

JÁTÉKTÁR

a nemformális pedagógia módszertanára épülő gyakorlatok,
játékok fiataloknak és velük foglalkozó szakembereknek



OKTATÁSI SEGÉDANYAG

a Generátor programban résztvevő csoportvezetők, nevelők és patrónusok részére

Készítette:

az Echo Network tagjaként működő Echo Innovációs Műhely és a Bástya
Gyermekvédelmi Szolgálat
a Phare ACCESS 2003/004-347.02.02/MIKRO program keretében
az Európai Unió és az ICSSSZEM támogatásával a fejér megyei állami gon-
dozott fiatalok személyiségfejlődése és társadalmi integrációja érdekében
PHARE ACCESS 2003/004-02-02-0055



Echo Innovációs Műhely
Székesfehérvár, Forgó u. 15.
Telefon: +36-22-314-123
Fax: +36-22-379-622
www.echonetwork.hu
projekt@echosurvey.hu

Szerkesztette: Bakos István
© Bakos István, Gulácsi Ildikó



A kötetben lévő információk nem feltétlenül tükrözik az Európai Unió hivatalos álláspontját.

Tartalomjegyzék

Bakos István	Előszó	3.o.
1. Bakos István	Generátor program	4.o.
2. Gulácsi Ildikó	Közös Energia gyakorlatok	7.o.
3. Bakos István	Surranópálya és tábori gyakorlatok	12.o.
	1. Névtanulós gyakorlatok	12.o.
	2. Ismerkedős gyakorlatok	15.o.
	3. Közösségfejlesztő gyakorlatok	19.o.
	4. Testkontaktus gyakorlatok	23.o.
	5. Bizalomerősítő gyakorlatok	26.o.
	6. Empátia gyakorlatok	28.o.
	7. Szituációs játékok	32.o.
	8. Koncentrációs gyakorlatok	37.o.
	9. Gondolkodtató gyakorlatok	44.o.
	10. Mozcás-verseny	48.o.
	11. Időtöltő játékok	53.o.
	12. Ugratós játékok	59.o.
	13. Játékok vetélkedőhöz	64.o.
4. Bakos István	Inklúziós gyakorlatok hátrányos helyzetű fiatalok bevonására	69.o.

A képzési program tananyaga elérhető elektronikus formában is
a www.echoinn.hu honlapon

Kézirat lezárva: 2006. április 30.

Előszó

A játéktár egy nagyobb volumenű, a Generátor címet viselő projekt része. A projekt a Bástya Gyermekszolgálat és az Echo Innovációs Műhely együttműködésében 2005 szeptembere és 2006 augusztusa között zajlik, s célja három, gyermekvédelmi támogatásban nevelkedő fiatalokat ellátó fejér megyei intézményben élő gyerekek és az ott dolgozó szakemberek számára fejlődést biztosító programok megvalósítása.

A projekt során többféle tevékenység zajlik: kortársképzés, ifjúsági rendezvények és közösségi terek szervezése, egy felnőtt-egy gyerek – típusú segítői kapcsolatok kiépítése, szakemberek fejlődésének segítése, nyári tábor, valamint egy kisfilm elkészítése és jelen esettanulmány-kötet kiadása.

A játéktár három fő részből áll. Az első részben a Generátor tanulásmódszertani képzései során felhasznált gyakorlatokat ismerteti Gulácsi Ildikó ifjúsági képző.

Ezután az általam összegyűjtött, számtalan forrásra és saját tapasztalatokra épített tematizált játékok sora következik, melyek jelentős részét a projekt kortársképzései, tábora során szintén felhasználtuk.

A példatár végül egy válogatással záródik olyan játékokból és esetenként komolyabb gyakorlatokból, melyeket hátrányos helyzetű fiatalok bevonása, illetve az ő helyzetük többségi társadalom felé való megértetése céljából hasznosíthatunk.

A jegyzet a címében hordozza gyakorlatias jellegét. Célja kielégíteni a pedagógusok, nevelők, fiatalok projekt során elmondott igényeit, miszerint szükségük van egy munkájukat felfrissítő játékcsoorra, amelyekből csoportjuk igényei szerint válogathatnak, illetve amelyeket kreativitásuk segítségével továbbfejleszhetnek. Éppen ezért háttérmagyarázat, pedagógiai elemzés nem követi vagy előzi meg a játékleírásokat.

A játékok kezelhetőségének, választhatóságának megkönnyítése érdekében alapszintű csoportosítást végeztünk el. Ez szubjektív, illetve egy – egy játék céljának megfelelően más halmazba is besorolható lehet.

A gyakorlatok és a játékok felfoghatóak önmagukért, az önfeledt, kreatív állapot eléréséért folytatott tevékenységként. Emellett fontos tudnunk, hogy a nemformális nevelés módszertanában az ilyen és ezekhez hasonló játékokra és gyakorlatokra épülnek komoly másodlagos nevelési célzatú feladatok. Ezek tárgyalása túlmutat játéktárunk keretein, ugyanakkor egyesületeink szívesen segítik a továbbfejlődni kívánó humán szakemberek ilyen irányú elmélyedését is.

Minden olvasónak élményben és kreativitásban gazdag órákat kívánok, amikor - a tapasztalati tanulás elvét szem előtt tartva – azon melegében kipróbálja a játékokat!

Bakos István
projektvezető

1. Generátor program

Bakos István

Komplex fejlesztőprogram fejr megyei állami gondozott fiatalok személyiségfejlődése és társadalmi integrációja érdekében

A projekt azt a csoportot (a gyermekvédelmi támogatásban nevelkedő fiatalokat) érinti, amelynél tapasztalataink és a szociális szférában dolgozó szakemberek szerint leginkább összegződnek a hátrányos helyzet tényezői, amihez társul az őket ellátó rendszer burokszerűsége. A felmérések tanulsága szerint a gyermekvédelmi támogatásban nevelkedő fiatalok esetében összegződnek, hatványozódnak a depriváltságot kialakító tényezők (tanulási problémák, más kulturális kód és szokásrendszer). Ezáltal nagymértékben predestináltak lesznek arra, hogy nagykorukban a társadalom peremére szoruljanak, esély nélkül a felemelkedésre. A projekt egyik alapelve az, hogy olyan újszerű kapcsolatokat építsen ki, amelyek eddig nem voltak jellemzőek és a rendszer humánerőforrásába jelentős innovációt tudnak vinni.

A projekt általános célja

A projekt célja fejr megyei, gyermekvédelmi támogatást ellátó intézményekben élő gyerekek és fiatalok számára komplex személyiségfejlődést biztosító programok megvalósítása. Cél az, hogy a három említett intézményben élő 12-18 éves gyerekek és fiatalok mindegyikét érintő fejlesztő programok együttesen, több dimenzióban gyakoroljanak olyan hatást a célcsoportra, amely hosszú távú, az életük több területére kiterjedő pozitív eredményt hoz. Az állami gondozottak aktivitási szintjének emelése, az önmagukért való felelősség-vállalás képességének megszerzése kiemelt jelentőségű.

Specifikus célok

Célunk, hogy az áldozat, a segítségre szoruló személy szerepéből a partneri viszony felé tolódjon az ők és a velük foglalkozók viszonya – a helyzetükből adódó, speciálisan rájuk jellemző képességek megerősítése, a körülményeikből fakadó sajátosságok előnyükre fordítása (pl. alkalmazkodó-képesség, mentális flexibilitás) révén. A komplex személyiségfejlődés fizikai, közösségi, életvezetési, identitás-béli fejlődést is jelent – ezen alapszik a projekt tevékenységeinek sokszínűsége. Célunk az állami gondozottakra való figyelem ráirányítása, a fent említett alapelvek mentén a téma társadalmazása, a közbeszéd megújítása e témában. Az állami gondozottak identitásának, önképének tisztázásában való segítségnyújtás szintén cél. Konkrét követendő mintákat is szeretnénk a gyerekek elé állítani.

Célcsoportunk

A projekt elsődleges célcsoportját a velencei, székesfehérvári és sárbogárdi gyermekotthonokban élő 12-18 éves gyerekek és fiatalok jelentették. Közülük több réteget is meghatározottunk, akiket más – más módon próbálunk elérni, eltérő szükségleteinek megfelelő adekvát tevékenységekkel. Ezek a csoportok: akik a tapasztalatok alapján nevelőszülőhöz kis eséllyel kerülnek (főként enyhén értelmi fogyatékosok, romák, nehezen kezelhető gyerekek); rendszeres tanulási problémával küzdők illetve önálló céllal nem

rendelkezők; aktívabb, szervezésre képes fiatalok. A másodlagos célcsoportot – mely visszahat az elsőre közvetlen is – ezen fiatalok nevelésében résztvevő személyek, gondozók és nevelők, iskolai tanárai, potenciális nevelőszülei, potenciális patrónusai, idősebb barátaik, azaz a fiatalok szocializációjában közvetlen szerepet játszó szociális környezet jelentik. Indirekt célcsoportot jelent egyrészt a fiatalokkal együtt élő többi, 12 évesnél fiatalabb gyerek, a két egyesület kortárssegítői, az egyetemista gyakornokok illetve a társadalmassító kampánnyal elért nagyközönség is. Fontos elv, hogy a három otthonban élő állami gondozottakat differenciáltan érzjük el, mindenkit a képességeinek, motivációinak megfelelő tevékenységi formával. Ugyanez igaz a velük dolgozó szakemberekre is.

Fő tevékenységek a projektben

A komplex személyiségfejlődés fizikai, közösségi, életvezetési, identitás-béli fejlődést is jelent – ezen alapszik a projekt tevékenységeinek sokszínűsége. A tevékenységeket tekintve célunk az, hogy a résztvevő egyesületek eddigi fejlesztői tapasztalatait összegezve több, eltérő hatókörű tevékenységet folytassunk a különböző képességű, motivációjú csoportokkal. Ezen tevékenységek hatásai a projekt időtartama alatt a nevelőotthonok mindennapi élete során adódjanak össze és hatványozódjanak meg, ami által tartós hatás alakuljon ki.

A) Patrónus-rendszer – a Bástya Gyermekszolgálat által megvalósítandó projektelem. Lényege az, hogy az egyesület hatókörében levő, nevelőszülőkhöz valószínűleg nem kerülő gyerekeknek és fiataloknak egyenként találjunk olyan személyeket, akik hosszú távon, életüknek különböző szakaszaiban segítik patronáltjukat. A projekt időtartama alatt az első szakaszban a patrónusok alkalmasságának szempontjait, a jelentkezők képzését-felkészítését, valamint a gyerekek és az ő összeismerkedésüket szolgáló alkalmakat valósítja meg az egyesület. A második szakaszban a gyerekek és patrónusai egymásra találását, a köztük levő közös kapcsolat jellegének kialakítását, a patrónusok szupervízióját és a gyerekek körüli humán szakemberekkel (gondozók, nevelők, tanárok) való kapcsolatot facilitáljuk.

B) KEN - Közös energia – ezen alprojekt lényege egy képzéssorozat a közepesen veszélyeztetett helyzetben levő állami gondozottak számára. A képzés lényege olyan készségek kialakítása, amelyek révén a fiatal a mai, élethosszig tartó tanulást preferáló korban a családban felnövő társaihoz hasonló eséllyel indulhat tovább. Tartalmilag főként tanulástechnikai, kommunikációs, életvezetési ismereteket, készségeket, illetve szociális-kulturális szükségleteihez kellő attitűdöket érint. A képzés egyedisége abban rejlik, hogy a fiatal és felnőtt segítője – gondozó, nevelő, tanár stb. – közti kapcsolat fejlesztése révén adja át az információt és az utánpótlásra, valamint az ennek során létrehozott személyes fejlesztési tervre helyezi a hangsúlyt.

C) Surranópálya - Az állami gondozott fiatalok aktívabb, tehetségesebb tagjai és a két egyesület kortárssegítői részére vegyes csoportban megtartott képzések, nyári tábor és egyszeri rendezvény sora. A képzések célja növelni a célcsoport aktivitási szintjét, önállóságát és szervezési, életvezetési készségekkel felruházni őket. A képzések felkészítik a fiatalokat arra, hogy átlagos családokban élő társaikkal együtt képesek legyenek (felnőtt segítségével) megszervezni és lebonyolítani ifjúsági projekteket. A képzések tartalma érinti a csoportban való munka, az interkulturális tanulás, a projekttervezés, az ifjúsági projektek számára létrehozott pályázati rendszerek elemeit. A képzés gyakorlatiasságát biztosítja, hogy a rendezvények és a tábor szervezésében a csoport maga is részt vesz. A projekt gyakorlati részében egyetemi gyakornokaink mentorálásával készítenek elő és valósítanak meg egy tehetségnapot a fiatalok, amelynek keretében külsős fiatalok nagymértékű bevonásával mind az állami gondozottak önbizalmát, mind külső elfogadottságukat növelni tudjuk. A képzést egy nyári táborral zárjuk, melynek keretében konkrét, nemzetközi elemeket is tartalmazó ifjúsági projekteket tervezünk meg.

D) Ötletgyár – a megye nevelőotthonainak motivált, szakmai fejlődést, tapasztalatcserét igénylő, a KEN-alprojektben is részt vevő munkatársainak ill. a gyerekekkel kapcsolatba kerülő más humán szakembereknek havi rendszerességű alkalom szervezése, ahol tapasztalataikra építő közös programokat dolgoznak ki az egyéni- és közösségfejlesztés lehetőségeire, projekt-szintre eljuttatva mindezt. Itt lehetőség nyílhatna a tanult ismeretek cseréjére, az új szakirodalom megvitatására, ami az innovációt viheti a későbbi fejlesztőprojektekbe.

E) Közbeszéd - A projekt PR-ja – külön modulként említendő, többszintű folyamat. Tartalmaz egyrészt egy a projekt egésze során forgatandó filmet, amelynek célja a társadalom számára újszerű, a tehetséget, a pozitív tulajdonságokat kiemelő bemutatása lesz a célcsoportnak. Ez a film a nagyközönség és a szakmai közvélemény felé is bemutatatható lesz. Külön internetes weboldal üzembe helyezését is tervezzük, amely az ifjúságot érintené, későbbi fenntartói a Surranópálya-projekt résztvevői lesznek. A projektet erőteljes médiakampánnyal kísérjük, összpontosítva az átadandó üzenetekre (elvekre) a helyi közvéleményt és közbeszédet erőteljesen formálva. Ide tartozik a gyakornokaink által készített pozitív életpályákat bemutató esettanulmány-kötetünk megvalósítása is.

F) Szakmai szimpózium – azon projektek megvalósítóinak részvételével, akik Magyarországon állami gondozásban élő fiatalok számára fejlesztő munkát végeznek. Egy napos rendezvény kb, 40 fő részvételével.

2. Közös Energia gyakorlatok

Összeállította Gulácsi Ildikó

1. Névjátékok

- *Kisméretű gumilabda dobása a résztvevőknek:* először aki dobja a labdát, az mondja a saját nevét, majd a következő körben annak a nevét kell mondani, aki kapja a labdát.
- „ABC sor”: a résztvevők egy oszlopba állnak fel, először véletlenszerűen, majd a feladat ismertetése után a keresztnévek ABC rendje szerint.

