanak létre a játékosok. Az egyik rajzlap 2/3-os részébe mindenki felragaszt egy alakzatot, a lap hátuljára tesz egy jelet, hogy megismerje a sajátját, majd továbbadja. A kapott lapra a következő játékos odaragasztja azt az alakzatát és abban a színben, ami szerinte leginkább illik a hívóképhez. Annyi megkötés van, hogy azt az alakzatot, amelyet

egyszer már használt a játékos, többször már nem alkalmazhatja. Lehetőség van „pászt” mondani, és kiegészítés nélkül továbbadni a képet. A résztvevők számától függően egy vagy két kört tesz meg egy ilyen kép. Párhuzamosan a közös kép elindításával egy másik rajzlapon az egyéni kép készül azzal a megszorítással, hogy mindig ugyanazt az alakzatot – nyilván egy másik színben – kell a saját lapra ragasztani, mint a közösre.

A második feladat az, hogy amikor mindenkirehöz visszakerült a saját lapja, akkor minden résztvevő a talonban lévő lap 1/3-os részébe ír néhány mondatot arról, hogy mi jutott eszébe a közös képről. Ezután odaadja ezt a lapot a tőle balra lévőnek, aki a szöveg impressziója alapján készít egy rajzot a 2/3-os részbe. A közös képet a tőle jobbra lévőnek adja oda, aki az 1/3-os részbe írja mindazt, ami a képről eszébe jut. Az egyéni képének szövegét mindenki maga készíti el. A hármas csoportok összeülnek megbeszélni alkotásaikat, azután bemutatják a többieknek úgy, hogy a kapcsolódó élményeiket is elmondják.

6. Közös montázs

Cél: a kreativitás fejlesztése, az együttes munka eredményességének és örömeinek megtapasztalása, a konszenzusra jutás gyakorlása (Minden korosztálynak ajánljuk.)

Eszközök: színes újságok, olló, ragasztó, csomagolópapír v. nagyméretű rajzlap A játékosok színes újságokból vágnak ki nekik tetsző képeket 10-15 percen keresztül. Körben ülnek és mindenki kitesz 3 képet az általa kivágottak közül. Ki-ki végignézi a „hívóképeket” és megkeresi melyikhez tud/akar kapcsolódni. 4-6 fő alakít ki egy kiscsoportot és közösen készítenek egy montázst. Teljes konszenzusra kell jutni abban, hogy mely képek szerepeljenek, és melyek nem. A csoportok megmutatják egymásnak alkotásaikat, és elmesélik, hogyan születtek meg azok, milyen találkozási pontok mentén állt össze a csapat. A montázsok a rendezvény végig a falon maradnak. Érdeemes megbeszélni, hogy a rendezvény befejezése után mi lesz a sorsa a műveknek.

Megjegyzés: A játékot lehet úgyis játszani, hogy meghatározzuk, ki hány képet vághat ki, és limitáljuk azt is, hogy hány képet használhat fel a csoport a közös montázshoz.

7. Közös vonások, közös történet

Cél: a kreativitás fejlesztése, az együttes munka eredményességének és örömeinek megtapasztalása

Eszközök: csomagolópapír, színes újságok, ragasztó, olló

A játékosoknak az a feladata, hogy az asztalon lévő újságokban olyan képeket találjanak, amelyek valami miatt fontosak a számukra, amelyekről úgy érzik, hogy elárul valamit a tulajdonságaikról, jellemükről, amelyek közel állnak hozzájuk. Kivágnak a nekik tetsző képeket, max. 3 darabot. Ezeket tetszőlegesen csoportosításban rajzlapra ragasztják és maguk elé helyezik az asztalra. Legalább az egyik képhez egy rövid (4-5 mondatos) történetet írnak egy külön lapra.

Mikor mindenki alaposan szemügyre vette a többiek képeit, akkor egy lapra felírja azt a négy képet, amelyek kapcsolódnak a sajátjához. A listák egyeztetésével kialakulnak a kiscsoportok. A kiválasztott képekhez/képekkel közösen egy történetet készítenek

úgy, hogy a külön lapon lévő sztorik is beleszövődjenek. Az így megalkotott történeteket bemutatják egymásnak a csoportok.

8. Asszociációk

Cél: a kreativitás fejlesztése (3. osztály felett minden korcsoportnak ajánljuk.)

Eszközök: írógéppapír, tollak, színesek, ragasztó, olló

Körben helyezkedik el a csoport. Mindenki kap egy lapot, amelyre felír egy szót. (Itt nincs semmilyen megkötés.) Továbbadja a lapját a tőle balra ülőnek. A kapott lappal az a feladat, hogy az azon szereplő szóhoz asszociálva egy újabb szót írjon a játékos. Addig adogatják tovább a lapokat, amíg mindenkihez vissza nem ér a sajátja.

A játékosok színessel bejelölik a papírjukon azt az egy szót, amelyik a legjobban tetszik nekik, majd felolvassák egymásnak az elkészült szövegeket. A játékosok begyűjtik a másnak adott szavaikat és felírják azokat egy lapra abban a sorrendben, ahogy egymás után a csoporttársaik lapjára asszociáltak. Az így összeállított szövegnek címet is kell adni, amelyet mindenki a nála lévő lap asszociációs sorából választhat ki. Ezután minden játékos megkeresi azt a társát, akinek a szava a legjobban tetszett neki ill. akinek a szavát címül választotta. Ők a meglévő szövegekből egy közöst formálnak.

Megjegyzés: Ebben a játékban rejtve még két kooperációs feladat van. Az egyik a saját szavak begyűjtése, a másik a kiscsoportok létrehozása a két kiválasztott szó alapján.

9. Mese

Cél: a kreativitás fejlesztése, az együttes munka örömeinek, a közös produkció létrehozásának megtapasztalása (Általános iskolásoknak ajánljuk.)

Eszközök: írógéppapír, rajzlap, tollak, színesek, ragasztó, olló, képes újságok

A résztvevők előre megadott meseelemekből írnak egy mesét. Ehhez hajtogatnak két táblázatot: az egyiket rajzlapból, a másikat írógéppapírból. Mindkét papírt úgy, hogy a lap hosszú oldalát is és a rövidet is hatfelé osztják. A rajzlapos táblázat mind a hat oszlopából egy-egy sort ollóval kivágnak. Tesznek egy jelet a „lent – fent” megkülönböztetésére a jobb felső sarokba. Ezt a táblázatot azután félreteszik.

A másik lapon a hat oszlopba a következő fejlécek kerülnek: HŐS, HELYSZÍN, CSODÁS ELEM, SEGÍTŐ/K/, AKADÁLY, JUTALOM. Ezek után a játékosok az első 3 oszlop első sorába beírják az odavaló elemeket. Összehajtogatják úgy, hogy a tőlük balra lévő játékos ki tudja tölteni a következő 3 oszlop első sorát, de ne lássa azt, amit előtte írtak. Így mennek körbe a lapok, amíg minden oszlop minden sorába nem kerül egy meselem.

Mindenkinél az a lap marad, amelyik nála telt be. Előveszik a rajzlapból kivágott szkémát és ráhelyezik a kitöltött táblázatra. Az így kijelölt elemekből összeállítanak egy mesét.

A mese illusztrálásához, megjelenítéséhez járható út, hogy a színes újságból kivágnak olyan képeket, amelyek a kiválasztott meseelemekhez kapcsolódnak, és

beragasztják a szkéma „ablakaiba”, vagy nagyobb szkémát készítenek és annak „ablakaiban jelennek meg a meseelemek mint bábfigurák.

10. Ablak-kollázs

Cél: a kreativitás fejlesztése, az együttes munka örömeinek, a közös produkció létrehozásának megtapasztalása (Általános iskolásoknak ajánljuk.)

Eszközök: színes papírok (maradékok), vízben oldódó ragasztó, olló, ablak

Az asztal közepén van a papírhulladék. Mindenki kiválaszt belőle négy darabot (függetlenül attól, hogy egy-egy darab milyen méretű). Erre a négyre jelet tesznek, hogy a későbbiekben meg lehessen azokat ismerni.

A játékosok 3-4 fős kiscsoportokat hoznak létre. Minden kiscsoportnak van egy saját ablakfelülete, amelyre egy közös képet készítenek el. A csoport tagjai eldöntik, hogy a hozott elemekből milyen kompozíciót hoznak létre, majd felragasztják az ablakra. Minden egyes elemet fel kell használniuk! Az asztalon maradt elemekből minden csoport tetszőlegesen bővítheti, variálhatja a saját kollázsát.

Közös megbeszélés: melyik csoport mit készített, „születéstörténetek”, élmények.

Megjegyzés: Ezt a játékot akkor jó elővenni, amikor más játékok után sok hulladékpapír maradt. Úgyis játszható, hogy a játékosok maguk készítik el az induló négy elemet és a későbbi kiegészítéseket, vagy az elkészítést és a hulladék-felhasználást kombináljuk.

11. Kavicskirakó

Cél: a kreativitás fejlesztése, az együttes munka örömeinek, a közös produkció létrehozásának megtapasztalása, a kooperáció által kapott többlet tudatosítása (1-6. osztályosoknak ajánljuk.)

Eszközök: vödör, festék, zsírkréta, ragasztó, gipsz, víz, rajzlap, olló, kavics

3-4 fős kiscsoportokat alakítunk. Minden csoport hajtogat a rajzlapból egy tálcáformát. A csoportok tagjai kijelölnek egymás között egy sorrendet. A feladat az, hogy pontosan annyi kavicsot hozzanak az asztalon lévőből, amennyivel a tálcáformát kitöltik úgy, hogy minden egyes darab érintse a tálcá alját és egymással is érintkezzenek a kavicsok. Minden csoportból a meghatározott sorrend szerint odamennek a játékosok a kavicskupachoz, és egy kézzel belemarkolnak. Nem lehet szemezgetni, csak markolni. A kavicsokat rászórják a tálcájukra. Ezután a tálcán lévő kövekhez nem szabad hozzányúlni. Ez addig folyik, amíg a csoport utolsó tagja is megcsinálta. Megkötés az, hogy egyik játékos sem hozhat 5 kavicsnál kevesebbet!

A csoportok kiértékelik a teljesítményüket. Ahol több a kavics, ott egyszerűen meg lehet számolni, ahol hiány van, ott meg kell tippelni, hogy hány darab hiányzik. Amely csoportnál a legkisebb az eltérés – akár negatív, akár pozitív irányban –, az oldotta meg a legjobban a feladatot idáig, mert a dolognak még nincs vége. A többlettel rendelkező csoportok átadhatják a többletüket azoknak, akiknek hiányuk van. Előbb azok, akik kevesebbel lépték túl a tálcájukat, azután azok, akik többel. Az átadásnál annyi megkötés van, hogy a többletet nem lehet megosztani, csak egy csoport kaphatja, és a művelet akkor eredményes, ha a hiányos tálcát az átadó

maradéktalanul kitölti. Egyszer minden csapat mondhat passzt, vagyis átengedheti cselekvés jogát az utána következőnek. A cél az, hogy minden csoportnak kavicssal teljesen kitöltött tálcája legyen.

A résztvevők megbeszélik a játék folyamatát, azt, hogy az egyes csoportok milyen szempontokat részesítettek előnyben, elemzik, hogy milyen stratégiát követtek, hogyan lehettek volna még eredményesebbek. Jutulmul a csoport tagjai gipsszel kiönthetik a tálcájukat és a kavicsokból /az összes darabot fel kell használni!/ közösen összeállítanak egy kompozíciót. Tetszés szerint színezhetik.

12. Bizalomjáték

Cél: az egymásrautaltság megtapasztalása

Eszközök: kendő, székek, asztalok

A játékosok közösen csinálnak a terem berendezéséből egy „akadálypályát”. A játékosok körben állnak, az egyiknek bekötik a szemét, és valaki kicsit megpörgeti, hogy a többiek addig meg tudják változtatni a helyüket. A bekötött szemű kiválaszt valakit a körben állók közül, aki végigvezeti az akadályok között. A vezetőn múlik, hogy mennyire nehezíti az útvonalat, hol időz el, mit fedezett fel a társával. Ha végére értek, cserélnek. Egyidejűleg három pár is lehet a pályán.

Ha már mindenki volt mindkét szerepben, akkor a csoport megbeszéli az élményeket. A játék folytatható úgy, hogy új párok alakulnak, de most nem véletlenszerűen.