2. Frissítő gyakorlatok

- **Frissítő keresztgyakorlatok**
A résztvevők a bal és a jobb agyféltekét összehangoló gyakorlatokat végeznek (pl. fogd meg a bal kezeddal a jobb füledet, ugyanakkor a jobb kezeddal a bal térdedet stb.)
- **„Simon mondja”**
A gyakorlat során a résztvevők szemben állnak a vezetővel. A vezető különböző mozdulatokra ad utasítást, de a résztvevőknek csak akkor kell őket teljesíteni, ha a vezető úgy kezdi a mondatot, hogy „Simon mondja...”. Amennyiben ez nem hangzik el a mondat elején, akkor mozdulatlanul kell maradniuk.
- **„Levelet hoztam annak, aki...”**
A székek körben vannak, egy valaki szék nélkül áll a kör közepén. A játék úgy kezdődik, hogy aki áll, az a következőkkel kezdi a mondatot: „Levelet hoztam annak, aki...”, s úgy fejezi be, hogy olyan állítást (tulajdonságot, szokást, véleményt stb.) mondjon, ami igaz őrá és még legalább egy emberre a körben ülők közül. Akire igaz az állítás, annak fel kell állnia és egy másik székre ülnie, miközben a közepén álló a szabadon maradt helyek egyikére igyekszik leülni. A hely nélkül maradó kerül ezután a körbe, s újabb állítást mond.
- **Üdvözlés**
A résztvevők össze-vissza járkálnak egy viszonylag nagyobb területen, és a vezető utasításai szerint üdvözlik a szembejövő társukat: mintha az utcán futnának össze, mintha egy fogadáson találkoznának, mintha nem emlékeznének a nevére, vagy mintha nem látták volna 5 éve egymást stb.
- **Földrengés**
A résztvevők hármasként csoportokba állnak úgy, hogy egyvalaki kimarad a csoportokból. A hármasként alkotnak oly módon, hogy ketten egymás vállára téve a kezüket a ház jobb és bal fele lesznek, a harmadik társuk (aki közöttük áll) pedig bent lesz, mint lakó. Az, aki egyedül van, házat akar találni magának úgy, hogy ha jobb falat kiált, a jobb falaknak kell helyet cserélniük, ha bal falat, akkor a bal oldaliak keresnek új helyet maguknak, ha lakót, akkor pedig ők. Aki a leglassabb, az marad ház nélkül. Amennyiben a ház nélkül maradt földrengést kiált, mindenkinek új házat kell „építeni”.
- **A híd**

A résztvevők egy sorba állnak, majd úgy rendeződnek egymás mellé, ahogy a születésnapjuk követi egymást január 1-től december 31-ig. Eközben nem beszélhetnek! Amikor készen van az élő naptár, ellenőrizték úgy, hogy mindenki hangosan kimondja a hónapot és napot – így azt is megtudják, kinek van a program ideje alatt születésnapja!

További variációk a rendeződésre: magasság szerint, vagy a keresztnévek első betűjének ABC sorba rendezése.

- **Pingvinek és flamingók**

Mindenki pingvinjárásban mozog (apró lépések, kezek a testhez szorítva), egyvalaki pedig a flamingót utánozza (magas léptekkel, karok oldalt le-fel mozognak). A flamingó feladata a pingvinek elkapása, akik ekkor flamingókká változnak. Nagyobb csoportban több flamingóval is indulhat a játék.

- **Ahogy a többiek látnak**

A résztvevők írják a nevüket a lap tetejére, majd tegyék le a földre. Sétáljanak a zene hangjára körbe a papírok között, és amikor a zene leáll, vegyék fel a hozzájuk legközelebb eső papírt, és rajzolják le annak a személynek az arcvonalát, akinek a neve a papíron szerepel. Amikor készen vannak, tegyék a papírt vissza a földre. Legközelebb az orrot, utána a száját, majd a szemet és szemöldököt, a haját, legvégül pedig a törzs karikatúráját rajzolják le. Így látnak a többiek téged...

- **Kutyák és szamarak**

A résztvevők oszoljanak két csoportra (az egyik a kutyák, a másik a szamarak csapata). A játékvezető történetet mesél a két állatról, és amikor azt mondja, hogy „kutyák”, akkor a szamaraknak el kell kapniuk a kutyákat, a „szamarak” említésére pedig a kutyák erednek a szamarak nyomába. Az elfogott játékosok kiesnek, vagy átállnak a másik csoportba.

- **Kisbaba az autópályán**

Álljanak körbe, egyvalaki pedig középre. A középen álló rámutat valakire, akinek a két szomszédjával közösen alakzatokat kell felvennie. Aki ezt elrontja, az megy be középre, a vezető helyére. Az alakzatok lehetnek: kisbaba az autópályán (a középső ember az ujját szopja, a két szomszédja pedig megkerüli, mintha vezetnének), pálmafa (mindhármuknak keze magas tartásban, lengetik a kezüket, mintha a szél fújna), elefánt (a középső ember az ormánya, a két szomszédja pedig a két füle). További lehetőségek: kenyérpírtó (a két szélső egymás vállára teszi a kezét, a középső pedig a pírítóst utánozva ugrál); majom (a középső a fa, a két szomszédja pedig a két majom, akik a fára másznak fel); tehén (a középső összekulcsolja az ujjait és kifordítja a kezét, a két hüvelykujját lefelé tartja, a két szomszédja pedig a hüvelykujjait megragadja, és a tehén tőgyeként feji stb).

- **Atomok és molekulák**

Mindenki atomokat megszemélyesítve rohangál a területen, a vezető pedig jelzi a hőmérsékletet: 0°C-nál senki nem mozdul, 10°C-nál lassan, 20°C-nál gyorsabban, stb. Ha „molekulát” és egy számot kiált a vezető, akkor olyan számú csoportokba fejlődve folytatódik a játék.

- **Gyufásdoboz az orron**

A résztvevők oszoljanak 5-12 fős csoportokra, és álljanak egymás mögé. A sorokban elsők kapnak egy-egy gyufásdobozt, amit az orrukra húznak. Ezt kell hátraadniuk a többieknek úgy, hogy a kezükkel nem segíthetnek. Ez egy régi, jó kis játék, ami segít közelebb kerülni egymáshoz.

- **Gépezet**
A résztvevők körben állnak, a vezető egy mozdulatot mutat, amibe a tőle jobbra állónak be kell kapcsolódnia úgy, mintha a gép következő eleme lenne, majd minden embereknek sorban ugyanígy. A már mozgóknak folyamatosan ismételniük kell a saját mozdulatukat mindaddig, amíg mindenki be nem kapcsolódott. Ekkor készül el a gépezet, ami csak így működik!
- **Tűzijáték**
A résztvevők körben állnak, szorosan egymás mellett, és utánozzák a vezetőjük hangját, mozdulatait. Képzletben először vegyenek a kezükbe egy gyufásdobozt, abból vegyenek elő egy gyufaszálat. Gyűjtsák meg a gyufát (pssz – hangot adva), guggoljanak le és gyűjtsák meg a tűzijátékot (ssss – hangot adva), majd ugorjanak fel, mintha ők lennétek a kilőtt rakéta, a kezeket magasra emelve, majd a kezeket előretartva engedjék le, mintha a lehulló szikrák lennének az ujjaik. Kétszer, háromszor ismételhető 15 perc alatt.
- **Mexikói eső: - hangulati lezáráshoz**
Az utasítás a következő: álljatok egy szoros körbe, és tegyétek mindig azt, amit a töletek balra álló tesz. A vezető kezdi el, és változtat a mozgáson, ha már mindenki az előző mozgást csinálja. A mozgás sorrendje a következő:
 1. Dörzsöld össze a két tenyered először lassan, majd erősebben!
 2. Csattintgass az ujjaidal!
 3. Dobolj mindkét kezeddal a combodon!
 4. A combodon dobolás mellett dobogj mindkét lábaddal is!
 - 5-től 7-ig visszafelé ismételd a mozdulatokat (először csak a lábodon dobolj, csettintgess, majd a tenyeredet dörzsöld össze)!
 8. Elállt az eső, kisütött a nap!
- **Név – lufik**
Feldobjuk a lufit a levegőbe, és valakinek a nevét kiáltjuk. Aki a nevét hallja, annak kell meglöknie a lufit, hogy újra felemelkedjen, még mielőtt az a földre esne, és ő mond egy új nevet. Több lufit is használhatunk – ez felgyorsítja a játékot, no meg a kavarodást!
- **Lóverseny**
Álljatok körbe, és doboljatok a combotokon mintha lovak járnának! A vezető utasításait követve menjetek végig a lóversenypályán: „forduljatok jobbra” (dőljetek jobbra), „forduljatok balra” (dőljetek balra), „ugrás” (ugorjatok fel), „víz” (utánozzátok a víz hangját - tegyétek egy ujjatokat az ajkaitok közé, és mozgassátok fel-le), végül „egy mosolyt kérnénk a célfotó részére”.

3. Dramatizálás

Egy maximum egy A4-es oldal hosszúságú mese feldolgozása, 14 éves kor felett önálló olvasással. Miután elolvasták, egyénenként átbeszélik az ismeretlen szavakat.

- A mese elolvasása vagy felolvasása után értelmező kérdésekre kell választ adniuk a résztvevőknek.
- A csoportot kisebb, 4-5 fős csoportokra bontjuk, majd kb. 10 percet kapnak arra, hogy a mese valamelyik jelenetét dramatizálják a többieknek. A bemutatóban minden résztvevőnek szerepelnie kell.

4. Csapatépítő gyakorlatok

- **„A zongora”**
Csoportbontás után a csoportok összeülnek együtt, és 10 perc „tanácskozás” után kitalálnak egy stratégiát arra vonatkozóan, hogy hogyan lehetne egy hatalmas méretű zongorát átvinni a terem egyik sarkából a másikba. Eszközöket nem használhatnak, csak a fantáziájukat hívhatják segítségül. A bemutatóban mindenkinek részt kell vennie. A terem közepén elhelyeztünk egy lefektetett széket, ezen a csoportoknak „át kell majd emelnie” a zongorát.
- **„4 áll”**
Mindenkinek üljön körbe. Magyarazzuk el a játékszabályt, bármely pillanatban 4 személy állhat, és egy ember egyfolytában legfeljebb 10 másodpercig maradhat állva. Az emberek nem kommunikálhatnak egymással, de mindenkinek figyelni kell, és mindenki felelős azért, hogy egyszerre 4 ember áll, se több, se kevesebb. Tippek az irányító számára: Pár percbe telik, amíg a csoport rájön a játék lényegére, utána jó ritmusban fognak felállni, leülni, és együtt dolgozni. Nagyon izgalmas, és jó közérzetet biztosít a csoportban.
Mégkérdezhetjük a játékosokat, hogy honnan tudták, mikor kell felállni.
- **Csoki folyó**
A játék célja: Csapatépítés, szerepek megtalálása a csoportban, közös megoldások keresése.
Szükséges eszközök: Tágas tér, ha lehet szabadban, A4-es papírlapok.
A játék leírása: A csoport minden tagja, egy fő kivételével, kap egy papírlapot.
 1. lépés: A csoportnak ki kell találnia egy közös stratégiát, hogyan jutnak át a folyón.
 2. lépés: Átkelés a folyón. Ha bárki a csoportból elesik, vagy megérinti a talajt, az egész csoportnak újra kell indulnia.A facilitátor kijelöli a távolságot. A hosszúság a csoport méretétől függ. Az átkelés csak a papírlapokra lépve lehetséges, amiket komppokként használnak. Ha egy kompot senki nem érint meg se kézzel, se lábbal, akkor azt a csoport elveszíti, mert elviszi az ár. A csoportnak 10-15 perce van eldönteni, hogyan kelnek át a csokoládé-folyón. Ötleteiket ki is próbálhatják, de csak a folyóként kijelölt területen kívül. Ezután a csoport átkel a folyón. Ha sikeresen átjutott, a facilitátor növelheti a két part közötti távolságot, és azt mondja, hogy áradás volt. (Ez azt jelenti, hogy a csoportnak, mivel ugyanannyi papírlapjuk marad, mint amennyi a kisebb távolságon volt, nagyobb lépésben kell átkelnie a folyón. Kivéve, ha van olyan lap, amihez senki nem ér hozzá, se kézzel, se lábbal, mert akkor azt elbukták, szóval nekünk, zsarnok facilitátoroknak, nagyon kell figyelniük! + Nem elfelejtendő, hogyha vki lelép a talajra, akkor előről kell kezdeni az indulást!)
Értékelés: Hogyan sikerült döntést hozni, mint csoport? Hogy érzitek, mennyire sikerült teljesíteni a feladatot? Milyen szerepek alakultak ki? stb.
- **Spárga-háromszög**
A játék célja: csapatépítés, szerepek megtalálása a csoportban, közös megoldások keresése
Szükséges eszközök: tágas tér, ha lehet szabadban, két spárga (kb. 80-100 cm-t kell számolni játékosonként úgy, hogy a belső háromszög mérete fele akkora legyen, mint a külsőé.)

A játék leírása: lépés: A csoport megvitatja, hogyan formálnak két egyenlő szárú háromszöget. (A képet megmutatjuk nekik.)

1. lépés: A csoport minden tagjának bekötjük a szemét. Megkeresik a spárgát a földön és kialakítják a háromszöget. A feladat teljesítése közben a spárgát két kézzel kell tartani.

Értékelés: Hogyan sikerült döntést hozni, mint csoport? Hogy érzitek, mennyire sikerült teljesíteni a feladatot? Milyen szerepek alakultak ki? Kié volt a vezető szerep? stb.

5. Gyakorlat csoportbontáshoz

- Minden résztvevő becsukja a szemét, és kap egy-egy post-itet a homlokára. Négy különböző csoporthoz négy különböző szint kapnak. Miután mindenki megkapta a homlokára a papírkát, akkor kinyitja a szemét, és verbális kommunikáció nélkül igyekszik megtalálni a saját csoporttársait. A variáció előnye, hogy irányítható az, a résztvevők mely csoportokba fognak kerülni (miután a szemük csukva van).

6. Értékelés

- A csoport körben ülve verbálisan értékeli a képzést, válaszolva a „mi tetszett a mai napon a legjobban?” és a „mit csinálnék másképp?” kérdésekre válaszolva.
- Időjárás jelentés: a résztvevőknek egy-egy az időjáráshoz kapcsolódó mondattal kell reflektálniuk az eltöltött időre. Pl: „Gyönyörűen sütött ma a Nap.” Vagy „A fejem felett gyülekeznek a felhők.” Vagy „Néha-néha kisütött a Nap, de főleg sötét fellegeket láttam.” Stb.
- A résztvevők körben ülnek és mindenki egymás után sorban egy-egy szóval fejezi ki az érzéseit az értékelendő dologgal kapcsolatban.
- A résztvevők 3 darab papírt kapnak, amikre egy-egy szót írhatnak, amik a legjobban kifejezik a véleményüket, érzéseiket az értékelendő résszel kapcsolatban. Ezeket leteszik maguk elé a földre, úgy hogy a többiek számára is olvasható legyen. Körbe megyünk, egyesével felolvassák az emberek a 3 szót amit írtak, és amennyiben szükséges kommentárt fűznek hozzá.
- „Fejezd ki testhelyzettel!”- ahogy a neve is mutatja az értékelést non-verbálisan kell kifejezniük, esetleg egy mozdulattal, vagy egy mozdulatsorral.

3. Surranópálya és tábori gyakorlatok

Összeállította Bakos István

1. Névtanulós gyakorlatok

A következő játékok a nevek memorizálását segítik. Ennek megfelelően akkor érdemes játszani őket, amikor a csoport tagjai még abszolút nem ismerik egymást. A nyakban lógó névcédulákkal együtt hatások igazán!

NÉVLABDA

Idő: 10 perc

Eszköz: labda

Létszám: 10-30 fő

A játékosok körben ülnek vagy állnak, és mindenki sorban bemondja a nevét. Ha ez megtörtént, a játékosok egy labdát dobálnak egymásnak a következő szabály szerint: aki a labdát dobja, annak a nevét mondja, akinek dobja.

Változat: Mondhatja emellett a saját nevét is, és azét is, akitől kapta a labdát.

NÉVLÁNC

Idő: 5 perc

Eszköz: -

Létszám: 10-20 fő

Megjegyzés: Ne hagyjuk elhúzódnia a játékot, ha sokan vagyunk a végére unalmassá válhat!

A játékosok körben állnak. A kezdő játékos (valaki a körből) bemondja a nevét. Az egyik szomszédja ezt elismétli, majd hozzáteszi a sajátját is. A következő elsorolja a már elhangzott neveket, majd elárulja a saját nevét is. Az utolsónak már az egész csoport neveit kell elsorolnia.

FEJBECSAPÓS

Idő: 10 perc

Eszköz: 1 újság

Létszám: 15-20 fő

Megjegyzés: A második verzió nem névtanulós, hanem inkább koncentrációs játék.

A csoport kört alkot, valaki a kör közepén áll egy összegurított újsággal a kezében. A körből valaki mond egy nevet, erre a közepén állónak az újsággal rá kell ütnie a név tulajdonosának fejére. Ő úgy tudja az ütést elkerülni, hogy minél hamarabb mond egy másik nevet, aki az új célpontja lesz a közepén állónak. Aki elkésett a névmondással és fejbe ütötték, vagy aki olyan nevet mond amilyen nincs a csoportban, helyet cserél a közepén állóval. Cserénél a volt csapkodó jogosult először nevet mondani. (Amennyiben a játékot ülve játsszuk, még mielőtt helyet foglalna mondania kell egy nevet; ellenkező esetben fejbe csapható, és ekkor ismét a kör közepére kerül.)