Megjegyzés: Szabad terepen még érdekesebb lehet ez a játék.

13. Álmok és utak

Cél: a kreativitás fejlesztése, a közös tevékenység eredményességének és örömeinek megtapasztalása (Minden korcsoportnak ajánljuk.)

Eszközök: csomagolópapír, filctoll, színes papír, ragasztó, olló, festék, ecset, zsírkréta

Minden résztvevő kap egy színes papírt, amelyből teszőleges formákat téphet ki. (Hangsúlyozottan csak tépni szabad!) Legalább öt ilyen formát kell tépni, a felső határ nincs megszabva. Ezekből az alakzatokból egy házat kell kirakniuk a játékosoknak úgy, hogy minden darabot felhasználjanak hozzá. Ezt a házat elhelyezik a csomagolópapíron és ragasztóval rögzítik. Utána mindenki tetszése szerint környezetet varázsolhat a háza köré és a is díszítheti. Ha elkészültek, végignézik, hogy milyen rezidenciák jöttek létre, és megbeszélik, hogy miért pont olyat szeretnének maguknak, és a sajátjukon kívül melyikben lagnának szívesen. Végül utakat rajzolnak, festenek, hogy a saját házból el lehessen jutni abba a másikba, amelyik tetszik.

14. Jégtáblák

Cél: a diákok ismerjék fel, hogy (például az osztályközösségben) együttműködéssel sok minden elérhető. (10-18 éves korban ajánljuk.)

A játékvezető (a pedagógus vagy egy vállalkozó diák) meghívja a gyerekeket egy Jeges tengeri hajóútra, azaz a gyerekek felállnak a helyükről és a játéktérre jönnek.

Azt tapasztalják, hogy a hajó lassan süllyed, de már a partról elindultak az utasok megmentésére: Az utasok jégtáblákon akarják átvészelni azt az időszakot, amíg a segítség megérkezik: a játékvezető papírdarabokat szór szét a padlón, és a gyerekek ezekre állnak rá. a csoport nagyságától függően egy, két vagy három diák játssza a meleg Golf-áramlatot, amely megolvasztja a jégtáblákat (kis darabokra tépik a kezük ügyébe kerülő papírokat). Az egyedül maradó „hajótöröttek” esetében könnyű dolga van az „áramlatnak”. Az egymagukban állók alatt hamarosan nem marad papír. (Nem szabad leülni, lefeküdni.) Elvesztek és elmerülnek (kiállnak a játékból). Hamarosan kiderül, hogy csak azoknak van esélye, akik együttműködnek és szorosan egymás mellé körbe állva szoros gyűrűt alkotnak a lábaikkal és így védekeznek a Golf-áramlat ellen.

15. Csomók

Cél: az egymáshoz kapcsolódás megtapasztalása (Általános és középiskolásoknak ajánljuk.)

A résztvevők csoportokként köröket alkotnak olyan módon, hogy válluk összeérjen. Becsukják a szemüket, és előre nyújtják a kezeiket egészen addig amíg el nem érik valamelyik társuk kezét. Azután kinyitják a szemüket, és megpillantják a kezek zűrzavaros összefonódását. Megpróbálják kioldani a csomókat úgy, hogy közben nem engedik el egymás kezét. Ügyes forgások, átbújások és átmászások segítségével kinyílik a kör. A feladat nagymértékű együttműködést, koordinációt, ügyességet és egyúttal intelligenciát követel.

16. Ülés kör

Cél: az együttesség összetartó erejének, az egymásra utaltságnak és a feltétlen bizalomnak a megtapasztalása (Középiskolás és felnőttcsoportoknak ajánljuk.)

A résztvevők vállukat összeérintve kört alkotnak. Ennél a játéknál fontos, hogy a kör szabályos legyen, és hogy a csoporttagok összehangolják a mozgásukat. A játékosok valamennyien balra fordulnak úgy, hogy egymás mögött állnak a körben, A játékosok közötti teret csökkentik olyan módon, hogy valamennyien kis oldalazó lépésekkel a kör közepe felé haladnak. A lehető legkisebb és szabályos kört kell alkotni – ehhez a játékosok szorosan egymás mögött állnak. Jeladásra mindenki egy időben leül. Ezen a módon ki-ki „karosszéke” lesz az előtte állónak.

Megjegyzés: Ennél a játéknál különösen ügyelni kell arra, hogy egyeseknek kellemetlen lehet mások érintése. Aki nem akar, az ne vegyen részt a játékban! Ezt a játékot célszerű a tornateremben a tornaszőnyegeken eljátszani. Általában jól derülnek rajta a résztvevők.

17. Bizalomkör

Cél: az együttesség összetartó erejének, az egymásra utaltságnak és a feltétlen bizalomnak a megtapasztalása (Középiskolás és felnőttcsoportoknak ajánljuk.)

A résztvevők szorosan egymás mellett állva kört alkotnak. Egy diák a kör közepére áll és lassan hátra dől. A mögötte álló társak elkapják és gyengéden átírányítják a másik oldalra. Lassan és gyengéden koordinálják a résztvevők a mozgásukat, és a középén álló élvezi a bizalmon alapuló hullámzó mozgást. Odailő zene erősíthető fel az

érzelmi élményt. Minden csoporttagnak lehetőséget kell kapnia arra, hogy átélje az élményt.

Megjegyzés: Ez a játék a középben álló csoporttag számára sok melegséget és elfogadást közvetít. A kiközösítettek számára ez az élmény az integráció különös esélyét adhatja.

18. Gépfigó vagy Robotillesztő játék

Cél: az együttműködés által nyújtott többlet megtapasztalása (1-6 osztályosoknak ajánljuk)

Háromfős csoportokba rendeződnek a résztvevők. Közülük egy fő a szerelő, ketten a robotok. Ők háttal állnak egymásnak, amíg a szerelő szét nem választja őket. Akkor viszont elszaladnak, de csak egyenes irányban. A szerelő feladata szemben állítani őket egymással. A szerepeket kétszer kell cserélni, hogy mindenki szerelő, illetve robot lehessen.

Megjegyzés: A játékhoz nagy hely kell, pl. tornaterem vagy aula. A gyakorlat meglehetősen nagy össze-visszaságot eredményez, de nagyon vidám hangulatú. Meg lehet határozni, hogy a robotok mozgása gépszerű legyen és csak egyenes irányban tudnak menni. A szerelő tetszés szerint mozoghat. Ügyelni kell arra, hogy a szerelők ne ráncigálják társaikat!

19. Együttműködő monstrumok

Cél: közös tervezés, közös munka (Felnőttek és gyerekek közös csoportjainak különösen ajánljuk. Minden korcsoportban alkalmazható.)

Eszközök: összeválogatott „játékbárlang” – régi függönyök, gyapjú, fólia, joghurtdoboz, stb. Ha a tevékenységben egészen fiatal gyerekek is részt vesznek, biztonságuk érdekében alaposan nézzük át a kellékeket.

A csoport feladata az, hogy a munkamegosztásban megegyezve, majd pedig a különböző részek összeillesztésével megalkosson egy óriási gépet. Ezekután, minden csoport leírja és megmagyarázza a maga szerkezetét, valamint elmondja, hogy ki, milyen módon vett részt a munkában.

Változatok: Nagyobb szabású vállalkozás helyéül választhatunk játszóteret, udvart, sportpályát. Ez azonban körültekintő tervezést, szervezést és időt igényel, bár – tapasztalataink szerint – nagyon megéri.

Olyan képeket és kollázsokat lehet így együttműködve létrehozni, amelyek témája a „Barátság”, a „Csend”, a „Béke”. Érettebb fiatalokkal olyan koncepciók is megvalósíthatók, mint pl. „A világ fegyverek nélkül”, „Büntetés erőszak nélkül”, vagy „A valódi igazságosság központja”. Ezzel arra készítjük őket, hogy elgondolkozzanak, vagy pedig beszélgessenek a béke és igazságosság, jogok és kötelezettségek, szabadság és fegyelem közötti viszonyról.

20. Elefánt és pálmafa

Cél: lehetőséget teremteni az összehangolt munkára. (Minden korcsoportnak ajánljuk.)

A résztvevők körbeállnak, egy pedig közülük beáll a kör közepébe. A kör közepén álló rámutat a körbenállók egyikére és azt mondja, hogy „elefánt”, vagy azt, hogy „pálmafa”. A kiválasztott személynek erre úgy kell reagálnia, hogy a tőle jobbra és balra levő személyekkel megformázza a kívánt tárgyat illetve állatot. Az elefántot például a következőképpen lehet megformálni: a középen álló személy két kezét egymás mellé teszi és előrenyújtja, amivel az elefánt ormányát kapnánk meg, míg a mellette állók külső karjukat felemelik úgy, hogy kezükkel a fejüket érintik, amivel az elefánt füleit jelzik. Pálmafa esetén a középen álló személy egyenesen áll és kezeit a magasba emeli; a mellette állók külső karjukat félkörívesen meghajlítva felemelik – ezek lehetnének az ágak.

A játék különböző csoporttagok kiválasztásával folytatódik, lehetőleg minél rövidebb idő alatt. A hármasnak azonnal meg kell formálnia az elefántot vagy a pálmafát méghozzá mindannyiuk részvételével.

Variáció A csoport persze újabb formákat is kitalálhat, mint pl. a teáskanna (a teáskanna füle/kerek teste/szája).

21. Széttöredezett négyzetek

Cél: vitát kezdeményezni a csoportmunkáról; az egyenlőtlen erőeloszlásból adódó érzelmek felderítése.

Eszközök: négyzeteket formázó kartonpapír-darabkák 5 személy részére. Ha vannak megfigyelők, akkor tájékoztató az ő számukra.

A résztvevőket 5 fős csoportokra osztjuk, úgy, hogy minden csoporthoz egy vagy több megfigyelő is tartozzon. Minden csoportnak az a feladata, hogy a rejtvényt bizonyos feltételek mellett, a játékszabályokat szigorúan figyelembe véve oldja meg. Minden csoporttag egy borítékot kap, amelyben négyzeteket formázó kartonpapír-darabkák vannak. Minden csoportnak öt egyforma nagyságú négyzetet kell kiraknia a borítékokban levő darabokból, minden csoporttag előtt egyet egyet. A játék ideje alatt tilos bárminemű kommunikáció vagy jelbeszéd. Senki sem veheti el mások darabjait, csupán sajátjait adhatja másnak illetve fogadhatja el másokét, ha azokat felkínálják számára. Ha a csoport végez a feladattal, csendben figyelheti mások munkáját.

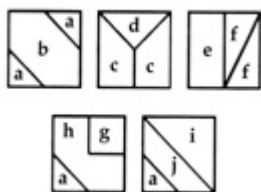
Akik kimaradnak a csoportokból, azok megfigyelőként vehetnek részt a játékban. Lesz, aki saját maga dönt amellett, hogy megfigyelő legyen. A játék általában sikeresebb, ha két vagy több megfigyelő jut egy csoportra. A megfigyelőknek el kell előre magyarázni, mire figyeljenek, de adhatunk számukra megfigyelői jegyzeteket is. A megfigyelők saját csoportjukon kívül más csoportokat is figyelemmel kísérhetnek.

Beszélgetés (Ehhez ne felejtsük el bevinni a Megfigyelők jegyzeteit sem)

Minek köszönhető, hogy némely csoportok a többi előtt végeztek? Csalt-e valaki? Mennyiben segített ez? Számított-e a csalás egyáltalán? Miért igen, illetve miért nem? Hogy érezted magad látva mások tanácstalanságát akkor, mikor számodra nyilvánvaló volt a megoldás? Hogy érezte magát C? Észrevette valaki, hogy C-nek csupán egy darabkája volt? Mit tettek azok, akik kirakták maguk előtt a négyzetet? Stb. Lehetne-e ennek a játéknak a tanulságait a hétköznapi életre is vonatkoztatni?

A négyzetek elkészítése

Az öt kartonpapírból készült négyzetet az ábrák szerint vágjuk darabokra. A darabokat ceruzával jelöljük meg.



Ábra (letölthető A/4 méretben)

Öt borítékot jelöljünk meg betűkkel A-tól E-ig. A darabkákat a következőképpen osszuk szét:

- A boríték: a, c, h, i darabkák.
- B boríték: a, a, e darabkák.
- C boríték: csupán j darabka.
- D boríték: a, d, f darabka.
- E boríték: b, c, f, g darabka.

A darabkákról töröljük ki a kisbetűket és ehelyett írjuk rájuk a megfelelő boríték számát. Így a játék végeztével könnyebb lesz azokat a megfelelő borítékba visszatenni. Célszerű még feltüntetni a borítékban található darabkák számát is, elkerülve ezáltal, hogy egyik másik bennmaradjon. A borítékok tartalmát használat előtt mindig ellenőrizzük – a tevékenység ugyanis nagyon laposra sikeredik, ha valamely darabka hiányzik, vagy ha C-nek több mint egy darabkája van.

Tájékoztató a megfigyelők számára

Minden csoporttag egy borítékot kap, amiben négyzetet formázó darabkák vannak. Megadott jelre a csoport elkezd feladatát – öt egyenlő nagyságú szabályos négyszöget kell kiraknia, minden csoporttag előtt egynek kell készzen lennie. Beszélgetni és mások darabkait elvenni nem szabad. Ezzel szemben saját darabjainkat másnak adhatjuk illetve másét felkínálásra elfogadhatjuk.

A játék ideje alatt figyelni kell, hogy:

- Mindenki részt vesz-e a tevékenységben?
- Hogy viselkedett az a résztvevő, aki a játékot mindössze egy darabkával kezdte?
- Észlelhető volt-e az a fordulópon, amikor a résztvevők elkezdtek együttműködni?
- Azok közül, akik négyzetüket már a játék korai szakaszában kirakták, volt-e, aki:
 - nem törődött tovább a játékkal?
 - felajánlotta, hogy kirakott négyzetét más valaki kedvéért szétszedi?
- Azok közül, akik négyzetüket a játék kései szakaszában rakták csak ki, volt-e, aki:
 - izgult?
 - kiszállt a játékból?
- Történt-e még valami, amit még érdemes lenne megemlíteni?

Ügyeljünk arra, hogy a munkalapon elegendő hely legyen a megfigyelések lejegyzésére.

Variáció: Az előbbi vitapontok helyett a következőket is használhatjuk:

1. Mi történt? (A megfigyelők beszámolnak a látottakról.)
2. Hogy éreztél magad, amikor megkaptad az utasításokat?
3. Milyen érzés volt:
 - csendben dolgozni?
 - a C borítékot kapni?
 - mások miatt saját négyzetedet szétszedni?
 - nem látni a megoldást?
 - látni mások tévedéseit de nem szólni?
 - elsőként befejezni a feladatot?
 - utolsóként befejezni a feladatot?
4. Mit tettél volna szívesen, ha nem lettek volna korlátozások?
5. Mi volt végül is az, ami lehetővé tette, hogy a feladatot befejezd?

Megjegyzés: Ezt és a következő gyakorlatot használhatjuk bevezetőként a problémamegoldásba.

(A gyakorlat forrása: Ways and Means, Kingston Friends Workshop Group, 1988)

22. Összekuszált állatok – fiatalabb gyermekek részére

Pontosan úgy kell játszani, mint a „**Négyzeteket**”. Bármilyen állatfigura megfelel, viszont úgy kell őket szétvagdosni, hogy a darabok kölcsönösen összeilleszthetők legyenek. Így fennáll a téves, sőt bizarr megoldások lehetősége is. Ennél a játéknál is van egy olyan boríték, amelybe csak egy darabkát teszünk. Figyelnünk kell azonban azt a gyereket, aki ezt a borítékot kapja, mert néha teljesen kétségbe esik. Kedvét azonban visszanyeri, miután kialakul a szótlan együttműködés hálózata. A beszélgetés folyamán ezt a gyereket külön is megdicsérhetjük.



Ábrák (letölthető A/4 méretben)

A darabok elosztása:

- A boríték: macska feje, játékmackó lábai
- B boríték: egér feje
- C boríték: nyuszi feje, egér alsó része, elefánt közepe
- D boríték: elefánt feje, egér közepe, macska közepe és alsó része
- E boríték: mackó feje és közepe, egér közepe, elefánt hátsó lábai, nyuszi alsó része.

(A gyakorlat forrása: Ways and Means, Kingston Friends Workshop Group, 1988)

EGYSZERRE INDULNI

A párok egymás mellett állnak, de nem érhetnek egymáshoz. Koncentráció után - mindenféle külső jelzés nélkül - egyszerre kell elindulniuk, meghatározott számú lépést megtenniük, majd megállniuk. Ha párosával már jól megy, játszhatják hárman, négyen is.

SZEMKONTAKTUS

a., A játékvezető felszólítja a játékosokat, hogy szabadon mozogjanak, járkáljanak a teremben, és közben figyeljék a többiek tekintetét. Szavak nélkül, szemkontaktussal kell mindenkinek párt keresnie. Azok a játékosok, akik egymásra találtak" félreállhatnak - így jelezve a többiek számára, hogy ők már nem választhatók. A játék addig tart, amíg mindenki megtalálja a párját.

Ügyeljünk arra, hogy ne vegyük igénybe a mimika kifejező eszközeit, a párválasztás valóban szemkontaktuson alapuljon.

b., Formai változtatás: körben ülünk, így keresik egymást a szemek. Akik egymásra leltek, azok egymás mögé ülnek. A játékot ez esetben is addig folytatjuk, amíg mindenki meg nem találja a párját.

KEZEK

A játék résztvevői csukott szemmel mozognak a teremben. A kezek „ismerkednek”, keresnek kapcsolatot. A kezek mondhatnak igent és nemet is. Lehel válogatni, megkeresni az érintés alapján szimpatikus kezét.

A játék előtt tudatosítani kell a választást befolyásoló tényezőket: pl. a kéz érzéssége, hőmérséklete, nedvessége, mérete stb.

Az érintés alapján történő párválasztás kiszűri a személyes előítéletek jelentős részét. Ügyelni kell arra, hogy ne adjunk magunkról más információkat az érintésen kívül /pl. hang - nevelés -, gyűrűt, órát le kell venni/.

Egérfogat és vesszőparipa

Kicsik és nagyok egyaránt hódoltak az "egérfogat" örömeinek. Két vagy négykerekű kocsikat eszabáltak maguknak, majd abba kutyát, kecskét, esetenként törpelovatot fogtak a nagyobbacska gyerekek. Az sem volt szokatlan, hogy ők maguk húzták ezeket a kocsikat. A játék komoly versenyekké alakulhatott át, hiszen a felnőttek mintájára maguk is rendeztek "fogathajtó" versenyeket.

Ahhoz, hogy megvívjanak egymással, nem is volt mindig szükség kocsikra. Egy botdarabot, hosszú nádszálat vesszőparipaként meglovagoltak, s máris versenyre kelhettek egymással.

A ma is ismert játékok közül már akkor is népszerű volt a babázás, a futóverseny (egymás nyakában ülve), katonásdi.

"Rézlégy kergetés"

A szembekötősdí már az ókori Rómában is nagy népszerűségnek örvendett. Ezt úgy játszották, hogy egyik társuknak bekötötték a szemét, majd a többiek csúfolódó megjegyzésekkel és botokkal kezdték ingerelni. A bekötött szemű gyermeknek az volt a feladata, hogy elfogja az őt ingerlő, piszkáló társakat. Akit sikerült elfognia, annak kötötték be a szemét.

Capita aut navia

Szintén ma is közismert játék volt a capita aut navia, vagyis a fej vagy írás. A római gyerekek olyan pénzdarabot hajigáltak a levegőbe, melynek egyik oldalán a kétarcú Janus volt látható, a másikon pedig egy hajó. Az nyert, aki eltalálta, hogy melyik felével esik lefelé a pénzdarab.

Trigon

A disznó hólyagját megtisztították, felfújták, majd rajzoltak egy-két méter oldalhosszúságú háromszöget a földre, melynek minden csúcsába egy-egy gyermek állt. Mindenkinek a kezében egy-egy felfújt hólyag, majd egymásnak adják körbe-körbe. Aki leejti, az pontot veszít, s az győz, aki egy meghatározott időszakban a legkevesebbszer ejti ki a hólyagot / labdát.

Micare

Ez egy páros játék, melynek során a játékosok hátra teszik a kezüket. Egy előre meghatározott jelre mindkét játékos előrántja a jobb kezét, s ujjjaival egy számot mutat. Ezzel párhuzamosan előre minden játékos tippel a másikuk által mutatott számra. Ha nem találja el egyikük sem, akkor újra próbálkoznak. Az győz, aki először találja el a másik által mutatott számot. (Hasonló ez a kő, papír, olló játékhoz.)

Korsó-játék:

Egy kiválasztott személy beül a kör, vagyis a korsó közepébe. A többiek megpróbálják ellökni, megcsípni stb. a korsóban ülőt, aki nem állhat fel, csak az őt piszkálók kezét kaphatja el. Ha sikerül elkapni valamelyik társa kezét, akkor cserél vele.

Mogyoró

Minden játékos kap egy adag mogyorót, s elkezdenek közösen egy piramist építeni úgy, hogy egyszerre mindenki csak egy mogyorót tehet a piramishoz. Az győz, aki a piramis összedőléig a legtöbb mogyorót tudja elhelyezni.

I. Rivalizációs csapatjátékok

A. Egyszerűbb játékok

1. Pénzeldugás

A két csapat egymással szemben egy hosszú asztal két oldalán ül. Az egyik csapat tagjai egy kerek tízforintost adogatnak egymásnak kézről-kézre az asztal lapja alatt. Kis idő múlva a szemben ülők közül valaki felszólítja őket, hogy emeljék fel a kezüket. Az elrejtő csapat valamennyi tagja feje fölé emeli zárt öklét, majd újabb felszólításra valamennyien lerakják zárt öklüket az asztalra. Az asztal lapja felett

igyekeznek ujjukat kinyújtani, majd kezüket az asztalra simítják. Cél az, hogy a pénzdarab ne koppanjon, vagy ha koppan, a csapat többi tagja igyekezzen a figyelmet elterelni. /Könnyebb a pénzt úgy elrakni, ha az asztal élének támasztjuk, és úgy csúsztatjuk előre. / A szemben ülőknek ki kell találniuk, hogy kinek a markában lapul a tízforintos. Ezután csere, most a másik csapat dugja el a pénzt.

2. Pingponglabda fújás

Két csapat ül a hosszú asztal két oldalán, az asztalfőn pedig egy játékvezető. A játékvezető begurít egy pingponglabdát az asztal képzeletbeli felezővonalán, a szemben ülő játékosok igyekeznek az ellenfél oldalán lefújni a labdát. Amelyik asztal félen a labda legurul, az a csapat gólt kapott, akkor újabb begurítás következik. Vigyázat! A labdához nem szabad hozzáérni. A játékosok mintha egymásra fújnák a mérgüket.

3. Sakk-eldugós

Két csapat ül egymással szemben, az asztalon üres sakktábla. Mindkét csapatnál 16-16 sakkbábú, amelyeket el kell rejteni a szobában. /Egymás után, először az egyik csapat megy ki, s a másik rejti el a bábúit, majd fordítva. A feltételek nem egészen azonosak, ezért később lehet cserélni a sorrenden. Ha minden figurát eldugtak, akkor a játékvezető jelt ad, s akkor a az egyik csapat egyik tagja megadott ideig keresi az ellencsapat által eldugott figurákat. Utána a másik csapat valamelyik tagja következik. Aztán megint az első csapat jön. Az győz, aki hamarabb rakja föl a figurákat a sakktáblára. A játék lényege, hogy a csapattársak átadhatnak információt egymásnak, orientálhatják, segíthetik társukat, vagy a megtalált figurákat egymásnak dobálhatják, hogy gyaloglással se veszítsenek időt. A kereső időt célszerű rövidebbre szabni, pl. 15 másodperc, hogy ne az egyéni keresés, hanem a csapat összmunkája kerüljön előtérbe.

4. Ország-város

Ismert játék, mi csapatban játszunk. Megadott betűvel, megadott ideig kell országot, várost, hegyet, vizet, növényt, állatot, fiút, lányt és híres embert leírni egy papírra. Lehet többet is írni egy rubrikába. Az idő leteltével a két csapat összehasonlítja a leírt neveket. A közösek kihúzzák, az a csapat győz, akinek a papírján több név marad.