Változat: Mindenki választ magának egy állat- vagy növénynevet, és ekkor a saját nevek helyett ezeket kell a fejbe csapás elkerülése végett mondani. Ez a változat nehezebb, hiszen fejben kell tartanunk, milyen neveket adtak maguknak a többiek.

ZSIPP-ZSUPP JÁTÉK

Idő: 10 perc

Eszköz: -

Létszám: 10-20 fő

Megjegyzés: akkor jó igazán a játék, ha nagyon gyorsan pörög

Körben ülünk. Mindenki megkérdezi a két szomszédja nevét. Ha a játékvezető a kör közepéről rámutat valakire, és azt mondja, hogy zsipp, akkor annak azonnal meg kell mondania a jobb oldali szomszédja nevét. Ha azt mondja, hogy zsupp, akkor a bal oldali szomszéd nevét kell mondani. Ha azt mondja, hogy zsipp-zsupp, akkor mindenki helyet cserél valakivel, és kezdődik a játék előlről. Aki eltéveszti, nem tudja a szomszéd nevét, vagy túl sokat gondolkozik rajta, maga áll be a körbe játékvezetőnek.

Változat: A játékot bonyolíthatjuk: nemcsak a keresztnevet, hanem a vezetéknévet is tudni kell, vagy azt is meg kell mondani, hogy hol lakik, hol tanul, dolgozik, sőt, a továbbiak során tovább tágíthatjuk az ismeretek körét: mi a szomszéd kedvenc színe, étele stb.

ELNÖK-TITKÁR

Idő: 10-15 perc

Eszköz: -

Létszám: 10-20 fő

A játék meghatározott ritmusra zajlik, ehhez a ritmushoz illeszkedően kell a saját nevünket és egy másikat mondani. Egyikünk megadja a ritmust: tapsol, térdére csap, bal váll fölé mutat (közben mondja a saját nevét), jobb váll fölé mutat (és mondja a megcímzett társa nevét), pl. taps, térd, "Béla-Anikó". Akit így meghívtak, az folytatja tovább - a ritmust tartva - a névmondást. Lényeges, hogy a ritmust ne veszítsük el! Azt tilos meghívni, akitől mi kaptuk a mondás jogát.

HOGY TETSIK A SZOMSZÉDOD?

Idő: 10 perc

Eszköz: -

Létszám: 10-15 fő

Kört alkotunk. A nevek körbemondása után a játékvezető felteszi valakinek a "Hogy tetszik a szomszédod?" kérdést. Az adekvát válasz: "Nekem tetszik a szomszédom A és B, de jobban tetszik C és D". Ezután C és D helyet cserél a két korábbi szomszédoddal, A-val és B-vel. A játékvezető ezután másnak teszi föl a kérdést.

Változat: Játékvezető nélkül játszunk. A fenti kérdésre a válasz ekkor: "Nekem tetszik a szomszédom A és B, de jobban tetszik C. És neked, C, hogy tetszik a szomszédod?" Erre C válaszol ugyanilyen módon, miközben A és B helyet cserélnek.

HELYCSERE

Idő: 15-20 perc

Eszköz: -

Létszám: 15-30 fő

Kört alkotunk. A játékosok közül hárman belépnek a kör közepére, a külsők közül valaki vállalja a kitaláló szerepét. A kitaláló behunja a szemét, tapsol, ekkor valamennyi külső játékos kifelé fordul. A kör közepén álló három játékos belép a körbe, és önmaguk helyett beküldenek valakit a kör közepére. Ha ez megtörtént, a külsők mind visszafordulnak. A kitaláló feladata, hogy rájöjjön, kik cseréltek helyet. Mondja ki hangosan a helyet cserélők neveit is! A következő körre egy másik külső játékos lesz az új kitaláló.

NÉVSOR SZÉKEN

Idő: 3 perc

Eszköz: székek (a játékosok számának megfelelően)

Létszám: 10-15 fő

Megjegyzés: jópofa játék

Felállítjuk a székeket egy sorba és mindenki feláll az egyikre. A feladat: a nevek egyszeri elmondása után névsorba állni a székeken úgy, hogy senki nem léphet le a földre. Miközben tülekedünk, rákérdezhetünk társaink nevére, ezzel is segítve memorizálásukat.

KÉZFOGÓ

Idő: 15 perc

Eszköz: -

Létszám: 14-20 (lehetőleg páros)

Megjegyzés: inkább jó buli...

A játékosok a kör területén, a körvonal irányában párosával egymással szemben állnak. A játékvezető utasítására egyszerre indul a csoport. A párok tagjai kezét fognak, nevüket mondják, majd egymással ellentétes irányban haladnak a kör területén. Sorban kezét fognak a velük ellentétes irányba haladókkal. (Mivel kerületik egymást, minden második kézfogás balkézrel történik!). A játék tempója miatt csak az utónevet mondják. Fontos a közös ritmus! Ha egyvalaki téveszt, az egész csoport megakad.

BEMUTATKOZÁS

Idő: 5 perc

Eszköz: -

Létszám: 10-16 (lehetőleg páros)

Két párhuzamos vonalban állnak a résztvevők, arccal egymás felé (folyosó). Az egyik sor végén álló kezdi a játékot. A vele szemközt állóhoz lép, kezét fognak, bemutatkoznak teljes névvel. Ezután az eredetileg mellette állóhoz jön vissza, vele fog kezét, neki mutatkozik be. A továbbiakban hasonló cikk-cakk vonalban haladva ér a folyosó elejére, ahol beáll saját sorába. Amikor az első játékos már a folyosó elején tart, akkor indul a második (a másik sor első embere). Folyamatosan játszunk mindaddig, amíg az eredeti helyzetet vissza nem kapjuk. A játék után hívjuk fel a résztvevők figyelmét, hogy a kommunikáció alapja a tekintetek kapcsolódása.

ÁLLATNÉV, NÖVÉNYNÉV, ALLITERÁLÓ TULAJDONSÁG

Idő: 10 perc

Eszköz: -

Létszám: 10-20 fő

Megjegyzés: Ez a kiegészítés azon alapul, hogy a keresztnévek jobban rögzülnek, ha valami markáns dologgal kapcsoljuk őket össze. A névtanulós játékok majd mindegyikét játszhatjuk ezzel a kiegészítéssel.

Mindenki elmondja a nevét, de elé vagy mögé kell illeszteni egy állatnevet, növénynevet, vagy egy olyan tulajdonságot, amely a nevének kezdő betűjével kezdődik. (Lehet indokolni is!)

BECENEVEK

Idő: 5-15 perc

Eszköz: -

Létszám: 10-20 fő

Mindenki elmondja a becenevét (beceneveit, régieket is), és azt is, hogy azok honnan származnak. Azt is említse meg, hogy ezek közül esetleg melyiken szólíthatjuk!

NÉVKITALÁLÓS

Idő: 10-15 perc

Eszköz: -

Létszám: 10-15 fő

Megjegyzés: Így gyárthatunk beceneveket!

Megpróbálunk társainkat nevet adni, az alapján, hogy ránézésre milyen név illik rájuk. A játék különösen érdekes, ha nem ismerjük még kellően egymás neveit. Vigyázzunk arra, hogy ne adjunk durva, pejoratív neveket, mert sértődések forrásává válhat.

2. Ismerkedős gyakorlatok

Ismerkedős játékok közé azokat soroltuk, amelyek során alkalom nyílik arra, hogy néhány fontosnak vélt dolgot megtudjunk egymásról. Jó néhány olyan játék van, amely - különösen nagyobb létszámú társaságnál - hosszabb időt igényel, ezekhez csak akkor kezdünk hozzá, ha biztosan tudjuk, hogy van elegendő időnk arra, hogy nyugodt tempóban befejezhessük! Egy-két általános gyakorlatot (pl. Páros önéletrajz) érdemes még a program elején, minél hamarabb bedobni, biztosítva a lehetőséget a bemutatkozásra. Néhány játék (Dobom a kérdést, Össztűz) akkor működik igazán, ha képesek vagyunk őszintén részt venni benne, és ennek alapvető feltétele, hogy a csoporttagok elég jól ismerjék egymást. Ezeket a játékokat érdemes inkább későbbre időzíteni.

PÁROS ÖNÉLETRAJZ

Idő: 40-60 perc

Eszköz: -

Létszám: 10-20 fő

Megjegyzés: ideális megoldás a részletes(ebb) bemutatkozásra a program első napjára

Rögtönzött párokat alakítunk, lehetőleg úgy, hogy egy párba egy fiú és egy lány kerüljön, és a párok tagjai korábbról ne ismerjék egymást. A párok tíz percre elvonulnak beszélgetni, és ez alatt minél több dolgot igyekeznek megtudni egymásról. A tíz perc letelte után mindenki visszatér és bemutatja párját a csoportnak, illetve válaszol a feltett kérdésekre.

Változat: A párok előzetes beszélgetés nélkül, rögtönözve beszélnek a másikról, így csupán megérzéseikre hagyatkozhatnak. Ezután a társ önmagát bemutatva megerősíti, vagy cáfolja a róla elmondottakat.

ÖT SZÓ EGY PAPIRRA

Idő: 20-30 perc

Eszköz: papírlapok, íróeszközök, gyűjtőedény

Létszám: 10-20 fő

Mindenki öt rá jellemző vagy hozzá szorosan kapcsolódó szót írhat egy papírra. A papírokat összekeverjük, egyenként kihúzzuk, és megpróbáljuk közösen kideríteni, hogy ki a kihúzott papír tulajdonosa. A végén mindenki elmesélheti, hogy miért azokat a szavakat írta fel.

ÚJSÁGHIRDETÉS

Idő: 20-30 perc

Eszköz: papírlapok, íróeszközök, gyűjtőedény

Létszám: 10-15 fő

Az előzőhöz hasonló játék, csak 5 szó helyett mindenki egy néhány soros újsághirdetést ír, amelyből remélhetőleg rá lehet majd ismerni. Válasszunk jeligét is!

Változat: A játéknak kicsit hosszabb, akár fél délutánt kitöltő változata. Az újsághirdetéseket két kategóriában írjuk: "Családtagot keresek" és "Családtagnak ajánlkozom". A két rovat hirdetéseit a teremben egy jól látható helyre (tábla, fal, stb.) tesszük fel, hogy mindenki szemügyre vehesse őket. Ezután mindenki válaszolhat egy-két neki szimpatikus hirdetésre. Utána hagyjunk időt a bőséges megbeszélningviva-lókra is.

NÉVKÁRTYA

Idő: 20-25 perc

Eszköz: papírlapok, íróeszközök

Létszám: 10-20 fő

Minden játékos készít magáról egy "névjegykártyát". A szokástól eltérően a kártya nem tartalmazza a nevet, címet, telefonszámot. Ezek helyett egyéni - nem külső - jellemzőinket írjuk rá, tömören szólva arról, milyennek látjuk magunkat. Ezután a játékvezető összeszedi a kártyákat, majd megkeverve kiosztja őket. Felolvasva a kártyán található szöveget, mindenki próbálja meg kitalálni, kinek a lapja került hozzá.

SAJÁT JEL, SAJÁT CÍMER

Idő: 15-20 perc

Eszköz: toll, papír

Létszám: 8-15 fő

Mindenkit megkérünk, hogy rajzolja le három-négy rajzban élete legfontosabb mozzanatát, majd ezután rajzoljon egy jelet, szimbólumot is magának. Miután kész vagyunk a rajzokkal, megmutatjuk a többieknek. Mindenki elmesélheti, miért épp azt rajzolta.

Változat: A csoporttagokat egy saját címer rajzolására kérjük, amire 4-5 perc áll rendelkezésükre. Bármit belerajzolhatnak a címerbe, amiről úgy érzik, kötődik hozzájuk. Utána bemutatjuk a címereket.

MI A KÖZÖS BENNÜNK?

Idő: 40-60 perc

Eszköz: -

Létszám: 10-20 fő

Párokat, vagy 4-5 fős kiscsoportokat alakítunk, lehetőleg úgy, hogy az egy csoportba kerülők régebből ne ismerjék egymást. A csoportoknak meghatározott idő (20-30 perc) áll rendelkezésükre, hogy egymással beszélgetve minél több közös, mindannyiukra jellemző dolgot találjanak. Az idő eltelte után az egész társaságnak beszámolnak arról, hogy milyen közös vonásokra bukkantak.

MI LENNE, HA....

Idő: 10-15 perc

Eszköz: -

Létszám: 10-15 fő

Kiküldünk egy embert a csoportból, ezalatt a többiek gondolnak valakire, aki jelen van a társaságban. A kiküldött játékos visszatérése után kérdéseket tesz fel a játékosoknak a következő módon: "Mi lenne (a gondolt ember), ha virág lenne?", "Mi lenne, ha ország lenne?" stb. A csoport többi tagjának az illetőt az adott helyzetbe beleképzelve kell válaszolnia. A csoport asszociációiból ki kell találni, kire gondoltak.

MI LENNÉL, HA...

Idő: 20 perc

Eszköz: papír, ceruza

Létszám: 10-20 fő

Megjegyzés: komolyabb játék

Mindenkinek kiosztunk egy papírlapot. Megkérjük a csoport tagjait, hogy képzeljék el, milyen állat, növény stb. lennének legszívesebben. A lapra a következő öt kategóriát írják fel: állat, növény, bútor, természeti jelenség és fogalom. Négy-öt percet hagyunk a rovatok kitöltésére, és ha mindenki készen van, közösen beszéljük meg a leírtakat! Természetesen választhatunk az említett öt helyett más kategóriákat is.

ÉLETÚTTÉRKÉP

Idő: a játék menetétől függően

Eszköz: papírok, íróeszközök

Létszám: 10-20 fő

Megjegyzés: Sok ember esetén a végére unalmassá válhat a játék.

Egy üres papírlapra mindenkinek egy koordináta-rendszert kell felrajzolnia, ahol a vízszintes tengelyen eddigi élete szerepel (0 a születés időpontja), a függőleges tengelyen pedig, hogy életének adott pillanatában mennyire érezte jól magát (ez lehet negatív érték is). Miután kész, mindenki bemutatja a csoportnak a grafikonját, és ez alapján mesél élete eddigi lényeges eseményeiről.

AUKCIÓ (1.)

Idő: 20-30 perc

Eszköz: papír és ceruza, esetleg zsetonok

Létszám: 10-20 fő

Mindenki mond egy vagy két (rá nem feltétlenül jellemző) tulajdonságot, ezeket a játékvezető felírja. Ha kellő számú tulajdonság összegyűlt, kezdődik az árverés. Névlegesen mindenkinek 100 zsetonja van, és ezekből licitálhat az egymás után kikiáltásra kerülő tulajdonságokra. Egy tulajdonságot az nyer el, aki a legtöbbet ígérte érte. A játék végén megnézzük, ki milyen tulajdonságokat szerzett meg magának.

DOBOM A KÉRDÉST!

Idő: min. 20 perc, de akár több óra is lehet

Eszköz: kérdés kiváltásához megegyezés szerinti büntetőanyag (pl. só, ecetes víz)

Létszám: 10-15

Megjegyzés: Ez egy olyan játék, amelyből akár komoly beszélgetés is keletkezhet... Akkor játszunk, ha már jól ismerik egymást az emberek!

Egy labda jár körbe a társaság tagjai között. Akinek a labdát dobom, egyúttal egy kérdést is felteszek, amire neki őszintén válaszolnia kell. Miután válaszolt ő tehet fel valaki másnak egy kérdést. Ha a kérdés kellemetlen, és valaki nem kíván rá válaszolni, akkor az előre meghatározott módon kiválthatja a választ. (pl. eszik egy kanállal az erre a célra bekészített sóból).

ÉN MÉG SOSEM....

Idő: 15-30 perc

Eszköz: székek, őszinteség

Létszám: 15-20 fő

A társaság körben ül; eggyel kevesebb szék van, mint ahány játékos. A közepén álló egy mondatot mond, mely úgy kezdődik, hogy "Én még sosem...", és igaz állításra végződik. Pl.: "Én még sosem voltam Afrikában." A mondat elhangzása után mindenkinek, akire ez nem igaz (tehát már volt Afrikában), fel kell állnia, és új helyet kell keresnie, mialatt a közepén álló megpróbál leülni valahova. Akire a mon-

dat szintén igaz (vagyis nem volt Afrikában) maradhat a helyén. A helycserék után új ember kerül közepre, és most neki kell egy "Én még sosem..." kezdetű mondatot mondania. A játék kulcsa az őszinteség, ezért a játék elején mindenképpen kérjük meg a résztvevőket, hogy mindenre őszintén reagáljanak!