5. Egy szóból több szó

A játékvezető kitalál egy összetett szót. Ezután megadott ideig mindkét csapat ennek a szónak a betűit felhasználva újabb, rövidebb szavakat keres. Pl. vitorláshajóból: tor, ha, jó, vihar, sátor, viharos, stb. szavakat. Az idő leteltével felolvassák a szavakat, a közösek kihúzza mind a két csapat. Győz az a csapat, akinek több szó marad a papírján. Ennél a játéknál, meg az előzőnél is erős a teljesítménymotiváció, ugyanakkor korántsem lényegtelen, hogy maguk a csapatok milyen szerkezetűek. Van-e vezető egyéniség, vagy kiegyensúlyozottabb a csapat, van-e csapatmunka, munkamegosztás, stb.?

6. Bőröndverseny

Csak akkor játszható, ha minden kellék megvan hozzá. Kell hozni két bőröndöt, egy rend női, és egy rend férfiruhát: lehet szoknya, blúz, kalap, retikül, valamint ing, nyakkendő, kalap, stb. A női ruhák az egyik, a férfiruhák a másik bőröndben vannak becsomagolva, és rájuk zárva a bőrönd. A két bőröndöt ki kell tenni két székre, szemben velük feláll a két csapat, mert két csapatnak kell játszania. Felszólításra minden csapat első tagja odarohan a bőröndhöz, kinyitja, gyorsan magára kapja a megfelelő ruhákat, mikor készen van, meghajol a csapattársai előtt, majd leveti a ruhát, vissza a bőröndbe és bezárja. Visszarohan a csapatához, ekkor a második

játékos rohan a bőröndhöz, és kezdi előlről az öltözést, vetkőzést. Az egész csapat felöltözködik a bőröndből, majd levetkőzik. Győz az a csapat, amelyik előbb van készen. A ruhákat természetesen a saját ruhájukra kell húzni, ezért célszerű bő ruhadarabokat kiválogatni. Ettől aztán mulatságos is lesz a dolog.

7. Szétvagdalt kártya

Egy kártyalapot félbe vágunk, majd a fél kártyákat is felszabdaljuk annyi részre, ahány tagja van egyik ill. másik csapatnak. /A kártyalapot tehát annyi részre szabdaljuk fel, ahány tagja van a csoportnak. / A kártyadarabkákat egy kalapba tesszük, és mindenki húz belőle egyet. Ha már van két kialakult csapat, akkor az egyik csapat tagjai az egyik fél kártya darabjai közül húzzanak, a másik csapat tagjai a másik fél kártya darabjai közül. Ha még nincsenek kialakult csapatok, az összes kártyadarabot egyszerre kell a kalapba tenni. Miután mindenki húzott, az egyes játékosok igyekeznek kártyadarabkáikat a többiekéhez illeszteni. A fél kártyákat a szétvagdalt darabokból kell újra összeállítani, az a csapat győz, amelyik hamarabb állítja össze a maga fél kártyáját. Érdemes ezt a játékot első játékként játszani. Ez esetben ugyanis a játék közben alakulnak ki a csapat, a játékosok kezdetben maguk sem tudják, hogy kik lesznek a csapattársaik.

8. Kötélverseny

Kell készíteniük kötélből két hurkot, melyeken egy ember át tud bújni. Az egyik kötelet megkapja az egyik, a másikat a másik csapat. Jeladásra a csapatok első emberei elkezdnek átbújni a kötélén. /Lehet felülről lefelé, vagy alulról felfelé is. / Aki végzett, továbbadja csapattársának, aki szintén átbújik a kötélén. Győz az a csapat, amelyiknek valamennyi tagja átbújt a kötélén s kötele hamarabb került vissza az első játékoshoz.

9. Kézre-kézre

A két csapat előtt egy-egy kupacban különféle tárgyak vannak, szám szerint ugyanannyi mindkét kupacban. Mindkét csapat tagjai oszlopban állnak egymás mögött, jeladásra a kupacban lévő tárgyakat egyenként kézről-kézre adogatják egymásnak, míg az egész kupac a csapat háta mögé nem kerül. Ekkor hátulról előre egyenként visszaadogatják az egészet. Győz az a csapat, amelyik először lesz kész az adogatással.

10. Egyensúlyozó verseny

A társalgóban egymás mellett felállítunk két botot. /Szék karfája is megfelel, lényeg: kb. 80 cm magasban két tompa tárgy legyen. / A két csapat oszlopban áll a két bottal szemben. Jeladásra egyenként odaszaladnak a bothoz, majd hirtelen megállnak előtte, fél lábba állnak, /nehezítésképpen lehet fél lábon és lábujjhegyen / s a kéz segítségével nélkül orrukkal megérintik a bot végét. /Hívjuk fel a játékosok figyelmét, hogy a botot oldalról és ne felülről közelítsék meg, nehogy véletlenül az arcukat megsértsék. / Amint egy játékos megérintette a botot, visszaszalad, és váltja társát. Győz az a csapat, amelynek tagjai hamarabb végeznek.

11. Tartsd a labdát!

Tágabb tér szükséges a társalgóban. Két egymással vetélkedő csapat játssza. A csoport vezetője feldobja a labdát, az egyik csapat valamelyik tagja megszerzi. Ezután csapattársának dobja a labdát. Ez továbbadja a másik csapattársának. Minden dobás a csapaton belül egy pontnak számít. A csapat tagjai hangosan számolják az átadásokat: egy, kettő, három... Az ellencsapat tagjai azonban igyekeznek megakadályozni az átadást, vagyis meg akarják szerezni a labdát, ha ez sikerül nekik, akkor ők kezdenek el passzolgatni egymás között, és hangosan számolják a

pontjaikat. Ha az első csapat visszaszerzi a labdát, a számolást ott folytatja, ahol az első imént abbahagyta: négy, öt, hat... Győz az a csapat, amelyik magasabb számot ér el. A durvaságok kerülendőek.

12. Gyufaskatulya orról-orra

Egymással szemben ül a két csapat. Mindkét csapat első játékosa egy-egy gyufaskatulyát húz az orrára. /A doboz kivéve belőle. / Ezután a csapat második játékosa felé fordulnak, és jeladásra igyekeznek a skatulyát a másik orrára átmesterkedni, a kezek segítsége nélkül. Ha a skatulya leesik, előlről kell kezdeni az átadást. A második a harmadiknak adja, és így tovább. Győz az a csapat, amelyik hamarabb végez az átadással. Tekintettel arra, hogy a játék a köznapi életben megszokott proxémikai határokat áthágja, a játékosok túlon túl közel kerülnek egymáshoz, csak oldott hangulatú csoport-helyzetben ajánlott az a játék.

B. Nehezebb játékok

13. Területfoglalás

Két csapat játssza. Az egyik csapat elhelyezkedik a társalgó egyik sarkában, vagy oldalán, vele átellenben a másik csapat. Jeladásra mindkét csapat tagjai elkezdik a maguk oldalára hordani a társalgó összes mozgatható tárgyát. /Székeket, asztalokat, képeket, szőnyeget, stb. / Igyekeznek két perc alatt mindent a maguk oldalára hordani. Sőt egymástól is lehet rabolni, amíg a vezető azt nem mondja, hogy: állj! Szabály: ha valaki megfogott egy tárgyat, azt nem szabad elvenni tőle, a rablásban nem szabad megakadályozni. Csak akkor vehető el tőle az a tárgy, ha már letette. Az Állj! után mindkét csapat számba veszi, hogy mit sikerült rabolnia, és igyekszik a megszerzett tárgyakkal berendezkedni, méghozzá úgy, hogy az egyes tárgyak lehetőleg ne érintkezzenek egymással. Ezért célszerű minél nagyobb alapfelületű tárgyakat, pl. szőnyeg, falikép, stb. begyűjteni, mert ezekhez jóval nagyobb terület tartozik. A két csapat felosztja egymás között a társalgót, akinek több tárgya van, az nagyobb területet mondhat magáénak. Ezután a csapatok összedugják a fejüket, s a csapat tagjai megegyeznek egymás között, hogy náluk milyen szokások vannak érvényben. Pl. náluk hol kell belépni, hová lehet leülni, hogyan kell ülni, ki mellé kell ülni, stb. Legalább három-négy szokást, szabályt ki kell módolnia mindkét csapatnak. Ha ez megtörtént, akkor egyenként indulnak a játszó vendégségbe az ellencsapatához. Pl. Pali, az A csapat tagja vendégségbe megy B csapathoz. Kérdésekkel rá kell jönnie, hogy B csapatnál mi a szokás. Ha kitalált egy szokást, pl. rájött, hogy hol a bejárat, vagy a megfelelő helyre leült, akkor elvihet egy tárgyat, a legnagyobbat, amit csak ki tud választani, és ettől kezdve ez az A csapat tulajdona. Ekkor csere: Ibolya, a B csapat tagja megy vendégségbe, és kitalálni valamelyik szokást az A csapatnál. Minden játékos egy percet kap, hogy megfejtson egy szokást. Végül az a csapat győz, amelyik nagyobb területet mondhat magáénak. A játékhoz sok idő kell, ha egy egész csoportnyi időt szentelünk ennek a játéknak, egy újabb fordulatot is adhatunk neki. A csapat tagjai olyan szokásokat is kitalálhatnak, melyeket megjelenítenek. Pali, az A csapat tagja, negatív szándékkal közelít B csapathoz, és az a célja, hogy a kialakított szabályt vagy szokást valamilyen módon letörje, megváltoztassa. Ha ez sikerül neki, vihet egy darabot magával, stb.

14. Lexikonos

Egymással szemben ül két csapat, mindkettő kap egy-egy lexikont, esetleg többet is. A lexikonból olyan szavakat keresnek ki, amelyek valamennyiük számára ismeretlenek. Ezután három definíciót írnak ezekhez a szavakhoz, két hamisít, s a valódit kimásolják a lexikonból vagy szótárból, ha azzal játszanak. Az ellencsapatnak

ki kell találnia, melyik a helyes definíció. Ezután csere. A játékot csak magas színvonalú csoportnak ajánlom.

15. Kinevetős

Egymással szemben ül két csapat. Az egyik a komolyak csapata, nekik nem szabad nevetniük, még csak mosolyogni sem. A másik a vidámak csapata, az ő céljuk, hogy a komolyakat megnevetessék. Aki a komolyak közül elneveti magát, az kiül a sorból. Ha a komolyak valamennyien elnevezték magukat, akkor a vidámak győztek. Ezután csere. A vidámoknak hirtelen meg kell komolyodniuk és fordítva.

16. Most mutasd meg!

Ismert játék, melyet a TV-ben is sokat játszottak. Az I. - es csapat kitalál egy szót, esetleg egy mondatot. /Lehet könyvcím, filmcím, közmondás, stb. is. / Ezután megsúgják a kitalált szót a II. - es csapat egy játékosának, aki saját csapattársainak igyekszik kézzel-lábbal eljátszani a feladatot. De neki nem szabad megszólalnia. Csapattársai hangosan gondolkoznak, miközben ő játszik, s megfelelő szavaknál bólintással jelzi, ha eltalálták. Ha rossz helyen keresgélnek, rázza a fejét. Vannak bizonyos konvenciók, melyeket jó ha betartunk. A játékos először megmutatja, hogy hány szót játszik el, a névelőket, kötőszavakat esetleg bemondhatja a könnyebbség kedvéért. Ezután megmutatja, hogy melyik szót játssz el, vagy annak is első vagy második felét. Lehet a szavakat rövidíteni, vagy növelni is. Ha pl. csapattársai azt mondják, hogy szabadság, a játékos mutathatja, hogy ez "könyékig ér", ő azonban rövidebbet kér, ezért az alkarja közepére mutat, vagyis annyit kér, hogy "szabad". Ha még ennél is rövidebbet akar, akkor a csuklójára mutat, vagyis ez annyit tesz, hogy "szab". Ehhez aztán hozzá is lehet tenni szótagokat. A fő súly a játékos és csapata közötti mind sűrűbb kommunikáción van, amelynek jellemzője, hogy a játékos csak metakommunikációval közöl, társai pedig csak verbális síkon jeleznek vissza. Ha a csapat kitalálta a feladott szót, akkor csere következik.