CSOPORTOS INTERJÚ

Idő: 15 perc

Eszköz: -

Létszám: 10-15 fő

Körben ülünk, és a csoport egyik tagját kérdezik a többiek. A játékosok sorban egymás után kérdéseket tesznek fel neki, amelyre rögtön válaszolnia kell. Amikor a kör a végére ér, új emberre kerül sor. A játék lebonyolításához egy párhuzam: a politikus repülőgépe leszáll, és ötven méteres, egypercnyi út alatt kell a riportereknek feltenni a kérdéseiket. A riporterek és a politikusnak is érdeke, hogy minél gyorsabban kövessék egymást kérdések és válaszok. A mi esetünkben, természetesen, nem politikusról van szó, de hasonló tempóban kellene játszani.

ÖSSZTŰZ

Idő: min. 20 perc, de akár több óra is lehet

Eszköz: -

Létszám: 5-10 fő

Megjegyzés: Komoly beszélgetések elindítására alkalmas játék. Akkor játsszuk, ha már jól ismerik egymást az emberek!

A csoport körben helyezkedik el, egyikünk önként vállalja a válaszoló szerepét. A többiek kérdéseket tesznek fel neki (bármit meg lehet kérdezni), amire ő vagy válaszol, vagy passzol. (Megállapodás kérdése, hogy hányszor lehet passzolni.) Ha elfogytak a hozzá intézett kérdések, más kerül terítékre. A játékhoz nélkülözhetetlen a nyugodt légkör és a megfelelő ráhangoltság.

BESZÉLGETÉSINDÍTÓK

Idő: 10-20 perc

Eszköz: -

Létszám: 5-12 fő

Megjegyzés: Ha nagyon beszélgetni szeretnénk, de nem nagyon van miről, akkor az alábbiak közül bármelyik körbekérdezésével elindulhatunk...

Emlékek: **íz, hang, szag, álom** Mindenki mesélje el legérdekesebb íz-, hang-, szag- és álomemlékeit! Az álmok különösen érdekesek lehetnek (legrosszabb, legkellemesebb, visszatérő álmok, stb.)

Mi lesz veled 2009-ben? Mindenki elképzelt jövőjéről, terveiről mesél.

Időutazás Sorban elmesélhetjük, hogy melyik korban szeretnénk élni, ha választhatnánk. Azt is mondjuk el, milyen körülmények közt élnénk, mivel foglalkoznánk!

Mit vinnél magaddal egy lakatlan szigetre? Három-három tárgyat illetve élőlényt mondhatunk, amit semmiképpen nem hagynánk itthon. Indokoljunk is!

Kit irigyelsz? Milyen tulajdonságokat tartunk irigylésre méltónak? Miért?

Példakép Meséljük el, kiket tartunk példaképeinknek! Melyek azok a vonások, amelyek leginkább követsre méltóak?

Pályakép Mindenki elmondhatja, hogy milyen pályát választana. Milyen foglalkozásokhoz lenne még kedvünk? Kiskorunkban mik szeretnénk volna lenni?

Kedvencek: Meséljük el, mik a kedvenceink! Néhány ajánlás: állat, növény, virág, használati tárgy, szín, napszak, stb.

Vicc: Sorban mindenki elmond egy olyan viccet, amit nagyon kedvel. Utána indokolja is meg, hogy miért azt választotta!

Tündér: Ha egy tündér teljesítené három kívánságunkat, mik lennének azok?

3. Közösségfejlesztő gyakorlatok

Összetett csoportja a játékoknak, gyakorlatoknak. Vannak közös döntést igénylő játékok (Léghajó, Aukció 2.), ezek időtöltésnek is kitűnőek. Ide soroltuk a hosszú ideig játszható játékokat (STOP, Nyakra puszis gyilkos) és a táborzáró gyakorlatokat (Hajtogatós értékelés, Ajándék) is. A sorozat utolsó részében pedig olyan játékok szerepelnek, amelyek komolyabbak, speciális légkört, egymást ismerő és elfogadó embereket igényelnek, viszont komoly beszélgetések kiindulópontjai lehetnek.

ROKONSZENVES HANGFORRÁS

Idő: 10-15 perc

Eszköz: nagy, üres terem; a második változathoz (Ritmus) papírcetlik

Létszám: 10-15 fő

Csukott szemmel játszunk. A teremben ki-ki helyet keres magának, majd egy neki tetsző hangot, hangsort hallat (lehetőleg minél eredetibbet), és azt ismétli. Közben figyel a többiek által kiadott hangokra is, és - továbbra is behunyt szemmel - elindul a számára szimpatikus hang irányába. Ily módon kis csoportok formálódnak.

Változat 1: A társaság fele csukott szemmel a terem egyik oldalán helyezkedik el. A rendelkezésünkre álló tér másik felén, annak különböző pontjain a társaság másik része hívó szavakat mond. A "vakok" elindulnak a nekik szimpatikus hangforrás irányába, egészen addig, amíg nem találkoznak a "kifülett" partnerrel.

Változás 2 (Ritmus): A papírokra ritmusokat írunk fel, úgy, hogy mindegyik ritmus két papíron szerepeljen, majd mindenki húz egyet. Egy adott jelre egyszerre kezdi el mindenki a saját ritmusát tapsolni, de csukott szemmel. Azok, akik egy ritmust tapsolnak, megkeresik egymást és így végül párok alakulnak ki.

LÉGHAJÓ

Idő: 20-25 perc

Eszköz: papír és ceruza a játékvezetőknek

Létszám: 10-15 fő

Megjegyzés: A játékvezető irányítsa, tartsa kézben a játékot, különösen a megfelelő időben történő befejezésre ügyeljen!

Sorban mindenki elmondja milyen diplomás, illetve nem diplomás foglalkozást választana. (Célszerű ezeket a játékvezetőknek felírni!) Ezután elképzeljük, hogy mindenki az adott foglalkozások egyikét műveli (vagy akár mindkettőt, ez megállapodás kérdése), és a társaság egy erősen süllyedő léghajóban utazik. A süllyedés megállítása érdekében ki kell dobnunk a léghajóból valakit, akire szakmáját tekintve legkevésbé van szükségünk. A csoportnak meg kell egyeznie, hogy kit dobjunk ki, a jelölteknek meg kell próbálniuk megvédeni magukat. A kidobósdit egész addig folytatódik, amíg "biztonságba nem kerül" a léghajó!

CSOPORTRAJZ

Idő: 10 perc

Eszköz: -

Létszám: 20-25 fő

A csoportban körbeadunk egy papírlapot. Erre a lapra mindenki felrajzol egy vonalat, kiegészítve ezzel a keletkező rajzot. Miután mindenki rajzolt a lapra, közösen meg lehet nézni a kész ábrát. Adjunk címet is a képnek!

ÖTLETROHAM

Idő: 10-15 perc

Eszköz: papír, írószer

Létszám: 10-15 fő

Megjegyzés: utolsó esti vetélkedőhöz

Egy papírra adott témában ötleteket írunk. Lehetőleg gyorsan dőljenek az ötletek, nyugodtan lehet bármit mondani, ami csak éppen a jelenlevők eszébe jut. A roham végén szortírozzuk, minek van köze a tárgyhoz és minek nincs!

EGY PERCÜNK A TIÉD!

Idő: 20-25 perc

Eszköz: A változathoz kell papír és ceruza

Létszám: 10-15 fő

A játék előtti instrukció: "itt és most, neked és nekünk fontos dolgokat kell egyetlen percbe sűrítve elmondani". A résztvevők maguk választják meg, hogyan töltik ki a rendelkezésükre álló időt: saját szavakkal, vagy versidézeteket, dalokat felhasználva.

Változat: Más szervezésben a játékvezető kérheti így is: mindenki azt írja le, ami egy perc alatt az eszébe jut. Miután végig ért a kör, érdemes beszélgetni a tapasztalatról: tudjuk-e, mi fontos közösségünknek, tudunk-e egyáltalán valami fontosat mondani másoknak - vagy csak fecsegünk?

NYAKRA PUSZIS GYILKOS

Idő: a tábor egész ideje alatt folyamatosan játszható

Eszköz: filctoll, nagy tábla a halottaknak

Létszám: 20-100 fő

Nagy közösségben is játszható játék. A játék több napig, akár egy egész tábor alatt is eltarthat. A játékvezető kijelöl három-négy gyilkost, akik a táborban kószáló embereket megölhetik, de csak akkor, ha sikerül kettesben maradniuk velük. A gyilkosság módja egy puszi az áldozat nyakára. Az áldozatoknak ezután fel kell iratkozniuk a táborban elhelyezett "Halottaink" feliratú listára. Ha három táborlakó is ugyanazon személyre gyanakszik, akkor felkereshetik a játékvezetőt. Ha gyanújuk jogos volt, az a gyilkos halálát jelenti, ha tévedtek, akkor ők kerülnek a halottak listájára. A játék végén jutalmazzuk az életben maradt játékosokat és gyilkosokat.

CSENDKIRÁLY

Idő: a tábor egész ideje alatt játszható

Eszköz: -

Létszám: 10-50 fő

A "Csendkirály" bemondása jogot teremt arra, hogy a bemondás után a jelen levők 5 percig csendben maradjanak, biztosítva ezzel a bemondó nyugalmát. Mindenki naponta egyszer élhet ezzel a joggal.

STOP!

Idő: a tábor egész ideje alatt játszható

Eszköz: -

Létszám: 15-50 fő

A STOP! nem igazán játék, hanem egyfajta jog arra, hogy naponta egy alkalommal valakit egy tetszőleges pózban egy percre megállíthassunk. Ha valaki bemondja "STOP!", akkor akire vonatkozik, annak egy teljes percig nem szabad pozíciót változtatnia. Ez alatt a többiek azt tehetnek vele, amit éppen jónak látnak. Ne feledjük, hogy mindenkinek naponta egy STOP!-ja van, és közvetlenül egymás után ugyanarra a pozícióra háromnál több STOP!-ot közösen sem lőhetünk el.

HAJTOGATÓS ÉRTÉKELÉS

Idő: 20-40 perc

Eszköz: papír és ceruza mindenkinek

Létszám: 10-20 fő

Megjegyzés: ideális táborzáró játéknak

Mindenki elindít egy lapot a lap jobb alsó sarkában a nevével. A lapok körbemennek, és mindenki mindenkinek ír egy-egy mondatot (jókívánság, közös emlék stb.). Miután ráírtunk a lapra, lehajtjuk, hogy csak a címzett olvashassa el a lap körbeérése után.

Változat: Mindenki elindít egy lapot, jobb alsó sarkában a nevével. A lapok körbemennek, és mindenki lerajzolja vagy leírja, amit legszívesebben a lap tulajdonosának ajándékozna.

KÉPZELETBELI AJÁNDÉK

Idő: 15 perc

Eszköz: papír, íróeszköz, gyűjtődoboz

Létszám: 10-15 fő

Megjegyzés: táborzáró játék

Mindenki kap egy cédulát, amelyre egy ajándék nevét írja. Minden az ajándékozó és az ajándékozott kapcsolatára utal (pl. tudom, hogy X elvesztette a karóráját, akkor "küldhetek" neki egy órát; Y többször kölcsönkérte a kerékpáromat, tehát kerékpárt "kap" tőlem). Ezután a cédulák egy kalapba (sapkába, dobozba) kerülnek, ahonnan egyenként húzva mindenki megpróbálja kitalálni a hozzákerült cédula címzettjét. Ha egyedül nem megy, a csoport segíthet. (Egy esetleges könnyítés: az ajándékozó ráírhatja a nevét a papírra.)

ÉRZÉSEK CSERÉJE

Idő: 5-20 perc

Eszköz: papír, ceruza

Létszám: 10-15 fő

Személyenként két-három papírcetlit húzunk, amelyeken különféle érzések, állapotok (pl. öröm, félelem, bosszúvágy, stb.) szerepelnek. A cetliket tetszés szerint el lehet cserélni másokkal, de csak az egyet egyért csere megengedett. A cserék végeztével mindenki elmondhatja, hogy milyen "érzéseket" kapott eredetileg, mit mire cserélt, vagy szeretett volna cserélni, és ezek mennyire jellemzőek rá.

VARÁZSBOLT ÉS VARÁZS-SZEMÉTTELEP

Idő: amíg van miről beszélgetni

Eszköz: -

Létszám: 10-15 fő

Megjegyzés: jó beszélgetésindító gyakorlat, a két játék egyben és külön is játszható

A varázsboltból mindenki három tulajdonságot választhat magának. Indokoljuk is meg, hogy miért azokat választottuk! A varázs-szeméttelepen mindenki kidobhatja azokat a tulajdonságait, amelyektől szívesen megszabadulna. Történeteket is mesélhetünk, hogy mikor adódott bajunk belőlük.

KERESD A HELYED !

Idő: 5 perc

Eszköz: -

Létszám: 20-30 fő

Megjegyzés: A játék felvezetése lehet egy értékekről szóló beszélgetésnek is.

A csoport tagjai ellentétpárokat állítanak össze. Például: fősvénység és pazarlás, nincs barátja és mindenkivel barátkozik, sohasem vitatkozik és mindig vitatkozik stb. Ezután kinevezzük a terem egyik sarkát pl. a fősvénység sarkának, az ezzel ellentétes sarkot pedig a pazarlásénak. A játékosoknak a két

sarok közti átlón kell elhelyezkedniük, mérlegelve pl. hogy a fősvénység – pazarlás tengelyen hova helyezik magukat.

TALÁLD KI, KI MONDTA

Idő: 10-15 perc

Eszköz: -

Létszám: 10-15 fő

Egyikünk kimegy a teremből. A bennmaradók közül hárman mondanak róla egy-egy mondatot, lehetőleg olyasmit, amit csak az illető tudhat róla. Igyekezzünk minél személyesebb, de nem indiszkrét, nem sértő mondatokat gyűjteni! (Ha olyanokat mondunk, amit mindenki tud a kitalálóról, akkor nincs értelme a játéknak.) A kitaláló visszajön, a játékvezető ismerteti a három megjegyzést ("Képzeld, azt hallottam rólad"...stb.) Ki kell találnia, ki állíthatta róla az elhangzottakat. A játék elején lehetőleg főleg pozitívumokat mondjanak a játékosok, és ha jól megy a játék, akkor lehet kritikusabb megjegyzéseket is tenni.

ILYENNEK LÁTUNK

Idő: 15-25 perc

Eszköz: -

Létszám: 10-16 fő

Megjegyzés: Ügyeljünk arra, hogy véletlenül se sértsük meg játékostársainkat!

Egy általunk kiválasztott játékostárs meg-személyesítése a feladat. Két, egyenlő létszámú csapatot alakítunk. Az első csapat tagjai felosztják maguk között, hogy ki kit fog megszemélyesíteni a második csapat tagjai közül, és fordítva. Ezután próbálnak valamennyien valami személyeset eljátszani a másiktól. (Egyszerre csak egy ember játszik.) A játék során lehet utalni a másik termetére, nemére, járására, gesztusaira (ha nem némajátékot játszunk, akkor beszédstílusra, hangjára is). Ha az első csapat valamelyik tagja játszik, akkor a második csapatnak kell kitalálni, hogy a csapatukból éppen kit személyesítenek meg. Váltakozva játszanak az egyes csapatok.

VÁDLOTTAK PADJA

Idő: 5 perc/vádlott

Eszköz: -

Létszám: 10-15 fő

Megjegyzés: Csak már kialakult, nagyon jó közösséggel játszunk!

Alkalom arra, hogy a társaság valamennyi tagja véleményt mondjon a másiktól, oly nyíltan és őszintén, amit a képmutató társadalmi illem-szabályok nem engednének meg. A társaság egy bírót választ, majd közfelkiáltással egy vádlottat is. A vádlott elhagyja a szobát, és a bíró sorban megkérdezi a jelenlevőket, mivel vádolják a kintlevőt. Amikor kivétel nélkül mindenki válaszolt már, visszahívják a vádlottat, és a bíró sorban a fejére olvassa a vádpontokat. A vádlottnak jogában áll védekezni, magyarázkodni, tagadni. Viszont csak akkor tagadhatja bűnösségét, ha azt is megmondja, hogy azzal a bűnnel ki vádolta őt. Ha eltalálta a vádló személyét, megszabadul a további gyanúsítástól, és az eltalált személy lesz az új vádlott.

4. Testkontaktus gyakorlatok

Igazi vidám játékok, a közös vonás bennük, hogy a játékok során a többiek arcával, kezével, lábával, ölével, hátával, nyakával, feje búbjával stb. is kapcsolatba kerülhetünk.

CSOMÓZÁS

Idő: 5-10 perc

Eszköz: -

Létszám: 15-30 fő

Nagy körben állunk és két kezünket előrenyújtjuk. Becsukjuk a szemünket, majd számolásra mindenki előrébb jön és csukva tartott szemmel keres egy-egy kezét, amellyel összefogódzhat. Miután nem maradt kéz szabadon, kinyitjuk a szemeket, és megpróbáljuk egy (vagy több) körré kibogozni az összekuszálódott alakzatot.

SÜSÜ

Idő: 10-15 perc

Eszköz: -

Létszám: 15-20 fő

Mindenki megáll egy helyben és két kezét tenyérrel előretartja. Számolásra becsukjuk a szemeket (ha teremben játszunk, a villanyt is kapcsoljuk le), és elkezdünk ide-oda mászkálni. Ha két ember találkozik, tenyerüket összecsapják és "süsü" felkiáltással üdvözlik egymást. (A "süsü" köszönésre "süsü"-vel kell válaszolni.) Igen ám, de a sok ember közül van egy néma (a játék elején a játékvezető jelöli ki), aki nem fogadja a köszönésünket, sőt a vele való találkozás után mi is elnémulunk. A játék végére a kezdeti "sü-sü-süsü" hangkavalkád teljes némasággá változik.

KÖZÖS ÜLÉS

Idő: 5 perc

Eszköz: -

Létszám: 10-20 fő

Megjegyzés: jól kitölthetők vele a programok közti rövid intervallumok

Körben állunk és mindenki elfordul jobbra. Addig szűkítjük a kört, ameddig csak tudjuk. Ezután mindenki kiteszi a jobb lábát oldalra, bal lábát behajlítja majd testsúlyát a mögötte álló behajlított bal lábára helyezi. Miután így mindenki kényelmetlenül elhelyezkedett, szabad lábunkat előrébb és beljebb toljuk, behajlítjuk, majd számolásra (egyszerre!) mindenki áthelyezi testsúlyát a mögötte levő másik lábára. Próbáljunk meg minél több lépést tenni!

KÖRBEN FELÁLLNI

Idő: 5 perc

Eszköz: -

Létszám: 10-20 fő

Kört alkotunk úgy, hogy mindenki leguggol és kifelé néz a körből. Az egymás mellett állók összekulcsolják a karjaikat. Egy megadott jelre próbáljunk meg egyszerre felállni. A kísérlet sikeréhez nagyban hozzájárul, ha szorosan egymás mellett helyezkedünk.

HETTYEN PITTY

Idő: 10-15 perc

Eszköz: kendő

Létszám: 10-20 fő

Egy társunk szemét bekötjük és megforgatjuk úgy, hogy ne tudja, ki hol ül a körben. A játékosnak bele kell ülnie valakinek az ölébe, és azt mondania: "Hettyen." Annak, akinek az ölébe ült, azt kell erre válaszolnia: "Pitty". Ebből a bekötött szemű játékosnak ki kell találnia, hogy kinek az ölébe ült.

SZIÁMI

Idő: 5-10 perc

Eszköz: -

Létszám: 10-20 fő

A résztvevők párokat formálnak, és a párok egymás felé eső vállukat, karjukat összeszorítva mozognak. Az összeszorított testrészek nem válhatnak el a játék során, olyanok mintha egy test lennének. Mikor

már összeszokottan mozognak, minden külső jel nélkül, meg-megállnak, majd újra elindulnak, leülnek, lehajolnak stb.

TALÁLKOZÁS

Idő: 5 perc

Eszköz: -

Létszám: 10-15 fő

Körben, szorosan egymás mellett, a társak derekára tett kézzel áll a csoport. Egy-egy játékos a körön belül ill. kívül helyezkedik el. A feladat: a körön kívül és belül álló játékosoknak találkozniuk kell, a többieknek ezt kell megakadályozniuk.

TÁRSFELISMERÉS VAKON

Idő: 5-20 perc

Eszköz: -

Létszám: 10-20 fő

Megjegyzés: A zavaró, ill. plusz információt nyújtó tárgyakat (gyűrű, szemüveg) vegyük le a játék kezdetén!

Kört alkotunk. A kör közepén csukott szemmel áll az egyik játékos. A körben állók menetirányban elindulnak, majd a közepén álló játékos jelzésére megállnak. A kitaláló (ő áll a kör közepén) csukott szemmel rámutat valamelyik társára, aki odamegy hozzá és a kitaláló kezét a saját arcára helyezi. A kitaláló feladata: csupán a társ arcának és kezeinek érintése, tapintása alapján tájékozódva felismerni társát. Ha sikerül neki, akkor cserélnek (a felismert játékos marad közepén) és folytatódik a játék. Amennyiben nem sikerült felismernie a társát, úgy továbbra is ő marad a kör közepén.

Változat 1: Nem muszáj állva és körben mozogva játszani, ekkor azonban nem a kitaláló jelöl ki valakit, hanem a többiek állapotodnak meg, hogy ki megy oda hozzá. A helyükön maradók csapjanak zajt az auditív információk kiküszöbölése érdekében.

Változat 2 (Szembekötősdí): A kitaláló által csukott szemmel kijelölt játékos nem megy középre, hanem helyén maradva elváltoztatott hangon szólal meg. A kitalálónak most hangról kell felismernie társát.

AUTÓ VAGYUNK

Idő: 15-20 perc

Eszköz: -

Létszám: 8-12 fő (csoportonként)

Úgy teszünk, mintha tárgyak, vagy tárgyak (pl. egy autó) felépítéséhez szükséges alkatrészek volnánk. Valamelyik játékos indít, és pl. azt mondja: "Én autókerék vagyok." - majd kereket formál magából. A többiekből talán autókürt, fényszóró, kormány, ablaktörlő, ajtó lehet. Mielőtt az éppen soros játékos beépíti önmagát a kompozícióba, hangosan is megmondja, hogy mit fog megjeleníteni. Alkothatnak kocsmát, felvonót, íróasztalt és írógépeket, ebédlőasztalt étkészlettel, stb...Úgy is játszhatjuk, hogy több kisebb csoportra bomlunk, és minden csoportnak meg kell jelenítenie egy általuk kitalált valamit. A fantáziának nincs határa!

ÉLŐ SZOBORCSOPORT

Idő: 15-20 perc

Eszköz: -

Létszám: 10-30 fő

Megjegyzés: A képekről fotók is készülhetnek.

Egy-egy játékos vagy játékosok egy-egy csoportja kitalál egy témát, amiből a többiek felhasználásával állóképet formál. Lehet ez pl. egy film jelenete, ismert festmény, beszédet tartó politikus, kirakati bábuk, lányokra vadászó fiúk. Amikor felállt a jelenet, a nem játszóknak ki kell találniuk, mit ábrázol az állókép.

Változat 1: A játékvezető előre megmondja a "megépítendő" szobor címét. A játékosok ezt anélkül alkotják meg, hogy előre megbeszéljék egymással. Egy ember elkezd, majd utána sorban mindenki beépül a képbe. Az egész csoport vegeyen részt benne!

Változat 2: A körben ülő csoport egyik tagja felvesz egy pózt (szobor). A többiek nevet adnak a szobornak, majd egy másik ember kapcsolódik hozzá. Nevet adnak a szoborpárosnak is, majd folytatják, amíg az egész csoport be nem áll a játékba.

SZOBORMÁSOLÁS VAKON

Idő: 10 perc/szobor

Eszköz: kendők

Létszám: 10-20 fő

Két-három társunkat kiküldjük egy időre a szobából, ezalatt velük megegyező számú ember egy szobrot alkot (a szoborban az emberek érintkezzenek egymással!). A kiküldött emberek szemét bekötjük, majd visszavezetjük őket. A feladat: adott idő alatt letapogatni a szoborbéli pozíciókat, majd ezután nekik megformázni a szobrot.

Változat: Csak egy ember szemét kötjük be, és neki kell csukott szemmel az eredeti szobrot másik két-három emberen beállítania.

CSOPORTOT VAKON SZÉTVÁLOGATNI

Idő: 5 perc

Eszköz: kendő

Létszám: 10-15 fő (szükség esetén két csoportot is kialakíthatunk)

A kicscsoportok tagjai egymás mellett sorba állnak. Mindegyik csoportból az elöl álló ember becsukja a szemét, de előtte még egyszer megnézheti saját csoportját. A többiek kicsit átrendezik soraikat, majd a "vak" tapogatással, beszéd nélkül, nagyság szerint egy sorba állítja őket. Játsható még egy menet is egy másik játékosal, ebben a fordulóban már lehet trükköket alkalmazni is. (Lábujjhegyre állni, összegörnyedni stb.)

Változat: A csoport minden tagja vak, és szó nélkül nagyság szerinti sorba állnak.

ARCSZOBORÁSZAT

Idő: 20 perc

Eszköz: székek

Létszám: 15-20 fő

Párokat alkotunk. A párok egyik tagja szobrász lesz, a másik a megformálandó agyag. A játékhoz kell még egy modell is, amit egy olyan játékos alakít, aki nem szerepel egyik párban sem. A székeket félkör alakban helyezzük el, az „agyag-emberek” elfoglalják rajtuk helyeiket úgy, hogy a körből kifelé néznek. A szobrászok mögéjük állnak, lehetőleg minél kevesebbet lássanak társuk arcából. A modell úgy helyezkedik, hogy a megformálandók ne láthassák az arcát. A modell valamilyen arckifejezést, érzésfajtát, grimaszt vesz fel, és a szobrászoknak ennek a mását kell a rendelkezésre álló anyagon megalkotniuk. A megformálandó arcot csak kézzel alakíthatják, próbáljanak minden részletet beállítani rajta. Szobrászkodás közben tilos beszélgetni! Miután elkészültek a művek, a mesterek megtekinthetik saját alkotásaikat (és a többiekét is). A modell akár rangsorolhatja is az elkészült arcokat. A következő körre a szobrászok és az alanyok cseréljenek!

5. Bizalomerősítő gyakorlatok

Bizalomjátékok... Lényegük, hogy a játék alanyai behunyt szemmel, vakon alávetik magukat társaik akaratának, így testi épségük megóvása is kizárólag a többiek felelősségtudatán múlik. Ezért a játék során mindig „vak” társunk biztonsága legyen az elsődleges, figyeljünk egymásra! A játékok után érdemes beszélgetni arról, hogy ki mit érzett játék közben.

LIFTEZÉS

Idő: 5 perc

Eszköz: -

Létszám: 8-10 fő

Egy csoporttársunk lefekszik a földre kinyújtott testtel, hanyatt, karjai a combja mellett, szeme becsukva. Valaki a fejéhez áll, a többiek kétoldalt a vállától a lábfejéig. Leguggolnak, majd egyszerre felemelik, olyan magasra, amennyire csak tudják. Vezényszóra leeresztik, középen hintáztathatják is egy kicsit. A liftező utána számoljon be az érzéseiről!

LEVITÁCIÓ

Idő: 5 perc

Eszköz: -

Létszám: 1 levitáló + 2 emelő + szemlélődők

Ketten megtartjuk becsukott szemű társunkat a lábánál fogva. (Pl. Egy-egy lábát összekulcsolt kezünkbe helyezi.) A célunk, hogy azt az érzést keltsük benne, hogy folyamatosan emelkedik. Folyamatosan közvetítjük, hogy jelenleg milyen magasságban jár! Miután ily módon előkészítettük a terepet, a delikvenst lerakjuk a földre, neki azonban azt mondjuk, hogy felraktuk egy asztalra/székre, és arra kérjük, ugorjon le úgy, hogy mi közben vigyázunk rá (pl. fogjuk a karját). Elég muris mozgásokra képesek ilyenkor az emberek...

DÜLÖNGÉLŐS BIZALOMJÁTÉKOK

Idő: 5-10 perc

Eszköz: -

Létszám: 3 ill. 2 fő csoportonként

a. Hárman játsszák. Ketten, egymás felé fordulva, támaszban állva várják a csukott szemmel feléjük dőlő társukat. A két "fogó" egymás között "adogatja" a harmadikat. A játék a háromfős csoporton belüli cserével folytatódik.

b. Páronként játsszuk. A pár egyik tagja kezeit oldalsó középtartásban tartva áll, csukott szemmel. Társa mögötte áll, támaszban. Jelzésre (pl. a társ megérinti a vállát) hanyatt dől, merev testtel. Társa a hóna alatt alkarjával felfogva elkapja, s visszaállítja függőleges helyzetbe. Az előzőnél is nagyobb figyelmet, bizalmat kívánó feladat. Páron belüli szerepcserével folytatjuk.

HARANGJÁTÉK

Idő: 5-10 perc

Eszköz: -

Létszám: 15-20 fő

Szorosan záró kört alkotunk. A kör közepére beáll valaki, akinek bekötjük a szemét, majd megkérjük, dőljön el valamilyen irányba. Biztosítjuk róla, hogy bármerre dől, megtartjuk. Miután eldőlt, akik eddig tartották, tovább passzolják a mellettük állónak, és így halad egészen körbe. A végén kérdezzük meg, milyen érzés volt középen lenni, és mikor érezte leginkább biztonságban magát. (Akkor érzi nagyobb biztonságban magát, ha minél nagyobb felülettel támasztják meg.)

VAKON A KÖRBEN

Idő: 10-15 perc

Eszköz: -

Létszám: 15-30 fő

A terem mérete által megengedett legnagyobb körben állunk. A kör közepén csukott szemmel álló játékosunk megindul (egyenletes tempóban) valamelyik irányba. A körben állók feladata, hogy a hozzánk érkező, vakon járó társukat könnyeden megfognak és visszafordítják egy nekik tetsző irányba. A körben "közlekedő" játékos ily módon cikk-cakkban halad. Cserével folytatjuk. A játék végén kérdezzük meg, mit éreztek a vakok bolyongásuk közben.

VAK KÍGYÓ

Idő: 5-15 perc

Eszköz: -

Létszám: 8-10 fő / kígyó

Megjegyzés: A játék nagy figyelmet igényel!

A kiscsoportok tagjai egymás mögé egy sorba beállnak, mindenkinek a keze az előtte lévő vállán nyugszik. Csak az első ember nézhet, (ő vállalja a csoportért a teljes felelősséget), a többiek becsukják a szemeiket. Az elől álló vezetésével keresztülmennek a termen, áthaladnak a felállított akadályokon, átmennek egy másik terembe vagy kimennek a szabadba. Eközben a vezető nem verbális jelzéseket adhat a mögötte állóknak. (Ha szükségesnek látja, meg is tapogattathatja vele az általa látottakat.) A jelzéseket tovább kell adni hátrafelé. A kígyót nem szabad becsapni - pl. ha földi akadály, gödör van, a fejét be kell húzni. A vezető ne menjen gyorsan! Egy idő elteltével az első leghátulra megy, és az addigi második lesz az új vezető. FIGYELEM! A játék elég nagy idegfeszültséget ébreszthet! Senki ne kösse be a szemét kendővel, azért, hogy szükség esetén gyorsan kinyithassa a szemeit!

VAK VEZET VILÁGTALANT

Idő: 5 perc

Eszköz: -

Létszám: 10-12 fő

Miután mindenki választott magának egy párt, az egyikük behunyja a szemét, és a párjára bizza magát. Ő a "vak" kezén tartott ujjaival vezeti, lehetőleg minél nehezebb terepen. Beszéljük meg, ki mit érzett! Egy "vakot" egymás után két ember is vezethet. Mondja el, érzett-e különbséget!

Változat: Bekötött szemű társunknak a haladási irányát egy hang adja meg, akinek tulajdonosa tőle körülbelül 2 méter távolságban halad. A "vak"-nak követni kell az irányt, és fel kell ismerni a hang tulajdonosát is.