17. Állatkert vagy Guggenheim

Játék előtt a csoport vezetője elkészít két papírlapot, amelynek szélére a következőket írja egymás alá: virág, gyümölcs, zöldség, madár, vad, hal, stb. /Lehet többféle is. / Minden kategória új sorba kerül. Ezután kiosztja a két lapot a két csapat szélére. A csoport tagjai mondanak egy szót, bármi lehet. A feladott szót betűnként a kategóriák fölé írják úgy, hogy egy kis táblázatot kapunk. A csoport feladata lesz, hogy a táblázatot kitöltse, a megadott szó minden betűjével kell egy-egy virágot, zöldséget, madarat írnia. Az a csapat győz, amelyik hamarabb elkészül. Pl. bátor

B	Á	T	O	R		
Virág		babarózsa	árvácska	tulipán	orgona	rezeda
Gyümölcs		birs	áfonya			ribizli
Zöldség		bab	ánizs	tök	olajbogyó	rettek
Madár			búbosbanka		tengelice	rigó
Vad		barnamedve	áspiskígyó	tigris	oroszlán	róka
Hal		busa		tőkehal		rája

Ha nehéznek bizonyul a szó, az a csapat győz, amelyik megadott idő alatt több élőlényt töltött ki.

18. Tárgyrajzoló játék

Van két csapat és a vezető. A vezető előtt egy halom tárgy, melyek a játékosok előtt el vannak rejtve. A csapatok tagjai felváltva odamennek a vezetőhöz, aki minden egyes játékos előtt felfed egy-egy tárgyat. Az illető játékos gyorsan lerajzolja

csapatársainak a felfedett tárgyat, akik igyekeznek mihamarabb kitalálni, hogy miről is van szó. A vezető méri az időt, amíg csak ki nem találják, hogy mit ábrázol a rajz. A rajzolónak beszélnie nem szabad, csak jeleznie, hogy talált vagy sem. Ha csapatársai kitalálták, akkor következik az ellencsapat egyik játékosa, s újabb rajz. És így tovább. A játékvezető mindkét csapat idejét összeadja, s győz az a csapat, amelyik összesen kevesebb időt fogyasztott el.

I. Párválasztós játékok

A. Egyszerűbb játékok

1. Kacsingatós

Minden játékos választ egy párt magának, egyvalaki egyedül marad. /ha éppen páros számú játékos van, akkor a terapeuta maradjon ki. / Ezután a párok kettős körben felállnak egymással szemben. A pár egyik tagja a belső, másik tagja a külső körbe kerül. Aki egyedül maradt, az szintén a belső körben áll, és kacsingatással igyekszik párt szerezni magának. A belsők a kacsingató felé szaladnának, de a külsőknek az a feladatuk, hogy megakadályozzák a szökést, átkarolják induló párjukat, akit időben átkaroltak, / elkaptak / az visszalép. Ha viszont valakimegyszökött, a hoppon maradt játékos belép a belső körbe, és most ő próbál kacsingatással párt szerezni magának. Az elcsábított játékosnak viszont a kacsingató háta mögé, a külső körbe kell állnia, s most már ő is retteghet, hogy társa elhagyja. A szerepek így állandóan cserélődnek.

2. Fedő-név

A játékosok körben ülnek, egyvalaki középen guggol, kezében egy fedő. A fedőt éltre állítja és pörgeti. Amíg a fedő pörög, valamelyik társának a nevét mondja, akinek még forgás közben el kell kapnia a fedőt. Ha a fedő a földre huppan, a megnevezett játékos zálogot ad, amit a végén ki kell váltania.

/Zálogkiváltás lásd külön /

3. Aprópénz-játék

A csoport elején be kell hozni egy halom pénzt, 10-20 filléreseket, legalább 20 Ft-ot. Ezt kiöntik az asztal közepére. Legelső lépésben felszólítják a betegeket, hogy mindenki vegyen ki annyi apró pénzt magának, amennyit akar, és persze amennyit tud. /Durvaságokat meg kell akadályozni. / Ezután a vezetők felszólítják a játékosokat szép sorrendben, hogy szabad a vásár. Minden játékos előtt kis kupac pénz van. A játékosok szépen sorban választhatnak, hogy kitől akarnak pénzt elrabolni. Pl. A játékos odamegy B játékoshoz és elvesz tőle annyi pénzt, amennyit csak akar. B játékosnak nem szabad a rablást tettelesen megakadályoznia, legfeljebb kérlelheti a tolvajt, hogy ne vigyen el olyan sok pénzt. De amikor rá kerül a sor, ő is rabolhat egy valakitől pénzt. Ezután amikor megtörtént a pénzek újrafelosztása, akkor a vezetők ismét felszólítják a játékosokat, hogy most viszont annak adnak pénzt, akinek akarnak. Sorban mindenki megmondja, hogy kinek akar adni és mennyit. Adja is oda pénzt /csoportvezetőnek, vagyis a nővérnek nem adhatnak pénzt, tehát ők ki vannak rekesztve ebből a játékból. / Az aprópénzjáték tehát három részből áll, a sorrendet lehet variálni: 1. Szabad rablás a közpénzből, mindenki annyit vesz, amennyi jólesik. 2. Rablás egymástól. 3. Ajándékozás egymásnak. Mindhárom forduló után meg kell számolni, hogy kinél mennyi pénz van.

B. Nehezebb játékok

4. Választott pár megszemélyesítése

Átmenetet képez a csapatjátékok és a párválasztós játékok között. Két csapat játssza. Az I. csapat tagjai felosztják maguk között, hogy ki kit fog megszemélyesíteni a II. csapat tagjai közül, és fordítva. Ezután valamennyien megpróbálnak valami személyeset eljátszani a másiktól. Lehet utalni a másik termetére, nemére, hangjára, mozgására, beszédstílusára. Még jobb, ha pantomimot játszanak, tehát nem szólalnak meg.

5. Párkeresés szemkontaktussal

Az akcióterápiából átvett játék. A csoport vezetője felszólítja a játékosokat, hogy szabadon járkáljanak a teremben, ki merre akar, és figyelje a többiek tekintetét. Szavak nélkül, szemkontaktussal kell mindenkinek párt keresnie. Azok a játékosok, akik "egymásra találtak", félreállhatnak, és így jelzik a többiek számára, hogy ők egy párt alkotnak. A játék addig tart, amíg mindenki megtalálja a párját. Ezt követően meg lehet beszélni, hogy mi történt, ki hogyan értette a játékot.

6. Bizalom-séta

A csoport tagjai laza körben ülnek úgy, hogy a székek között el lehessen sétálni. A korábban kialakult párok közül az egyik játékos lesz a vezető, a másik a vezetett. A vezetett szemét bekötjük egy kendővel, a vezető pedig szavakkal, irányítással segíteni próbál. Minden pár körbesétál a székek között, lehetőleg úgy, hogy akinek be van kötve a szeme, ne érintsen meg semmit. A párok egymás után következnek, amíg az egyik pár sétál, a többiek őket figyelik.

7. Keresztkérdés

Mindenki választ egy párt magának, egyvalaki egyedül marad, ő lesz a kérdező. A kérdező odamegy az egyik párhoz, és a pár egyik tagjának feltesz egy kérdést. /Bármit kérdezhet. / A kérdezett hallgat, viszont párjának kell válaszolnia, mintha a kérdést hozzá intézték volna. Aki téveszt, helyet cserél a kérdezővel.

8. Szóbridzs

Párok alakulnak, és van egy játékvezető. Ha három, vagy négy pár van, akkor lehet egy menetben játszani a játékot, ennél több párt azonban két alcsoportba kell osztani, s a győztesek mérkőznek meg végül egymással. A párok egyik tagja lesz a kérdező, a másik tagja pedig a kitaláló, egymás között megegyeznek, hogy melyik szerepet ki vállalja. A játékvezető kigondol egy egyszerű magyar szót, amelyet megsúg valamennyi kérdezőnek. Pl. oroszán. A kérdezők egymás után próbálják párjukat rávezetni a kitalálendő szóra. Olyan egyszerű magyar szavakat kell mondaniuk, egyszerre mindig csak egyet, amelyből a kitaláló a feladott szóra gondolhat. Az a szó hasonlíthat alakilag a feladott szóra, vagy pedig értelemszerűen közelíthet felé. Pl. a játékos azt mondja B-nek, hogy sörényes. Ha erre B rávágja oroszán, akkor az AB páros 10 pontot kap. Ha viszont mást mond, akkor C játékos szól párjához, D-hez. Teszem azt így szól: Elza. Ha D erre rávágja, hogy oroszán, akkor a CD páros kap 9 pontot, miután ők már két információ alapján dolgoztak. Ha D nem talál, akkor következik EF páros. E azt mondja F-nek, hogy Oroszlány. Ha F talál, akkor 8 pontot kapnak. És így tovább. Érdemes több fordulót lebonyolítani, amelyekben mindig más és más pár kezdi a játékot. Nagyon nehéz játék, melyekben a párok összmunkája nagy jelentőségű. Van olyan hely is, ahol kikötik szabályként, hogy tulajdonneveket, s egyáltalán neveket nem szabad mondani.

I. Oldó jellegű, mozgásos játékok

A. Egyszerűbb játékok

1. A cica helyet kér

A játékosok körben állnak, esetleg ülnek. /Olyan székeket kell használni, melyeknek nincsen karfájuk. / Középen a cica körben jár. Egyszer csak megszólít valakit, azt mondja: A cica helyet kér! A megszólított így válaszol: Menj a szomszédba! Ezenközben azonban a többiek igyekeznek helyet cserélni. Ha a cica ezt észreveszi, akkor ő is odaszalad, és igyekszik valakinek a helyét elfoglalni. Ha ez sikerül, a kimaradó lesz a cica. Ha nem, a cica tovább jár körbe.

2. Cicázás

Ismert játék. A játékosok körben állnak, középen áll a cica. A körben állók egy labdát gurítanak egymásnak, amit a cica igyekszik elkapni. Akinek a labdáját elkapja a cica, azzal helyet cserél. Ha sokan vagyunk, lehet két cica is a kör közepén.

3. Van egy kiskutyám

A játékosok körben állnak, befelé néznek, kezüket hátra teszik, s hátul egymásba kulcsolják. Valaki a körön kívül körbejár, és ezt mondja: Van egy kiskutyám, téged nem harap meg. A megszólítottnak megsimogatja a kezét. A következőhöz így szól: Téged sem harap meg. Ezt is megsimogatja. És így tovább. Egyszer csak azt mondja: Téged megharap. Akinek ezt mondja, annak rácsap a kezére. Ekkor fogócska kezdődik, elől szalad az a játékos, "akinek kiskutyája volt", s őt üldözi a "megharapott". Ha a fogó elkapja társasát, akkor ismét az első játékos fog körbejárni. Ha viszont nem tudja elkapni, akkor az üldözött egy kör megtétele után beáll a "megharapott játékos helyére, s most ennek kell körbejárnia.

4. Ne nézz hátra, jön a farkas!

Ismert játék. A játékosok ugyanúgy állnak körben, mint az előző játékban, egyvalaki kívül szalad körbe, és kezében egy kendő. Egyszer csak a kendőt leejti valakinek a lába mögé. Ehhez felkapja a kendőt, és üldözőbe veszi társát, aki ha körbeér, beállhat az üres helyre. Szabály, hogy addig nem szabad hátranézni, amíg a farkas el nem haladt az ember mellett, utána viszont célszerű.

5. Földrengés

Lehetőleg páratlan számú játékos játssza. A játékosok szemben ülnek egymással két sorban. A két széksor között kb. három méter távolság legyen. Középen fel-alá sétál egy játékos, majd hirtelen elkiáltja magát, hogy "földrengés". Ekkor az egymással szemben ülőknek futva helyet kell cserélniük, egy valaki azonban kimarad, mert a középső játékos is elfoglal egy helyet. A kimaradó kezd el újból sétálni.

6. Székfoglaló

Hasonlít a földrengéshez. A székeket körbe rakjuk, támlájukkal befelé fordítva. Eggyel kevesebb székre van szükség, mint ahány játékos van. A játékosok elkezdnek körbe sétálni, a székek körül, majd egyvalaki tapsol. Akkor mindenki igyekszik leülni. Akinek nem jutott hely, az kiesett.

Ezután kiteszünk egy széket, a játék kezdődik előlről. Most az éppen kiesett játékos tapsol. Egyre fogynak a játékosok meg a székek is. A végén egy szék marad két játékosra. Győz, aki ezt a széket elfoglalta. Ügyeljünk arra, hogy a tapsoló háttal álljon, nehogy akaratlanul is segítse egyik vagy másik játékost... Tekintettel arra,

hogy ebben a játékban nemcsak kimaradni, hanem győzni is lehet, a játék átvezet bennünket a következő csoportba.