GUGGOLÓS

Idő: 10 perc

Eszköz: -

Létszám: 15-25 fő

A csoport tagjai behunyt szemmel körbe-körbe járnak a termen. Úgy kell ezt tenniük, hogy ne érjenek hozzá a többiekhez. Akihez hozzáért egy másik társa, leguggol és a játék végéig úgy is marad. Eztán már a guggolók is akadályt jelentenek. A játéknak akkor van vége, ha elfogytak az álló emberek.

KI VOLT, AKI ELBÁNT VELED?

Idő: 10 perc

Eszköz: kendő

Létszám: 10-20 fő

Bekötött szemű társunkat a terem közepére fektetjük. Ezután közülünk valaki odamegy hozzá és azt csinálhat vele, amit akar (megütögetheti, stb., de ne legyünk durvák). Miután befejezte, visszamegy a helyére, és a játékvezető megkérdezi, hogy "ki volt, aki elbánt veled?". Erre a szenvedő fél megpróbálja kitalálni, hogy ki ment oda előzőleg hozzá.

6. Empátia gyakorlatok

Az empátiajátékok azon alapulnak, hogy mennyire vagyunk képesek azonosulni társainkkal, mennyire tudunk figyelni rájuk. Ennek megfelelően kifejezetten komoly játékok is szerepelnek az alábbiak között, ezeket a sorozat vége felé szerepeltetjük. Főleg olyan társasággal érdemes játszani őket, akik vevőnek tűnnek rájuk. A játékok majd mindegyike felkészült, tapasztalt játékvezetőt igényel.

KAPUS

Idő: 10 perc

Eszköz: -

Létszám: 10-20 fő

Az általunk alkotott kör közepén álló társunk csak az általunk előre megbeszélt két ember között (a "kapun") léphet ki a körből, akik kapu mivoltukat pusztán arckifejezéseikkel, főleg szemükkel jelzik neki. A többiek "taszítanak" !

A SZABADULÁS ÚTJA

Idő: 5-10 perc

Eszköz: -

Létszám: 10-15 fő

Két ember között mintegy fél méteres helyet hagyva, körben áll a társaság, egy játékos a kör közepén. A körből két irányba lehet kimenni (ebben előzetesen megállapodunk). A kör közepén álló nem tudja, melyik az a két út. Ha rossz felé indul, a játékosok eléje tartják karjukat, elzárják előle az utat. A játék lényege: mindenki összpontosítson a feladatára, arra kell gondolnia, hogy itt ki lehet menni, illetve, hogy itt nem lehet kimenni. A kör közepén állónak a lelki rést kell megkeresnie.

CSALÁD

Idő: 10-15 perc

Eszköz: -

Létszám: 20-30 fő

Megjegyzés: Más kiscsoportos játékokat is felvezethetünk ily módon.

Családokat, vagyis kis létszámú csoportokat alakítunk. A társaság létszámától függően 3-5 családfőt jelölhetünk ki. A családfők elindulnak, és a teremben zenére mozgókat, sétálókat, táncolókat közül szemkontaktus alapján kiválasztják párjukat. A már egymásra talált csoporttagok kézen fogva mennek, keresnek tovább. Kiválasztják a család többi tagját, amíg el nem fogynak a választhatók. Ha kész a család akár be is mutathatják a felépítését (papa, mama, gyerekek) a többieknek.

Változat: A családfő csak a kapcsolatteremtés kezdeményezésének jogát kapja meg, a kiválasztását nem, tehát nem kötelező elfogadni a kezdeményezett kapcsolatot, az csak a kezdeményezés "nyelvén" adott visszajelzéssel válik érvényessé.

PÁRVÁLASZTÁS SZEMKONTAKTUSSAL

Idő: 5-10 perc

Eszköz: -

Létszám: 10-20 fő, páros számban

Megjegyzés: Páros játékokhoz akár így is kijelölhetjük a párokat!

A játékvezető felszólítja a játékosokat, hogy szabadon mozogjanak, járkáljanak a teremben, és közben figyeljék a többiek tekintetét. Szavak nélkül, pusztán szemkontaktussal kell mindenkinek párt keresnie. Azok a játékosok, akik már "egymásra találtak", félreállnak, így jelezve a többieknek, hogy ők már nem

választhatók. A játék addig tart, amíg mindenki megtalálja a párját. Ügyeljünk arra, hogy ne használjuk fel a mimika eszközét se, a párválasztás valóban szem-kontaktuson alapuljon!

Változat 1: 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.

Változat 2: A párok a játékvezető jelzésére, a játék végén egyszerre állnak össze. Ez a változat igényli a legnagyobb koncentrációt. (Nehogy valakinek több párja legyen!).

SZEMMELVERÉS

Idő: 10-15 perc

Eszköz: -

Létszám: 10-15 fő

Egy játékos kimegy a szobából, a többiek megbeszélnek egy egyszerű tevékenységet (pl. töltsön egy fél pohár kólát a bal oldali üvegből és kínálja meg vele X játékost). A kiküldött játékos bejön, a többiek nem szólnak semmit, csak a szemükkel mutatnak, így kell rájönni, mit kell csinálni. Ha a játszó jó koncentrálnak egymásra, bonyolult cselekvési folyamatokat is végre tudnak hajtani ilyen módon.

Változat: A beszéden kívül bármilyen más nonverbális jelzést is használhatunk a cselekvő segítségéhez (pl. mutogatás).

ZÜMMÖGŐS

Idő: 10-20 perc

Eszköz: -

Létszám: 10-20 fő

A kiküldött társunknak kitalálunk egy rövid cselekvést, amit neki csak mozdulatokkal el kell játszania. Ha jó irányban mozog, zümmögni kezd a csoport, annál erősebben, minél közelebb van a jó mozdulatsorhoz. Ha rossz irányba indul, halkul a zümmögés.

KETTEN RAJZOLNI EGYET

Idő: 10 perc + megbeszélés (15-20 perc)

Eszköz: személyenként toll, papír

Létszám: 10-15 fő

Párosával egymással szembe ültetjük le az embereket, és páronként adunk egy ceruzát és egy papírlapot. A ceruzát egyszerre mindkettőjüknek fogniuk kell, így a rajzolás csak "közös megegyezéssel" válik lehetővé. A feladat: egy közös rajzot készíteni, amelyen általunk előre meghatározott dolgok is szerepelnek (a klasszikus változatban egy ház, egy fa és egy kutya, de mást is kijelölhetünk). Rajzolás közben nem beszélhetnek! A végén beszéljük meg ki irányított, ki engedelmeskedett inkább.

Változat: Kétfelé választjuk az embereket, s a két csoportnak különböző, de csoportonként azonos feladatot adunk ki rajzolni. (Például azt mondjuk az egyik csoport tagjainak, hogy egy fát, a másikénak, hogy egy házat kell lerajzolniuk.) Miután a két csoport tagjait párosítottuk egymással, mindenki a saját feladatát igyekszik végrehajtani. Természetesen ez esetben se beszélgethetnek az együtt rajzolók. Elég érdekes rajzok sikerednek, megmutatva, mennyire tud a két ember kommunikálni egymással.

KÖTÉLHÚZÁS

Idő: 5 perc / pár

Eszköz: cérna, asztal

Létszám: 10-12 fő, ebből 2 fő aktív

Taktikai, jellemrajzoló játék. A két játékos egy-egy ujját cérnával összekötjük. A cél: áthúzni egy (az asztalra rajzolt) vonalon az ellenfél kezét. A pontozás a következőképpen néz ki: győzelem: 1 pont; vereség: 0 pont; ha a cérna elszakad: mindkét játékostól -1 pont.

TÁVOLSÁGTARTÁS

Idő: 10 perc

Eszköz: -

Létszám: 10-15 fő

Párokban játszunk. A párok egymással szemben állnak, egyikőjük lesz a kezdeményező (megállapodnak melyikük). A másik feladata az, hogy a köztük eredetileg meglévő távolságot a játék folyamán végig megtartsa. (Pl.: ha az egyik keze előreleendül, akkor a társáé hátra stb.) Játshatjuk úgy is, hogy nem jelöljük ki, hogy ki irányítson, a pároknak kell egymáshoz alkalmazkodniuk.

Változat: Párokat alkotunk, a pár egyik tagja lesz a hipnotizőr. A hipnotizőr tenyerét a másik arca elé rakva lassú mozdulatokba kezd. A társ feladata az, hogy a kéz és arc közötti távolság ne változzon. Az irányító használhatja mindkét kezét, így bonyolult mutatványok is megoldhatók (pl. az irányított átbújhat a hipnotizőr lába között). Két kezével akár egyszerre két embert is irányíthat.

EGYÜTT KÖNNYEBB

Idő: 5-10 perc

Eszköz: -

Létszám: 7-10 fő

A kör közepén áll a csoport egyik tagja, aki belekezd egy lassú mozdulatsorba. A többieknek segíteniük kell őt, pl. ha felemeli a lábát, valaki azonnal alábújik, hogy ő felállhasson rá, stb. A főszereplő azt tesz, amit akar, de minden mozdulatot lassan végez, hogy a többieknek legyen idejük szándékai kitalálására és a segítő cselekvések végrehajtására.

ÉRINTÉS

Idő: 10-15 perc

Eszköz: -

Létszám: 10-15 fő

A csoport tagjai körben ülnek. A vezető elkezd a játékot. Megszólít valakit, s ezzel egy időben valamilyen természetes mozdulattal meg is érinti. Ezután a többiek is csak így beszélhetnek: a megszólított máshoz fordul, mond neki valamit, és közben megérinti társát. A vezető hívja fel a figyelmet arra, hogy a szóbeli közlést erősítheti és gyengítheti is az érintés - a mozdulat - által közölt információ, annak jellegétől függően. Az elmondottak alapján játszhatunk úgy is, hogy az érintés erősítse, illetve gyengítse a szóbeli közlést (ellentétes tartalmúak legyenek).

EGYSZERRE INDULNI

Idő: 10 perc

Létszám: 10-20 fő

Párokat alkotunk. A párok egymás mellett állnak, de nem érhetnek egymáshoz. Kevés koncentráció után - mindenféle külső jelzés nélkül - egyszerre kell elindulniuk, meghatározott számú lépést szinkronban megtenniük, majd megállniuk. Az indulásra nem beszélhetnek meg előre stratégiát, csak érzéseikre, gesztusaikra hagyatkozhatnak. Ha párosával már jól megy, játszhatják hárman, négyen is.

MILYEN MESSZE, MILYEN KÖZEL

Idő: 5 perc

Eszköz: -

Létszám: 20-30 fő páros létszámban

Két sort állítunk fel egymással szemben úgy, hogy a két sor között a lehető maximális távolság adódjon. A két sor tagjai előrenyújtott kézzel, becsukott szemmel haladnak lassan egymás felé. Akkor álljanak meg, ha úgy érzik, már nagyon közel vannak a szemben lévőhöz. Figyeljük meg, mekkora a távolság az egyes párosok között! Állítólag a közösség fejlődésével egyre közelebb "merészkednek" egymáshoz az emberek.

KEZEK

Idő: 5-10 perc

Eszköz: -

Létszám: 10-15 fő

A játék résztvevői csukott szemmel keringenek a teremben. Csak a kezek "ismerkednek", kapcsolatot keresnek. A kezek mondhatnak igent és nemet is. Lehet válogatni, megkeresni az érintés alapján szimpatikus kezet. A játék előtt tudatosítani kell a választást befolyásoló tényezőket: a kéz érdessége, hőmérséklete, nedvessége, mérete stb. Válasszunk párt az érintés alapján magunknak! Ügyelni kell arra, hogy ne adjunk magunkról más információt az érintésen kívül (pl. hang, nevetés). Az órát, gyűrűt le kell venni.

EGYEDÜL

Idő: 10 perc

Létszám: 15-25 fő

Csukott szemmel járkál mindenki a teremben. (Nem szabad beszélni a játék alatt!) A tér és a térben lévő személyek, tárgyak érzékelésére kell figyelni. A mellettünk elhaladókkal próbáljunk kapcsolatot teremteni, ez csak érintéssel, tapintással lehetséges. A játék után - már nyitott szemmel - próbáljuk meg rekonstruálni a történeteket: hol jártunk, kivel találkoztunk a játék során!

TABLÓ

Idő: 5 perc

Létszám: 10-20 fő

A csoport tagjai a teremben össze-vissza mozognak, majd hirtelen megállnak a játékvezető jelzésére. Megállás után megadott időn belül a játékvezető által megadott témára egész csoportos tablót, vagyis állóképet kell "készíteni". Célszerű a csoport által jól ismert helyszíneket, helyzeteket megadni a tablók témájául. Pl.: mozi előcsarnoka, aluljáró, diszkó, stb. Ebben a játékban sincs mód a szöveges információra, de nonverbális jelzéseket (mimika, mozdulatok) alkalmazhatunk. Próbáljuk meg minél hamarabb összeállítani a tablót (fél perc, maximum egy perc)!

MIT FOG CSINÁLNI?

Idő: 5-10 perc

Létszám: 8-10 fő

Egy embert kiküldünk a teremből, és távollétében megbeszélünk egy szituációt. Megvitatjuk azt is, hogy a csoport szerint hogyan viselkedne az illető ebben a helyzetben. Ezután behívjuk, és a helyzet ismertetése után ő is elmondja, mit csinálna az adott szituációban. Ha jó a csoport, akár el is játszhatjuk a szituációt.

TÉRFELOSZTÁS

Idő: 10 perc

Eszköz: -

Létszám: 10-30 fő

A teremben mindenki össze-vissza mozoghat. A szabad mozgásból adott jelre (pl. taps, zenére mozogván a zene kikapcsolása, jelszó, stb.) meg kell állni, megtartva, kimerevítve a pillanatnyi pózt. A megállástól számított néhány másodpercen belül az egész társaságnak a legegyszerűsebb térkitöltésre törekedve kell felállnia. Egyenletes térkitöltés: ne torlódjanak egy helyen a játékosok, más helyeken pedig ne keletkezzenek "kráterek", "lyukak". A játék közben nem szabad semmiféle utasítást adnunk társainknak (beszélgetni vagy mutogatni), egyedül csak a testhelyzetünk jelent információt. Magas fokú koncentrációt, az egész csoportra vonatkozó gyors reakciókészséget igényel a játék.

Változat: A szabályok megegyeznek az előzővel, csak egyenletes térkitöltés helyett egy szabályos kört kell a játékosoknak kialakítaniuk.

7. Szituációs játékok

Az alábbi játékok lehetőséget nyújtanak a gúzsba kötött fantázia elszabadítására éppúgy, mint a színészi képességek kamatoztatására. Ha program közben adódik egy szabad félóránk-óránk, feltétlenül érdemes eljátszani néhányat közülük. A jeleneteket ne hagyjuk sokáig elhúzódnival, és tegyük lehetővé, hogy minél többen szerepelhessenek! A szereplőket az instruktorok is kijelölhetik, ekkor vigyázzunk arra, hogy az egyes emberek karakterüknek megfelelő szerepeket kapjanak!

HOTELPORTÁS

Idő: 5 perc

Eszköz: -

Létszám: 10-15 fő, ebből 2 fő aktív

A történet egy hotelben játszódik, ahol a vendégek egyikének valamilyen komoly problémája akadt. Ezt megoldandó hívja is a portást, a kommunikáció viszont kisebbfajta nehézségekbe ütközik, a vendég ugyanis süketnéma. A vendégnek el kell mutogatnia a problémáját, és eztán a portással közösen megoldást is kell találniuk rá. A portás természetesen beszélhet.

Változat: Két csapat játszik, az egyik csapat kitalálja, mi legyen a vendég gondja. Ezt megsúgják a másik csapat egy tagjának, aki „elpanaszolja” bánatát a csapatának. A csapatnak természetesen segítenie kell a problémán.

HALANDZSA

Idő: 5 perc (+ gondolkodási idő)

Eszköz: -

Létszám: 10-20 fő, ebből 3-4 fő aktív

Kiválasztunk a csoportból néhány embert. A feladatuk egy általunk megadott szituáció eljátszása szavak nélkül, csak halandzsázva. A résztvevőknek érdemes pár perc gondolkodási időt adni. A halandzsa szabályait is meghatározzuk:

- a. Csak la-lázva beszélhetnek.
- b. Csak számokkal beszélhetnek, de nem muszáj egymást követő számokat mondaniuk.
- c. Egymás után szótagokat sorolnak, de csak értelmetlen szavakat alkothatnak így.