7. Hogy tetszik a szomszédod?

A játékosok körben ülnek, egyvalaki középen áll, neki nincs helye. Megkérdez valakit: hogy tetszik a szomszédod? A megkérdezett kétféle választ adhat: egyik, hogy nem tetszik. Ekkor megnevez két játékost, akit szívesebben látna szomszédjának, s ekkor a két megnevezett játékosnak, valamint a megkérdezett két szomszédjának helyet kell cserélniük. Csakhogy a tumultusban a kérdező játékos is megpróbál helyet szerezni magának, s akinek végül nem jut hely, az folytatja a játékot, az lesz a következő kérdező. Ha a megkérdezett játékos így válaszol: tetszik, az esetben mindenkinek fel kell pattannia, és új helyet kell keresnie. A kérdező ez esetben is igyekszik helyet találni magának.

8. Gyümölcskosár

A játékosok széles körben ülnek, középen áll egy valaki, neki nem jutott hely. A középső játékos gyümölcsneveket oszt ki. Az egyik játékost elnevezi körtének, a másikat almának, stb. magának is ad egy gyümölcsnevet. Aztán mond két nevet. Pl. az alma cseréljen helyet a körtével. Ekkor a két játékosnak helyet kell cserélnie, de a középső is igyekszik elfoglalni valamelyik helyét. Ha sikerül elfoglalni az egyik helyet, a kárvallott kerül középre. Ha a középső játékos nem boldogul, akkor azt mondja: kiborult a gyümölcskosár. Ekkor mindenkinek fel kell kelnie és valaki más helyére ülnie, s ekkor a középső is leülhet valahová.

9. Újságokon

A társalgóban nagy szabad területet kell hagyni középen. Körben egymástól kb. 1-1 méterre újságpapírokat kell letenni a földre. Eggyel kevesebb papír kerül a földre, mint ahányan a csoportban vannak. Ekkor elindul körbe a csapat, újságpapírról újságpapírra. Egy lapon egyszerre csak egyvalaki tartózkodhat, ezért célszerű kisebb papírdarabokat kirakni. Ha valaki lelépett már a papírról, akkor a következő ráléphet. Valaki tapsol, s akinek nem jutott újságpapír, az kiesett. Ekkor kivesznek egy újságpapírt, és a játék kezdődik előlről. Hasonló, mint a székfoglaló.

10. Hány óra van farkas bácsi?

Nagy szabad tér kell a társalgóban, a szoba szélén körben székek. Egy valaki lesz a farkas bácsi. A többiek kötekednek vele, odaállnak elébe, szemtelenkednek, megkérdezik: Hány óra van farkas bácsi? A farkas unottan válaszolgat nekik: egy óra, kettő, stb. Egyszer aztán hirtelen azt mondja: ebédidő. Ekkor mindenki fut, amerre lát, mert akit a farkas elkap, azt megeszi, vagyis az lesz a következő farkas. Ha viszont a menekülők leülnek egy székre. Akkor az háznak számít, ott nem lehet elkapni a bárányokat. Ha a farkas nem kapott el senkit, felkopott az álla és újra ő marad a farkas.

11. Varázsló

Nagy szabad területet kell hagyni a társalgóban, az összes széket, asztalt a fal mellé kell tolni. Egy valaki lesz a varázsló, a többiek szaladnak előle. Szabályos fogócska kezdődik. Akit a varázsló megérint, az megmerevedik, nem szaladhat tovább, úgy kell maradnia, ahogyan a varázsló megérintette. Ekkor a varázsló tovább szalad, és megpróbálja a többieket is elvarázsolni. De a játékosok össze is foghatnak a varázsló ellen, ha a megmerevedett játékost egy szabadon futó játékos megérinti, akkor kis is szabadíthatja ezzel, feloldja a varázslat alól, és a korábbi elvarázsoltságot ismét tovább szaladhat mindaddig, amíg újra varázslat alá nem kerül. Ha a varázsló mindenkit

elvarázsolt, senki sem tud már mozdulni, akkor vége a játéknak. Ha viszont ez néhány perc alatt nem sikerült neki, akkor lehet újabb varázslót választani.

12. Ne moccanj!

Szintén nagy területet kell szabadon hagyni a társalgóban. Egyvalaki odaáll a társalgó egyik oldalához, mondjuk a TV elé, háttal a többieknek. /Ne a tükör elé álljon, mert akkor a tükörből láthatja a többieket. / Az összes többi játékos felsorakozik a másik oldalon egy vonalban. Az egyik játékos álljon az ablak mellé, majd vonalban mellé a többiek, az utolsó már az ajtó mellé kerül. Ekkor a vezető játékos, aki háttal áll, elkezd számolni: 1, 2, 3, 4, 5... Valamennyi játékos rohanni kezd a vezető oldala felé, amilyen gyorsan csak tud. Ám a vezető hirtelen elkiáltja magát: Ne moccanj! És azonnal megfordul. Ekkor mindenkinek hirtelen meg kell merevedni ott, ahol áll. Aki elmozdul vagy mozog, azt a vezető visszaküldi a kiinduló vonalra. Ekkor újra megfordul, gyorsan számol tovább: 6, 7, 8.. majd megint hirtelen kiállt: Ne moccanj! És megfordul. Aki mozgásban van, azt ismét visszaküldi. Az győz, aki szabályosan először éri el a vezető vonalát, vagy megérinti a vezető hátát.

13. Kígyó és sas

Valaki önként jelentkező lesz a sas, a csoport többi tagja összekapaszkodik, egymás kezét fogják, ők együttesen alkotják a kígyót. A sas igyekszik megérinteni a kígyó farkát, vagyis a legutolsó embert. A kígyó azonban védekezik, kígyózik előtte, a legelső játékos, a kígyó feje, igyekszik mindig szembehelyezkedni a sassal, ha a sas elkapta a kígyó farkát, akkor a kígyó megrövidül, eggyel kevesebben játszanak. A sas is veszélybe kerülhet azonban, ha az első és utolsó játékos kezét fognak, és a sas középre került, akkor fogságba került, vagyis veszített.

14. Ugorj el!

A játékosok körben állnak, egyvalaki középen. A körben állók labdát gurítanak középre és így igyekeznek eltalálni a középső játékos lábát. /Csak gurítani szabad, dobni nem. / Aki középen áll, az pedig igyekszik elugrani a labda elöl. Ha a labda eltalálja a lábát, akkor kiáll középről, és az kerül be a helyére, aki eltalálta őt és így tovább.

15. Kidobós

A csoport tagjai körben állnak, minden második játékos belép a kör közepére. A szélsők lesznek a vadászok, a középsők a nyulak. A vadászok megcélozzák a nyulakat, akit eltalálnak, kiáll középről és ő is vadász lesz. Végül az a nyúl győz, aki utoljára marad. Eztán csere, most a vadászokból nyulak, a nyulakból vadászok lesznek.

16. Állj!

Egy valaki feldobja a labdát, ezalatt a többiek szétfutnak. Aztán az a játékos, aki feldobta a labdát, elkapja és kiállt: Állj! Ekkor mindenki megmerevedik, a labdát tartó játékos pedig céloz. Ha eltalál valakit, akkor szerepet cserélnek: ha nem talált, akkor ismét ő dobja fel a labdát.

17. Kinél van a labda?

A csoport tagjai szétszóródnak a társalgóban, az egyik játékos valamelyik fal mellé áll, háttal társainak, kezében a labda. Hátrafelé eldobja a labdát, társai közé, és lassan háromig számol. Ezalatt valamelyik játékos megfogja a labdát, és a háta mögé rejti. A többiek is hátrateszik kezüket, mintha náluk lenne a labda. Ha a három elhangzott, a dobó játékos megfordulhat, szemben vele szétszóródva a többi játékos. Mindenkinek hátul a keze, de csak egyiküknél van a labda. A dobó feladata, hogy

kitalálja, kinél van a labda. Ha eltalálja, szerepet cserélnek. Ha nem, ismét neki kell a falhoz állnia és dobni.

18. Terpeszkör

A játékosok körben állnak, terpeszállásban, bokájuk összeér, vagyis a labda csak a lábak között tud a körből kigurulni. Akinél a labda van, megpróbálja valakinek a lába között átgurítani a labdát. Kéz a térden, csak akkor lehet lekapni, ha már gurul a labda, s ekkor kézzel is lehet védekezni. Akinek a lába között átgurul a labda, az kiesett, eggyel szűkebbre vonják a kört. Győz az a játékos, aki utoljára marad. Lehet úgy is játszani, hogy az utolsó kettő lesz a győztes, mert ketten már nem igen tudják igazságosan játszani, akinél van a labda, előnybe kerül a másikkal szemben.

19. Mentsd meg a barátod!

Ez egy fogócska, tárggyal. A tárgy lehet radírgumi, kulcs vagy efféle. Van egy fogó, s valakinél van egy tárgy. A fogó csak azt foghatja meg, akinél éppen az a tárgy van. Ha viszont az illető veszélybe kerül, a tárgyat továbbadhatja valakinek, s most már a fogó ezt kezdi üldözni. Figyelem! A tárgyat csak továbbadni szabad, dobni nem.

20. Küldöm Katit...

Van két csapat, egymással szemben állnak a társalgóban. Az egyik csapat tagja ezt mondja: küldöm Katit (vagy ahogy a csapat tagját hívják), add a csalit. Ekkor Kati és Csabi egymással szemben állnak. Kati megpróbálja elfogni Csabit, miközben Csabi igyekszik átfutni a terem egyik oldaláról a másikba. Ha Csabi sértetlenül átszalad, akkor visszatérhet csapatába, s most ők következnek. Ha viszont Kati elkapta Csabit, akkor magával viheti saját csapatába, és ismét Katiék csapata következik. Amelyik csapat végül is elfogy, az lesz a vesztes.

21. Szín-cápa

A csapat tagjai felsorakoznak a társalgó egyik fala mentén, középen háttal a többieknek áll a cápa. A cápa mond egy színt. Akin ez a szín megtalálható, az átsétálhat a túloldalra. Akin viszont nincs ilyen szín, annak át kell rohannia. Ha futás közben a cápa elkapja, akkor ő belőle lesz cápa. Ha sértetlenül át tud futni mindenki, ismét a cápa mond egy színt.

22. A sas és a madarak

A játékosok körben állnak, középen a sas. A sas hirtelen elkiáltja valamelyik játékos nevét, majd azon nyomban utána is ered. A megszólított játékos pedig nekiiramodik, szalad körbe a körön kívül. A sas csak ott szaladhat ki, ahol a megnevezett játékos állt. Ha a sas elkapta a madarat, mielőtt az visszatért a helyére, akkor a madárból lesz a sas a következő játékban. Ha nem sikerül elfogni, akkor ismét ő áll középre.

23. Héja-héja

A játékban van egy héja, van egy tyúk, és vannak a csirkék. A héja a társalgó egyik felében áll, a kiscsirkék a másik felében, előttük a tyúkanyó. A játékot a héja és a tyúk párbeszéde vezeti be (ez esetleg el is hagyható): Tyúk: Héja-héja, mit csinálsz? Héja: Tüzet rakok. Tyúk: Minek az a tűz? Héja: vizet melegíteni. Tyúk: Minek az a víz? Héja: csirkét kopasztani. Tyúk: Kinek a csirkéjét? Héja: A tiédet. Tyúk: Anya vagyok, nem hagyom. Héja: Héja vagyok, elkapom. Ezután megkezdődik a harc. A héja igyekszik elkapni a csirkéket, a tyúk viszont testével fedi őket. Ha a héja elkapott egyet, annak le kell ülnie és folytatódik a küzdelem. Ha viszont a héja nem tudott elkapni egyet sem, a tyúk győzött. Ilyenkor megpróbálkoznak más szereplők is.

24. Középpont

A játékosok körben állnak, egy játékos középen áll a labdával. Valakinek odadobja a labdát és kiszalad a körből. A kinek dobta a labdát, az visszaviszi a labdát a középpontba, ott leteszi és üldözőbe veszi a társát. A körön kívül fogócska kezdődik, a dobó játékosnak az a célja, hogy visszafutva a körbe, megérintse a középpontban lévő labdát. Ekkor megmarad dobónak és újra ő dob a következő játékban. Ha viszont a fogó elkapja, mielőtt a társa a labdát megérintené, akkor a fogóból lesz az új dobó, ő áll be a középpontba és dobja a labdát valakinek. Így a játék kezdődik előlről.

25. Terpesz-labda

A fogó terpeszállásban áll, lába között a labda. A többi játékos szétszóródva a teremben. Valaki kirúgja a labdát a fogó lábai közül, ezután vetélkedés indul meg közöttük, hogy ki éri el hamarabb a labdát. Ha a fogó éri el hamarabb, akkor a társa áll be legközelebb középre, a fogó kiszabadul. Másik változat, hogy amint a fogó lába közül kirúgták a labdát, üldözőbe veszi azt a játékost, aki kirúgta a labdát. Ha a fogó hamarabb megérinti a kirúgó játékost, mintsem az a labdát, akkor a kirúgó játékosból lesz a fogó.

26. Pacsi-fogócska

Két csapat áll egymással szemben a társalgóban. Az A csapat egyik játékosa odamegy B csapathoz. B csapat valamennyi játékosa tenyerét nyújtja úgy, hogy tenyerük felfelé néz. Az A csapat játékosa sorban mindenkinek pacsit ad, majd hirtelen valakinek pacsi helyett ráüt a kezére. Ekkor a sértett játékos üldözőbe veszi. Ha az üldöző elkapja a pacsizót, akkor magával viheti saját csapatába. Ha nem tudja elfogni, s az üldözött szerencsésen visszatér csapatába, akkor a sértett játékos kezd pacsit adni az A csapat tagjainak, stb.

I. Kimaradós játékok (kitalálós játékok)

A. Egyszerűbb játékok

57. Mi változott?

Valakit kiküldünk a szobából. Mielőtt kimegy, a kitaláló jól körültekint, ki hol ül, hogyan néz ki. Ezután változás történik. A bent maradók elcserélik egymás között ruhadarabjaikat, használati tárgyaikat, helyüket, stb. Változtatni csak a körön belül lehet, a szoba berendezését ne változtassuk meg. Ezután behívjuk a kitalálót, akinek a feladata, hogy rájöjjön, milyen változások történtek addig, amíg ő odakint volt. Ha megfejtette, új játékos megy ki. Másik változat: a játékosok körben állnak, majd jelszóra mindenki hátrafordul, vagyis minden játékos háttal állt a többieknek. Ekkor mindenki elválttat valamit a külsején, majd ismét visszafordul az egész társaság. Ki kell találni: kinn mi változott.

58. Hideg-meleg

Ismert játék. Valaki kimegy és a bent maradók közül valaki elrejt egy előre megadott tárgyat. Aztán a kitaláló bejön és keresni kezdi. A csoport pedig hideg, meleg, langyos szavakkal próbálja orientálni őt, aszerint, hogy jó felé keresgél-e.

59. Hol az óra?

Kell hozzá egy olyan óra, pl. vekker, melynek a ketyegése hallható, ha teljesen csendben ül a csoport. Valaki kimegy, majd a bent maradók eldugják a társalgóban az órát. A kitaláló bejön és megpróbálja keresni az órát. Keresgél és fülel, hogy hol ketyeg az óra. Ha kitalálta, az megy ki, aki eldugta.

60. A kutya meg a csont

valaki közepén ül törökülésben a földön, előtte kisebb tárgy. Aki közepén ül, az lesz a kutya, a tárgy előtte pedig a csont. A kutya szemét be kell kötni. Ekkor a többiek, akik körben ülnek, kijelölnek valakit, aki igyekszik ellopni a csontot. A tolvaj nesztelenül közelít, a kutya pedig éberem őrökdi. Ha sikerül ellopni a csontot, akkor ő belőle lesz a kutya, és most már neki kell őrökdi felette. Ha nem sikerül ellopni, vagyis a kutya megérintette a kezét tolvajlás közben, akkor új tolvajt kell kijelölni. Lehet úgyis játszani, hogy a kutyának csak az irányt kell megmutatni, amelyik felöl a tolvaj közelít.

61. A kalóz kincse

A játékosok körben ülnek, közepén ül a kalóz, szeme bekötve. Széke alatt egy tányéron halom aprópénz, ez a kincse, melyet igyekszik védeni.

Csapatjátékok

1. **„Denevér és moly”**: A játékosok által alkotott körben (kéz a kézben) van egy bekötött szemű denevér és a kör nagyságától függően 2-4 moly. A denevér „pip” szavára a molyoknak „pop” szóval kell azonnal válaszolniuk. A kört alkotó résztvevőknek természetesen csendben kell maradniuk. A denevér megpróbál legalább egy molyt elcsípni. A lassúbbak, a lomhábbak válnak a ragadozó áldozatává, és a túlélők szaporodnak tovább.

Eszközök: kendők

2. **„Mókus”**: Minden gyerekre számítunk 15 diót (ezt meg is tudják utána enni), esetleg makkot, tobozt, gesztenyét amit az erdőben rejtünk el. De akár a gyerekek szeme láttára is szét lehet dobálni egy nagy réten. Most jönnek a hideg hónapok. Decemberben a mókusnak három dióra van szüksége. Januárban, pedig olyan vastag a hótakaró, hogy fél lábon ugrálva, négy diót kell megtalálniuk,

februárban a párzási időszakra, pedig ismét két lábon öt diót. A mókusoknak mindig egy percük van megtalálni az eleséget, és odavinni a játékvezetőhöz. Aki a szükséges táplálékot nem tudja időben beszerezni, az éhen hal. A diók, makkok azonban nem pusztulnak el, mivel a rejtekhelyen eldugott magokból tavasszal kicsírázva új fákká növekszenek.

Eszközök. Sok-sok dió, mogyoró, makk, toboz...

3. **„Az én fám”**: A résztvevők páronként egy-egy szembekötő kendőt kapnak. A látó a „vakot”, kerülő úton egy jellegzetes fához vezet (ágvilla, farönk, sérült törzsű fa), és a „vak” ezt a fát letapogatja. Azután a látó kerülő utakon visszavezeti őt a kiinduló ponthoz, leveszik a kendőt, és hagyja, hogy megkeresse a vakon letapogatott fát. Ezután a játékosok szerepet cserélnek. Ha vannak más jellegzetes tereptárgyak (szikla, bokor, homokdomb, kavicsos terület...) azok is bevonhatók a játékba.

Eszközök: kendők

4. **„Hangtalan cserkészés”**: Körben állva mindenki behunyja a szemét, teljes csöndben van és minden zajra, amit meghall, felemelt öklének egy ujját kinyújtja. Aki a legtöbb zajt halotta, az a kitűnő hallásáról híres őz. A csoport most nagyobb kört alkot, ahol már bekötött szemmel áll az őz. A kört alkotó résztvevők a hiúzok, akiknek a játékvezető kézjelére egymás után hangtalanul osonva be kell cserkészniük az őzet. Ha az őz meghallja a közeledő hiúz lépéseit, ujjával arra mutat, ezzel a hiúz ebből a körből kiesik. Az a hiúz, amelyik az őzet eléri, átveszi a szerepét. Minél változatosabb a talaj, annál izgalmasabb és nehezebb az őzet hangtalanul becserkészni.

Eszközök: kendők

5. **„Nagy keresés”**: A túravezető a gyerekek életkorától függően a közvetlen környezetből származó 5-10 tárgyat rejt el egy kendő alatt (pl. követ, makkot, tobozt, csigaházat, tollat). A csoport összegyűlik a kendő körül, amit ekkor egy rövid időre levesznek a tárgyról. A gyerekek megjegyzik a tárgyakat, és megkísérli ezeket a közelben megtalálni. Öt perc elteltével mindenki ismét a kendőnél gyülekezik, a tárgyakat egyenként kiveszik a kendő alól, és a gyűjtők megmutatják, hogy mit találtak. Mely tárgyakat volt nehéz megtalálni, melyeket könnyű, és miért?

Eszközök: kendők

6. **„Esőcsepp –játék”**: Körben állunk, a vezető összedörzsöli a kezét, szemerkélő esőt utánoz. Ezt tőle balra és jobbra folytatják, amíg az összes résztvevő „szemerkél”. Nyelvcsettintgetéssel jönnek az első esőcseppek, amelyek a szemerkélő esőt ugyanebben a sorrendben felváltják. Saját combjaink paskolásával keletkezik a felhőszakadás, és amikor a talajon dobogunk, meghalljuk a mennydörgést. Ezután visszatérünk a mennydörgéstől a felhőszakadásra, az esőcseppeken és a szitáló esőn át a teljes csendig. A folyamatot szemléletesebbé tehetjük, ha az eső idején elmeséljük, mit tesznek most az állatok, melyik állat hová bújik, hogy az erdőnek mekkora szüksége van az esőre... Nagyszerűen variálhatók a hangok néhány papírzacskóval (ezt a végén ütemesen felfújva el is pukkanthatjuk), ill. „csörgős” anyagú nylon bevásárló zacskókkal, amelyeket rázva, csavargatva újabb hangok állíthatók elő. Ha vannak üres műanyagpalackok, esetleg, fém üdítős dobozok, azokat különböző termékekkel, kavicsokkal, homokkal megtöltve egész jó ritmushangszerekhez juthatunk.

Eszközök: ----- , üres műanyag és fém üdítős palackok

7. **„Tündéerkertek, törpeházak”**: A gyermekek kettesével vagy hármassal alkalmas helyet keresnek az erdőben, esetleg egy nagy fa tövénél, két szikla között vagy egy régi gyökértuskóban. Ott természetes anyagokból házat építenek törpék vagy más láthatatlan erdei lények számára. Amíg az erdőben nem teszünk kárt, semmi sem szabhat gátat a fantáziának. Ezután az egész csoport körbejárja az összes házat, amikhez az építők magyarázatot fűznek, és kérdéseket is szabad feltenni.

Eszközök: -----

8. **„Kotnyeleskedés”**: Ahelyett, hogy egy túra alkalmával mindent azonnal néven neveznénk, a gyerekeknek kell kitalálni az állatot, fát, növényt, amiről beszélni szeretnénk. Az általános és nem konkrét jellemzőktől kiindulva leírjuk ennek a lénynek a tulajdonságait, életmódját, szokásait. Aki kitalálta nem mondhatja meg azonnal, hanem az előzetes megállapodás szerint az egyik ujját kotnyeles orrához tartja, vagy leguggol. Mindig a gyerekek ismereteihez kell igazítani.

Eszközök: -----

9. **„felismerő”**: Néhány gyerek szemét kössük be kendőkkel, majd a többiek a környékről különböző természetben fellelhető tárgyakat, növényi részeket,

terméseket, magvakat hozzanak, amit a bekötött szemű játékosoknak kézbe adva, azt tapintásról, illatról, esetleg ízről (szeder, szamóca, akác virág, madársóska, ...) kell felismerniük.

Eszközök: kendők

10. **„labdás”**: A játékosok körbe állnak és egymásnak dobnak egy labdát. Az, aki elkapja, mond egy virág, fa vagy növény nevet. Aki ismétel már mondott nevet, vagy nem tud újat mondani, fél lábra áll, majd kiesik. Az nyer aki a legvégén állva marad.

Eszközök: labda

11. **„ki vagyok én?”**: Minden játékos hátára egy papírlapot tűzünk, amire egy állat név (más alkalommal esetleg fa vagy virág neve) van felírva. A játékosok egy meghatározott területen belül mozoghatnak és elolvassván a többiek feliratait, következtetniük kell a saját nevükre. (pl. csak ragadozó állatok, vagy csak rovarok, halak,... szerepelne egy-egy menetben). Az olvasgatásra 2 perc áll rendelkezésre, majd sorba egymás mellé állítva a játékosokat, mindenki egyet tippelhet. Aki olyat tippel, ami van feliratozva (mert esetleg nem tudta elolvasni, vagy megjegyezni) az kiesik. Ha végig ment a sor, újabb tippek lehetségesek, ekkor már lehet következtetni abból is, hogy mit nem tippeltek a többiek magukra!

Eszközök: feliratozott papírlapok, biztosító tű

12. **„vakvezető”**: Párokat (esetleg csapatokat) alkotunk a gyerekekből és egynek-egynek bekötjük a szemét. A játéktéren szétszórunk néhány labdát (esetleg apró csomagolt finomságokat).A társuknak szavakkal irányítva kell a játékosokat a labdákhöz elvezetni és azokat egyenként a társhoz (csapathoz) visszavinni. Az irányítók nem mozdulhatnak el a helyükről!