Változat: Két csapat játszik. Az eljátszandó szituációt a két csapat egymásnak találja ki, és azt is meghatározhatják, hogy a másik csapatból kit szeretnének a szereplők között látni.

KÖSZÖNÉS

Idő: 5 perc

Eszköz: -

Létszám: 10-15 fő

Kétszemélyes szituációsjáték, de játszható csapattal is. A játék kezdetén kiválasztunk egy kérdezőt és egy válaszolót. A kérdező valamilyen jellegzetes stílusban ráköszön a másikra, és ugyanebben a stílusban egy kérdést is feltesz neki. A másiknak a stílust megtartva fogadnia kell a köszönést, és válaszolnia a kérdésre. Csoportos játék esetén nem jelölünk ki párokat, hanem a kérdéses joga automatikusan a választ adóra száll.

TELEFON

Idő: 10 perc

Eszköz: -

Létszám: 10-15 fő

Körben ülünk. A kezdő játékos felveszi a telefont, és elkezd beszélni valamelyik társához. Csupa olyan dolgot mond, amiről a hívott fél magára ismerhet, rájöhet, hogy róla van szó. Amikor rájött, felveszi a telefont, vagyis jelzi, hogy megkapta az üzenetet. Most ő kezd beszélni valaki másról. (Ha már beszélünk, lehetőleg fontos dolgokkal foglalkozzunk, ne testmagassággal, hajszínnel, ruházattal, stb.)

SZINKRONIZÁLÁS

Idő: 5 perc / jelenet

Eszköz: -

Létszám: 15-20 fő, ebből 4-8 fő aktív

Megjegyzés: Nagyon szórakoztató, különösen, ha elég „eszementek” a szituációk.

Négy-nyolc főre van szükségünk. A játékosok fele a játék során némajátékot játszik, a maradék szinkronizál. (Minden pantomimszerű játékot bemutató résztvevőnek megvan a "magyar hangja", vagyis az a játékos, aki a némajátékához a szöveget, hangot szolgáltatja.) A csoport a játékvezető által megadott szituációt dolgozza fel rögtönzéssel. A játék előtti instrukcióban hívjuk fel a figyelmet, hogy, a mozgó és beszélő párok együttműködése a fontos, nincs eleve kijelölt irányító szerepe egyiknek sem!

VÁRATLAN FORDULAT

Idő: 5-10 perc

Eszköz: -

Létszám: 10-20 fő

Megjegyzés: Nincs könnyű dolga a mesélőnek.

Egyikünk mesélni kezd egy történetet. A többiek a történet mesélése közben időnként szavakat mondanak be a mesélőnek, és neki a kapott szót a következő mondatába be kell illesztenie, ügyelve arra, hogy a sztori azért úgy-ahogy összefüggő maradjon. A bemondások ne túl gyorsan kövessék egymást!

MIRŐL MESÉLTEM?

Idő: 5-10 perc / pár

Eszköz: -

Létszám: 10-20 fő

Egyikünk elmesél egy rövid történetet (1-2 perces). A következő játékosnak el kell ismételnie a tartalmát úgy, hogy az eredeti történetből a kötőszavak kivételével egyetlen szót sem használhat fel. Utána új páros következik.

FOLYTASD MÁSKÉPP!

Idő: 10 perc

Eszköz: -

Létszám: 10-20 fő

Kört alkotunk. A csoport egy kijelölt tagja egy-két mondattal elkezd egy történetet, a mellette állónak néhány mondattal folytatnia kell a saját szájíze szerint, és így tovább. Érdemes maximálni a mondatok számát, hogy megakadályozzuk a beszédesebb játékosokat az egész történet megalkotásában. A játék során nem kell mindenkinek elmondania az előtte elhangzottakat, viszont érdemes a történet alakulását feljegyezni, hogy a legvégén az egészet ismét meghallgathassuk.

Változat: Egy játékos a csoportból elkezd mutogatni egy történetet. Ha valakinek egy adott mozdulatról eszébe jut valami, megállítja a mutogatót, majd beáll a helyére az adott pózban, és folytatja a játékot a saját elképzelése szerint. A végén érdemes megbeszélni, hogy eredetileg ki mire gondolt, hogyan alakult a történet.

SZITUÁCIÓMÁSOLÁS

Idő: 20 perc (+ történet megalkotása)

Eszköz: -

Létszám: 10-25 fő

Megjegyzés: Szórakoztató játék. Ügyeljünk arra, hogy ne húzzuk sokáig, mert a várakozó párok halálra unják magukat.

Három-négy párost kiválasztunk és kiküldünk a teremből. A többiek közösen kitalálnak egy szituációt, amit majd a párok fognak elmutogatni. Az első párosnak elmondjuk a szituációt, a feladatuk, hogy a második kettősnek mutogassák el úgy, hogy azok lehetőleg megértsék az alaptörténetet. A második párosnak az így megértettek alapján kell továbbmutogatni a történetet a következő kettősnek, és így tovább... Az utolsó párostól megkérdezzük, hogy szerintük miről szólt az általuk mutogatott jelenet. Általában addigra alaposan megváltozik a történet. (Rajtuk kívül megkérdezhetjük természetesen a többi párost is.) A sztorik kitalálásakor engedjük szabadon a fantáziánkat!

MI VOLT A KÉPEN?

Idő: 10 perc (+ megbeszélési idő)

Eszköz: egy kép, papír, toll

Létszám: 10-15 fő

A csoport 4-5 tagját kiküldjük. A maradóknak egy képet mutatunk, és megbeszéljük, hogy miképp lehet szóban leírni. Az első visszajövőnek ezt elmondjuk, ha kell, megismételjük, de kérdezgetnie nem szabad. A másodiknak az első ad leírást, végül az utolsó lerajzolja képet, s közben magyarázatot fűz hozzá. Hasonlítsuk össze a rajtot az eredetivel!

HANGJÁTÉK

Idő: 15-20 perc (+ a magnófelvétel elkészítése)

Eszköz: magnó

Létszám: 10-15 fő / csapat

Elég komoly előkészületet igényel, de megéri, mert igen jó szórakozás a résztvevőknek és a nézőknek egyaránt. Egy előre magnóra fölvelt hang(effektus)sorozatot lejátszunk, amire a játékosok kitalálnak egy történetet, amit a második (esetleg harmadik) lejátszásra elő is adnak. A szervezőknek sem unalmas játék.

SPORT ESZKÖZ NÉLKÜL

Idő: 10 perc

Eszköz: -

Létszám: 15-20 fő

A játék pantomimszerű. Labdát vagy léggömböt dobálunk egymásnak (kislabdát, kosárlabdát, kézilabdát, medicinlabdát), ping-pongozunk, teniszezünk, mindezt tárgyak nélkül. A vezető fotózza a játékot. (Fényképezőgép nélkül, természetesen.) Amikor kattint, a játékosok belemerevednek a mozdulatba. A következő kattintáskor tovább folytatódik a mimes játék. A játékvezető egy másik jelére a cselekvést lassítottan végezzük. Ha megfelelően koncentrálnak a társaság, játékunk olyanná válik, mint a lassított filmfelvétel.

FOGLALKOZÁSOK

Idő: 15 perc

Eszköz: -

Létszám: 15-20 fő

Megjegyzés: A játék egyik változata az "Amerikából jöttem" elnevezésű gyermekjáték.

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 két csapat. Törekedni kell a jellemző jegyek sűrítésére. Öt foglalkozás bemutatása után cserél a két csapat.

NÉMA KIÁLTÁS

Idő: 5 perc

Eszköz: -

Létszám: 10-15 fő

A csoport egyik tagja kiált valamit, de hang nélkül. Igyekszik olyan benyomást kelteni, olyan gesztusokkal, arckifejezésekkel kísérfni "néma kiáltását", hogy a többiek rájöjjenek, mi volt a kiáltása: biztatás, segítségkérés, felszólítás, üvöltés, stb. Ha a csoport nem tudja megfejteni, akkor utána hangosan is kiabálhat a játékos. Ezután másik résztvevő következik.

RÁDIÓJÁTÉK

Idő: 15 perc

Eszköz: játékosok által választott

Létszám: 15-20 fő

Kiscsoportok alakulnak, amelyek kigondolnak egy eljátszandó történetet, amit csak zajokkal, zörejekkel lehet eljátszaniuk. A nem játszó csoportok hátat fordítva, szemüket lehunyva megpróbálják kitalálni, mi a történet.

AJÁNDÉK

Idő: 10 perc

Eszköz: -

Létszám: 10-15 fő

Megjegyzés: Ajánlatos olyan csoporttal játszani, melynek tagjai már ismerik egymást.

Kört alkotunk. Feladatunk egy társunk megajándékozása úgy, hogy csak mutogathatjuk, mit adunk neki. Amennyiben többen vagyunk, mint a javasolt létszám, érdemes valamilyen rendszer szerint ajándékozni (pl. mindenki a bal szomszédjának), hogy ne kelljen megjegyezni, kinek nincs még semmije. A végén összegezzük, ki kitől mit kapott.

PÁROS VERSMONDÁS

Idő: 5 perc

Eszköz: -

Létszám: 10-15 fő, ebből 2 fő aktív

Mulatságos játék, a szöveg és a gesztus szétválasztására épül. A párok egyik tagja verset mond, míg társa mögötte állva, a versmondó hóna alatt előre nyújtott kezeivel gesztikulál. A szétválasztott szöveget és gesztust szinkronba kell hozni, egymásra koncentrált igényel a játék a párok tagjaitól. (Versek helyett természetesen bármilyen más szöveget is el lehet játszani az adott módon, de az külön haszon, ha verset mondanak a csoport tagjai.)

KÖZÖS MONDANDÓ (IKREK)

Idő: 10 perc

Eszköz: -

Létszám: 10-15 fő

Két-két játékos egymás kezét fogva egy embernek számít, így beszélgetnek a másik emberrel, vagyis egy másik párral. A beszélgetés úgy folyik, hogy az egyik szót a pár egyik, a másikat a másik tagja mondja - egészen addig, amíg be nem fejezik a mondatot. A választ hasonló módon adja a másik pár. A beszélgetésnek spontánnak kell lennie, ne adjunk lehetőséget a szereplőknek megbeszélésre!

FÉL-FÉL KÖZMONDÁS

Idő: 20 perc

Eszköz: papírok közmondásokkal, papírvágó eszköz

Létszám: 10-16 fő

A papírokon levő közmondásokat kettévágjuk, összekeverjük, és minden játékos kap egy fél közmondást. Első feladatuk megtalálni a közmondás másik felét. Az így kialakuló pároknak ezután rövid jelenetet kell előadniuk, amelyből a többieknek ki kell találni, mi a rájuk jutó közmondás.

ALIBI

Idő: 15 perc (+ gondolkodási idő)

Eszköz: -

Létszám: 10-20 fő

A csoport egy bűnesetben nyomoz. Két embert hallgatnak ki, akik kapnak pár percet arra, hogy az adott időpontra tökéletes alibit beszéljenek meg. A többiek (az esküdtek) egymás után kikérdezik mindkét gyanúsítottat, igyekezve hibát találni az alibijükben, vagy ellentmondásba keverni őket.

VITA A VONATON

Idő: 20-30 perc

Eszköz: -

Létszám: 15-20 fő

Megjegyzés: A játékhoz érdemes vegyes csoportokat alkotni.

Ötfős kiscsoportok alakulnak. Mindegyiknek kiosztunk öt fényképet. A fotókon szereplő személyekhez kitalálnak nevet, életkort, foglalkozást és három jellemző tulajdonságot. A csoportok ezután kicserélik a képeket a hozzájuk tartozó leírásokkal együtt. Miután ezzel megvannak, el kell játszaniuk egy jelenetet a másiktól kapott személyekkel. Az alaphelyzet a következő: a csoport tagjai egy vonatfülkében utaznak, és felmerül valami nézeteltérés, amit a feladó csoport már előre kigondolt. Erre a szituációra mindenkinek a kapott tulajdonságok szerint kell reagálnia.

BOLOND KIRÁLY

Idő: 5-10 perc

Eszköz: -

Létszám: 15-20 fő, 3 fő aktív

Kiválasztunk a csoportból egy kérdezőt, egy magyarázót és egy királyt. Egy előre összeállított szópár első tagja alapján a kérdezőnek egy kérdést kell feltennie, melyre a király a második szót felhasználva valami oda nem illő dolgot válaszol. A magyarázó feladata, hogy bebizonyítsa a király igazát. Érdemes össze nem illő szavakból összeállítani a szópárokat, hogy megnehezítsük a játékosok dolgát.

HOGY CSINÁLJUK?

Idő: 10 perc

Eszköz: -

Létszám: 10-15 fő

Valaki a társaságból kimegy a szobából, és ezalatt a többiek kigondolnak egy határozószót (pl.: szelíden, ügyetlenül, mérgesen, stb.) A játékos visszatérése után ad egy utasítást a csoport egy másik tagjának (pl.: Töröld le az asztalt!, stb.) Az utasítást a határozószónak megfelelően kell végrehajtani. A kitaláló feladata, hogy a cselekvés stílusából kitalálja, milyen határozószóban állapodtak meg a többiek. Ha elsőre nem tudja, akkor új embert szólít fel, neki is ad egy utasítást, és így tovább, amíg rá nem jön a megoldásra.

8. Koncentrációs gyakorlatok

Az alábbiakban vidám, hangulatteremtő játékok következnek, igazi erényük nem a játékok értelmes voltában rejlik (ne is keressétek az értelmüket!) viszont arra kiválóan alkalmasak, hogy jól érezzük magunkat.

ADD TOVÁBB A HANGOT!

Idő: 2-4 perc

Eszköz: -

Létszám: 10-15 fő

A játékvezető kiad egy hangot. Jobb oldali szomszédja veszi a jelzést, és azonnal tovább is adja. Amikor a hang már egy kicsit eltávolodott, a játékvezető új hangot bocsát az útjára. Azt is megteheti, hogy az elsóvel egy időben a másik irányba is ad hangjelzést, így négy-öt különböző hang együttes futása esetén izgalmas hangkavalkád alakulhat ki.

Változat: úgy is lehet játszani, hogy a játékosok egymás kezét fogják, és kézszorításokkal jelzik a továbbadást.

MI EZ?

Idő: 15 perc

Eszköz: 4-5 kisméretű tárgy (ami épp kéznél van)

Létszám: 10-15 fő

Körben ülünk. A játékvezető jobb oldali szomszédjának nyújt egy tárgyat (mindegy mit, ami éppen kéznél van), aki mivel nem tudja mit kapott, megkérdezi a játékvezetőtől, hogy "Mi ez?". A játékvezető megadja neki a választ (pl. "Ez egy hálósapka."). Játékosunk a tárgy mivoltának biztos tudatában jobbra továbbadja azt, jobb oldali szomszédja pedig - lévén nagyon kíváncsi - őt kérdezi, hogy "Mi ez?". Ő viszont azóta elfelejtette, így csak annyit tehet, hogy továbbítja a kérdést a játékvezetőnek. A játékvezető válaszol, a tőle jobbra ülő továbbítja a választ, ezután következő emberünk már nyugodtan továbbadhatja a tárgyat, és kezdődik minden előlről. Érdeemes az első tárgy indítása után egy kis idővel a másik irányba is egy tárgyat elindítani, amelyet megfelelő idő elteltével mindkét irányba újabbak is követhetnek. (Később más is indíthat tárgyakat, nemcsak aki először indított.) Kellő számú tárgy esetén hatalmas kavardást kapunk eredményül....

Változat: Az első körbeadott tárgyra feltett "Mi ez?" kérdésre az indító "Ez egy tikk."-kel, a második tárgyra "Ez egy takk"-kal válaszol, és így egy idő után a csoport egy nagy tik-takkoló órához hasonlít majd.

SZÁMFUTTATÁS

Idő: 5-10 perc

Eszköz: -

Létszám: 15-20 fő

A játékosok körben ülnek, a játékvezető pedig a kör közepén áll. A játékvezető rámutat egy játékosra, aki erre egytől elkezd a számolást. A (pl. jobboldali) szomszédja folytatja (eggyel nagyobb számot mond), és így tovább. A számolást érdemes 30 után újra 1-gyel folytatni. Ha ez már jól megy, akkor a játékvezető rámutat újra egy játékosra, aki egy új számsort indít el, úgy, hogy a régiek is folytatódjanak. 5-6 számsor esetén már teljes a káosz. A játékot lehet nehezíteni úgy, hogy bizonyos számsorok ellenkező irányba fussanak (a játékvezető jelzi, hogy az új számsor milyen irányba fusson).