Eszközök: kendők, labdák

13. **„pókháló”**: Minden csapat kap megfelelő mennyiségű kötelet, amelyből úgy kell meghatározott helyre hálót szőniük, hogy azon – még segítséggel se – ne juthasson át úgy egy ember, hogy nem ér hozzá a kötélhez. A feladatra 5 perc áll rendelkezésre. Utána forgószínpad szerűen cserélnek a csapatok hálót és egy oldalról indulva, tetszőleges módszerekkel, de a hálót nem érintve kell minél több embert átjuttatni. Aki szabályosan átjutott a saját oldaláról segítheti a társait. A kötélhez senki nem érhet, a segítők sem. Ha valaki mégis hozzáér –ezt figyelik a

játékvezetők – azt megeszi a pók, vagyis kiesik, félreáll, nem segíthet a többieknek. Az értékelésnél nem az idő számít, hanem hogy minél több játékos oldja meg szabályosan a feladatot.

Eszközök: 2*10 m-es kötelek csapatonként KIPRÓBÁLNI ELŐTTE!

14. **„Szarvasbogár harc”**: Egy kellően vastag (legalább 15 cm átmérőjű hengeres vagy 10 cm vastagságú szögletes) kidőlt fán, rönkön, gerendán esetleg megfordított tornapadon szervezhetünk páros küzdelmeket a gyerekeknek. Csapatonként egy-egy játékosnak kell stabilan egymással szembe felállni a rönkre és csak a kezeiket használva a másikat úgy kibillenteni az egyensúlyából, hogy az kénytelen lelépni a földre. Ha mindketten lelépnek, az döntetlen, minden körön belül 3 próbálkozási lehetősége van a pároknak. Lányoknak finomítható a feladat, ha azonos csapatból kérünk párokat és az a cél, hogy úgy cseréljenek helyet a rönkön, hogy közben nem lépnek le és a kezük sem érinti a földet. Itt is adjunk három lehetőséget páronként a próbálkozásra!

Eszközök: farönk, gerenda, tornapad

15. **„mocsárjárás”**: Két párhuzamosan a földre fektetett kötéllel jelöljük ki egy mocsaras területet. Csapatonként adjunk 2-2 pallót amely segítségével átkelhetnek a mocsáron (mi 2m*15cm-es pallókat használunk kb. 10 fős csapatokhoz, ilyenkor a köteleket egymástól 6-7 m-re tesszük le). Feladat, hogy csak a pallón lépkedve (esetleg azok közt és a part közt ugorva) jusson át minden csapattag a mocsár túloldalára úgy, hogy se a kezük se a lábak sehol nem érhet le a földre. Aki mégis hibázik, annak vissza kell mennie a kezdő oldalra és újra próbálkoznia. A gyorsabb a győztes. Érdeemes figyelni rá, hogy azonos helyzetből kezdjenek a csapatok és tisztázni, hogy a pallókkal mi legyen a végén!

Eszközök: fa pallók (kb. 2m*0.15m) csapatonként 2 db, 2*10m kötél

16. **„kötélhúzás”**: a szokásos szabályok szerint, esetleg 3 személyes párviadatok is lehetnek összekötött kötéllel egy háromszög pályán.

Eszközök: 15m*0.03 fonott kenderkötél

17. **„futás”**, **„távolugrás”**: Az ideológiát megteremthetjük az állatvilágbéli rekordokkal:
távolugrás: bolha: 33 cm (testhossz 150 szerese), szöcske: 3 m (magasságának 25 szerese), delfin: 6 m, agár: 9 m, kenguru: 13,5 m hosszú, 4 m magas

futás: 50m-t ennyi idő alatt tesznek meg az alábbi állatok:

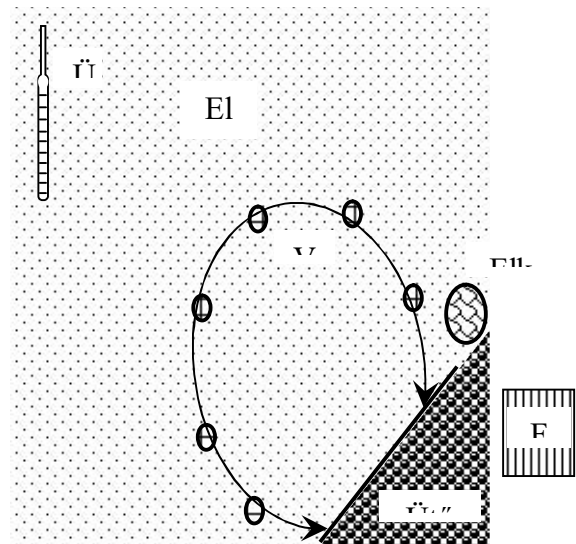
éti csiga: 5óra 50 perc, teknős: 12 perc, lajhár: 10 perc, svábbogár: 65 mp, férfi csúcs 4,9 mp, ló: 2,6 mp, szitakötő: 2,5 mp, agár: 2,2 mp, gepárd: 1,8 mp, vándorsólyom: 0,6 mp

Eszközök: mérőszalag (5m), stopperóra

18.

szabály: szóban

„méta”:



Eszközök: méta ütő, teniszlabdák, 10m-es köté, 3m-es köté

19.

„kukacke

reső”: az előre gyártott kukacokat szétszórjuk a játéktéren, majd a gyerekek három perc alatt – mint feketerigók – megpróbálnak minél többet összeszedni belőlük. A rejtő színűek 2 pontot, a többiek 1 pontot érnek.

Eszközök: 100db színes kb. 10 cm hosszú madzagdarab (cipőfűző vagy hegymászó/vitorlás boltból köté)

20.

„hármás

fogó”: Párosával, elszórtan helyezkednek el a játékosok, úgy, hogy a pár egyik tagja szorosan a másik mellé áll. Kiválasztunk egy futót (préda) és egy fogót

(ragadozó). A futó, ha menekülés közben beáll egy pár mellé, akkor az ellentétes oldalon álló játékos veszi át a fogó szerepét, az egykori fogóból pedig futó lesz (vadászból préda leszel...). Ha a fogó megfogta a futót, szerepet cserélnek (egy kis egérúttal) és mehet tovább.

Eszközök: -----

21. **„okosan, gyorsan”**: A játékosokat az alábbi számséma szerint letérdeltetjük a fűbe:

1 2 3 4 5 6 7

*

7 6 5 4 3 2 1

Mindenkivel ismertetjük a számát, * helyére pedig egy teniszlabdát, esetleg ruhadarabot (vívókesztyűt!) helyezünk. Korrektebb a verseny, ha a játékosok egy-egy földön kihúzott kötél mögött térdelnek. A játékvezető mond egy számot, ekkor a megfelelő emberek a helyüket elhagyva megpróbálják a középben lévő tárgyat úgy megszerezni, hogy ha valamelyikük már hozzáért, felkapta, annak a saját vonala mögé kell szaladnia, még mielőtt az ellenfele őt, mint fogó megérintené. Nem muszáj rögtön felkapni a tárgyat, lehet várni az alkalmas pillanatra. A játékvezető időközben több számot is mondhat, amikor már több pár küzd a tárgyért, esetleg összedolgozva. 10 kör után összehasonlíthatók az eredmények.

Eszközök: teniszlabda, 2*10m kötél

22. **„körbe**

dobolós” A játékosok egy nagy kört formálva letérdelnek kezüket összefűzve a kör közepe felé a földre téve (minden játékos bal és jobb keze között még két kéz van: a mellette balra lévő jobb keze és a tőle jobbra lévő bal keze) A játékvezető – aki szintén játékos is – indítja a kört 1 dobbantással (kézzel!). Ekkor megegyezés szerint az óra mutató járásával megegyezően a mellette lévő kéz veszi át a dobbantást és így tovább.... Ha valaki két gyorsat dobbant egymás után a kör megfordul, tehát az előző ütemben előtte dobbantó következik megint (egy vagy két dobbantással tetszés szerint) és így tovább. Aki hibázik – a játékvezető döntése szerint – a hibázó kezét kiveszi, a maradékkal még játszhat. A fogó kezeknek megfelelően szűkítsük a kört, de a sorrenden ne változtassunk (tehát extrém esetben lehet, hogy valakinek mindkét saját keze egymás után

következik ez ám csak a móka!). Aki (akik, mert 2 győztes is lehet) utoljára marad, az nyer.

Eszközök: -----

23. **„egyenesből-keresztbe”** a játékosok körbe ülnek a földön (esetleg székeken) és egymás kezébe adnak sorba egy labdát miközben az egyenesből-keresztbe, e-e, k-k, k-e szókapcsolatok valamelyikét mondják. A játékvezető mindenkor reagál, hogy helyes volt-e a mondat, vagy sem. A szabály, amit mindenkinek meg kell fejtenie és utána alkalmaznia a játék végéig az, hogy a labda átadásának pillanatában keresztbe van-e fonva a saját ill. a társa lába, vagy sem. Pl.: ha egyikük lába sincs keresztben, akkor az egyenesből egyenesbe kifejezés a helyes. A játékvezető saját belátása szerint vet véget a játéknak.

Eszközök: -----

24. **„labirintus fogó”** A játék elején választunk egy ragadozót és egy prédát. A többieket a létszámnak megfelelően szabályos sorokba és oszlopokba rendezzük (pl. 4x5, 3x6,) az alábbi séma szerint:

* * * * * A próbajátékban begyakoroltatjuk a gyerekekkel a labirintus helyzeteket.

* * * * * Elsőként az azonos sorban állók fogják meg egymás kezét, így képezve

* * * * * párhuzamos falakat, amelyeken fogócska közben sem a préda, sem a ragadozó nem mehet át; majd tapsra mindenki balra fordul 90 fokot, és

az így kialakult új sorokban fogják meg egymás kezét. Ekkor az előzőekhez képest merőleges falakat képeznek. Újabb tapsra ismét visszaáll a kezdő állapot (azaz 90 fokot jobbra fordulva van ismét kézfogás). Ha előre rendben elrajzolt pontok vannak, vagy bármilyen más rendszere a talajnak, amihez lehet igazodni, ez sokban könnyíti a gyerekek felállítását. Néhány gyakorló "falfordítás" után a kialakított labirintus-négyszög két ellentétes csúcsáról indítjuk a játékosokat és mehet a kergetőzés! A játékvezető váratlan tapsaival könnyen segítheti vagy akadályozhatja bármelyik résztvevőt.

Eredményes elfogás után cseréljük a futókat!

Eszközök: -

25. „ismerkedő”

A következő játék mind összeszokott társaságban, mind újonnan verbuválódó csapatban nagy sikert arathat. Ültessük le a játékosokat a földre egy záródó körbe. Elsőként a játékvezető vegye kézbe a kukker szerűen összezsavart újságpapírt. Egy tetszőlegesen kiválasztott körben ülő játékos mond egy nevet a résztvevők nevei közül (ha vannak azonos nevű játékosok, ezt, és egyáltalában, hogy kit, hogyan szólítsunk, célszerű előre tisztázni!). A kör közepén állónak (elsőként játékvezető!) az elhangzott nevű játékos fejére kell csapnia az újsággal (kicsit vagy nagyot, jelképeset-e vagy sem ez tetszés szerinti lehet, vagy a játékvezető is moderálhatja, de nem biztos, hogy szükséges). Ha ez sikerül, mielőtt még a potenciális áldozat egy újabb játékos nevét mondaná, akkor helycsere, innentől ő áll újsággal a kezében középre. Ha a potenciális áldozat tud újabb szabályos (nem mondhatja a sajátját, a körben állóét, vagy olyannak a nevét, aki nem játszik) nevet mondani, mielőtt még csapást kapna, onnantól kezdve az új név tulajdonosát kell megpróbálni elérni az újsággal. Ha ő is gyorsan reagál, megint újabb ember felé kell majd a középen állónak fordulnia, egészen addig, amíg nem ő lesz a gyorsabb. Ha azonban annak ellenére, hogy szabályosan elhangzott egy újabb név és mégis az előző ember kapja a fejbekólintást - büntetésként - a sértett visszaadhatja a fejbecsapást (persze szigorúan az újsággal). Majd ő indíthatja egy újabb névvel az új kört, ahol még mindig a korábbi körben álló játékosnak kell helytállni.

Eszközök: egy ív újságpapír