ADOK-KAPOK

Idő: 20 perc

Eszköz: -

Létszám: 15-20 fő

Körben áll a társaság. Megegyezünk egy rövid szövegben (pl. Fekete. Fehér. Igen. Nem.), majd begyakoroljuk azt. A játék menete: a kezdő játékos mondja az első mondatot valamelyik, általa kiválasztott társának. Az nyugtázza az üzenetet, majd a második mondatot mondja tovább egy általa választott résztvevőnek (visszaadni tilos az üzenetet!), aki a harmadik mondattal adja tovább a "stafétát". A negyedik mondat után újra az első következik, és így tovább. Aki téveszt, kiesik. A játék kétirányú figyelemosztást igényel: az üzenet vételére-adására és a soron következő mondatra egyaránt kell figyelni.

Változatok:

A, hosszabb mondatokkal játszani,

B, kérdések és feleletek váltogatásával

C, sorokra bontott verssel,

D, harmadik irányú figyelem osztást igénylő szöveggel, pl. fokozatosan emelkedő hangerővel, egyre dühösebben, esetleg egyre kedvesebben mondani a szöveget.

E. négy-nél több mondattal játszani.

BUMM

Idő: 5-10 perc

Eszköz: -

Létszám: 10-15 fő

Megjegyzés: ideális játék vonatra

Elkezdünk egytől számolni sorban úgy, hogy mindenki csak egy számot mond. "Bumm"-ot mondunk minden olyan szám helyett, amely hárommal osztható (3,6,9, stb.), vagy a hármas számjegy szerepel benne (pl.: 13). Aki háromszor ront, kiesik a játékból. (A számolás menete tehát: 1, 2, bumm,4,5, bumm,7,8.....) Természetesen nem csak hárommal, hanem más számokkal is lehet játszani (pl.:7).

TAPSOS BUMM

Idő: 5-10 perc

Eszköz: -

Létszám: 10-20 fő

Az egész csoport körben ül és ütemesen tapsol. Egy ütemre valaki rámutat egy társára, és azt mondja: bumm. Akire rámutatott, az anélkül, hogy egy ütem is kimaradna, rámutat egy harmadik emberre, és így tovább. Minden tapsra jusson egy bumm!

PORTÁS

Idő: 15-20 perc

Eszköz: papír, ceruza a játékvezetőnél

Létszám: 10-20 fő

A portásjelöltek sorban foglalják le a szobákat, vagyis számokat mondanak 1 és 40 között. Az elején könnyű, de aki olyan számot mond, ami már volt, kiesik. A rendeléseket a játékvezető jegyzi és ellenőrzi.

HANGSÚLY

Idő: 5-10 perc

Eszköz: -

Létszám: 10-20 fő

Egyszerű, mindössze kétirányú figyelemmegosztást kívánó koncentrációs gyakorlat. Körben ülünk, és egymás után az 1-2-3-4 számsor megfelelő elemét mondjuk (első játékos egyet mond, második kettőt, és így tovább), úgy hogy a négy szám közül mindig csak egy legyen hangsúlyos. Ez a hangsúly minden ismétlődés alkalmával eggyel továbbkerül, tehát:

1 2 3 4 1 2 3 4 1 2 3 4 1 2 3 4
(a hangsúly a vastagon szedett számon van)

A hangsúlyt "alátámaszthatjuk" egy mozdulattal, pl. a kéz felemelésével, lépéssel, stb.

HOGY A BAB?

Idő: 5-10 perc

Eszköz: -

Létszám: 15-20 fő

Megjegyzés: fontos a tapasztalt, jó játékvezető

Körben ülünk, a játékvezető mindenkinek sorban egy számot oszt. A játékvezető kérdéseket tesz fel, amelyre meghatározott szabály szerint kell válaszolni. Ha azt kérdezi: "Pisti, hogy a bab?", akkor Pistinek a saját számát felhasználva kell válaszolni: "12 a bab.". Ha viszont bármi mást kérdez (Pl.: "hogya borsó?"), akkor arra "hogya a bab"-bal kell válaszolni. Aki ront, átül a sor elejére, így mindenkinek a száma eggyel megnövekszik. A játék akkor igazán jó, ha a játékvezető nagyon gyorsan kérdez, és sok becsapós kérdést is becsempész (pl.: hogy a baba?, hány a bab?, stb.).

LÓ, SZAMÁR

Idő: 5-20 perc

Eszköz: -

Létszám: 10-15

Körben ülünk, mindenki a helynek, ahol ül egy (állat)nevet ad. A vezető, a ló adja a ritmust: tapsol, térdére csap, bal váll fölé mutat (közben mondja a saját állatnevét), jobb váll fölé mutat (és mondja a megcímezett nevét), pl. taps, térd, "ló-szamar". Legközelebb a szamar mondhatja, hogy például "szamár-egér", ezután az egér jön és így tovább. Visszaadni tilos, és magának is csak a vezető, a ló adhatja. Aki elrontja, az a ló melletti, utolsó helyre ül át, az előzőleg mögötte ülők új helyre kerülnek, és új nevet kapnak.

Változat: Elnök-titkár. Itt állatnevek helyett különböző rangok szerepelnek, sorrendben: elnök, titkár, bíró, jegyző, egyes, kettes,...stb.

Változat 2: A játék névtanulós verziója, lásd a névtanulós játékoknál **Elnök-titkár** néven.

MEGTÉVESZTŐ

Idő: 10-15 perc

Eszköz: -

Létszám: 10-15 fő

Körben állunk. Egyikünk megérinti valamelyik testrészét vagy ruhadarabját, de mást mond hozzá. Például megérinti a cipősarkát és azt mondja: ez az orrom. A mellette állónak hirtelen az ellenkezőjét kell csinálnia: az orrát fogja meg, és azt mondja hozzá: sarkam. Aki elhibázza, zálogot ad. A játék ezután folytatódik, a harmadik mond a negyediknek, és így tovább. Ha végigért a kör, akkor kezdjük el még egyszer fordítva, hogy azok is kezdeményezők lehessenek, akiknek az első körben válaszolniuk kellett.

FELELJ, HARMADIK!

Idő: 15 perc

Eszköz: -

Létszám: 15-20 fő

A társaság körben ül, a játékvezető a kör közepén áll. Hirtelen feltesz egy kérdést, miközben valakire rámutat és elkezd gyorsan tízig számolni. A kérdésre nem az válaszol, akire rámutatott, hanem a tőle jobbra ülő harmadik játékos, még mielőtt a vezető a tízes számot elérné. Ha elkésik, vagy nem válaszol helyesen, legyen meg „méltó büntetése”!

AHÉLA MONDJA

Idő: 10 perc

Eszköz: -

Létszám: 10-20 fő

Megjegyzés: fontos a jó játékvezetés

Az irányító középre áll, és különböző utasításokat ad folyamatosan a csoport tagjainak. Ha a mondatot úgy kezdi: "Ahéla mondja...", akkor mindenki köteles az utasítást végrehajtani, ha csak magát az utasítást mondja, akkor viszont tilos. Aki elrontja, kiesik. Lényeges, hogy az irányító gyorsan, egymás után mondja az utasításokat, és minél több megtévesztő mondatot is becsempésszen.

SZÖKIK A NÓTA

Idő: 10-15 perc

Eszköz: -

Létszám: 15-30 fő

Egy jól ismert dalt éneklünk közösen. A játékvezető jelzésére (ez lehet intés, dobbantás, bármi más) elnémulunk, és magunkban folytatjuk tovább a dalt. (Esetleg tárogthatjuk tovább.) A következő jelre újból hangosan énekelünk. Aki elvétí, zálogot ad.

KÉRDÉS-PÁRBAJ

Idő: 4-5 perc (egy menetre)

Eszköz: -

Létszám: egyszerre 2 fő aktív + többiek

Megjegyzés: a második változatban mindenki játszik (10-15 fő)

A játék során két játékos méri össze kérdező tudását. Kérdésre csak kérdéssel lehet válaszolni, ismételni, visszakérdezni, költői kérdés feltenni nem lehet.

Változat: Egyszerre nem csak két játékos játszik, hanem a csoportból bárkihez kérdezhetünk.

IDE FIGYELJ!

Idő: egy menetre 4-5 perc

Eszköz: -

Létszám: egyszerre 3 fő aktív és a többiek (10-15 fő)

Hárman játsszák. Ketten beszélgetnek, tetszőleges témáról. A harmadik játékos feladata, hogy megpróbálja a beszélgetők figyelmét magára vonni. Nem érhet hozzájuk, egyébként a jó ízlés határain belül bármilyen eszközt felhasználhat, egyetlen kitétel, hogy nem érhet hozzá a beszélgetőkhöz. Ha meghatározott idő alatt sikerült magára terelnie a beszélgetők figyelmét, akkor ő nyert, és maradhat szerepében a következő párossal is. Ha nem, akkor újabb páros következik, újabb harmadik emberrel.

KULCSOS JÁTÉK

Idő: 20-25 perc

Eszköz: kulcscsomó

Létszám: 15-20 fő

A játékosok körben ülnek, egyikük középen áll, becsukott szemmel. A többiek nesztelenül egy kulcscsomót adogatnak egymás közt körbe. Ha a kör közepén álló játékos meghallja a kulcsok zörgését, akkor abba az irányba mutat, ahonnan a zörgést hallani vélte, és ezzel egyidejűleg mond egy betűt. Ha eltalálta az irányt, akkor a rajtakapott játékosnak annyi idő alatt, amíg a kulcs még egyszer körbeér, öt tárgyat kell felsorolni a megadott kezdőbetűvel. (Nehezítésképpen egyszerű tárgyak felsorolása helyett másban is megállapodhatunk, pl. könyvcím, filmcím, állatnév stb.) Ha a rendelkezésére álló idő alatt nem tud ötöt megnevezni, akkor ő kerül a kör közepére.

COWBOY

Idő: 15 perc

Eszköz: -

Létszám: 15-20 fő

Megjegyzés: jópofa játék

A játékosok körben állnak, a játékvezető a kör közepén. A játékvezető hirtelen "rálő" valakire. Az illető leguggol, és a két szomszédja egymásra lő. A két szomszéd közül aki később lőtt, az kiesik (ezt a játékvezető dönti el, esetleg döntetlent is hirdethet). Akire a játékvezető rálőtt az ezután újra feláll. A kiesett játékos nem áll ki a körből, hanem leguggol (és úgy is marad a játék végéig). Ha már csak két játékos van életben, akkor a párbaj következik. Egymásnak háttal kb. 10 méterre állnak egymástól, és a játékvezető tapsára egymásra lőnek. A gyorsabb lövő lesz a bajnok. Ezután új játékvezető választásával új kör kezdődhet. A játékvezető legyen gyors és határozott. Figyeljünk arra is, hogy "töltött fegyverrel" (pisztoly alakra formált előre tartott kéz) ne játsszon senki, a kezek a test mellett lógjanak.

SZAMÁRFÜL

Idő: 5-10 perc

Eszköz: -

Létszám: 10-15 fő

Figyelemfenntartó játék. Valaki két kezét a füle mellé téve számárfület formáz, majd a csoport egy másik tagja felé fordulva egy egyértelmű mozdulattal átdobja neki a számárfület. Most aki megkapta, az teszi fel mindkét kezét a füléhez, és emellett még a tőle balra ülő a jobb kezével, a tőle jobbra ülő pedig a bal kezével is formáz magának egy fél számárfület. Ezután közösen dobják tovább a füleket a csoport egy másik tagjának.

YIN-YANG

Idő: 10-15 perc

Eszköz: -

Létszám: 10-20 fő

Megjegyzés: figyelemfenntartó játék

Mindenki egy körben ül, és egymást figyeli. Az egyik játékos a kezét kinyújtott tenyérrel a fejére teszi, és azt mondja, hogy 'Yin'. Ha a bal kezét teszi a fejére, akkor összezárt ujjai jobbra mutatnak. Ez jelzi, hogy a következő játékos a tőle jobbra ülő lesz. Ha a jobb kezét teszi a fejére, összezárt ujjai balra mutatnak, akkor a tőle balra ülő játékos lesz a következő. A második játékos az álla alá teszi a kezét kinyújtott tenyérrel és azt mondja, hogy 'Yang'. Ugyanúgy, mint az előző játékos esetén, amerre az ujjai mutatnak, az a játékos lesz a következő. A harmadik játékos nem szól semmit, csak kinyújtja a kezét és rámutat valamelyik társára. Akire rámutat, az kezdi előlről, 'Yin', 'Yang'. Aki téveszt, az kiesik, és kiáll a körből. Az a győztes, aki a végén egyedül marad. Hogy a kiesettek ne unatkozzanak, elszórakozhatnak azzal, hogy zavarják a játékosokat beszélésekkel, mutogatásokkal.

ÁLLATKERT

Idő: 10-15 perc

Eszköz: -

Létszám: 10-15 fő

Mindenki választ magának egy állatot, és egy jelet, amely az adott állatot jelképezi. (Ez a jel ne hang, hanem lehetőleg valamilyen mozdulat legyen!) Miután mindenki bemutatta saját állatának a jelét, kezdődhet a játék. Az indító játékos először bemutatja a saját jelét, aztán valaki másét a csoportból. Ezután az következik, akinek a jelét bemutatták, ő is előadja a sajátját, majd mutat egy újat, és így tovább...

PÁRKERESŐ

Idő: 10 perc

Eszköz: -

Létszám: 15-25 fő (párosan!)

Mindenkinek kiosztunk egy-egy cetlit, amelyen egy-egy állat neve szerepel. Minden állatnév két cetlin szerepel. Miután mindenki megkapta a maga céduláját, a játékvezető jelt ad. A jelre mindenki az adott állat jellegzetes mozgását utánozva kezd haladni a teremben, a párok, akik ugyanazt az állatot személyesítik meg, így próbálnak egymásra lelni. Az állatoknak csak a mozgását utánozhatjuk, hangot sem szabad kiadni. Az állatok mellett más lényeket (pl.: zombi, terminátor, stb.) is bevonhatunk a buliba.

UTAZÁS

Idő: 5-10 perc

Eszköz: -

Létszám: 10-15 fő

A játék kezdetén egyikünk a következő szöveget mondja: "Úgy döntöttem, elutazom, ezért fogtam a bőröndömet és beletettem pl. egy fogkefét." A soron következő ember mindig egy további tárgyat "beletesz" a bőröndbe, persze előtte felsorolja a többiek által korábban becsomagolt tárgyakat is (sorrendben!). Addig lehet folytatni, amíg valaki el nem téveszti.

ASZTALTÁNCOLTATÁS

Idő: 10-15 perc

Eszköz: asztal (de körben ülve egymás combján is játszható)

Létszám: 10-20 fő

Egy nagy asztalt körbeülünk, és mindenki tenyérrel lefelé fordítva az asztalra helyezi mindkét kezét. Az egymás mellett ülők keresztezzék is a kezeket!

(Tehát az asztalon a kezek sorrendje: én bal kezem, bal szomszéd jobb keze, jobb szomszéd bal keze, én jobb kezem). Egyikünk kezdésképpen ráüt egyet az asztalra, eztán a tőle jobbra lévő kéznek kell ütni, és így tovább. Ha valaki egyet üt, akkor továbbhalad, ha kettőt, akkor megfordul az irány. Aki elrontja (nem üt, vagy akkor üt, amikor nem kéne), leveszi a hibázó kezét az asztalról. Győztes, akinek mindkét keze legtávolabb az asztalon marad.

PÉNZREJTEGETÉS

(Csapjuk vagy csúsztassuk?)

Idő: 10-20 perc

Eszköz: hosszú asztal + egy pénzérme

Létszám: 15-20 fő

Megjegyzés: teaházban, nagy létszámmal is

Egy hosszú asztalnak a két hosszabb oldalához ülünk, két csapatot alkotva. Mindkét csapat választ egy csapatkapitányt, akinek a szava a másik csapat számára lesz mérvadó. Az egyik csapat tagjai az asztal alatt egy tízforintost adogatnak egymásnak, majd az ellenfél csapatkapitányának "most!" felkiáltására hirtelen mindannyian ökölbe szorítva felteszik a kezüket az asztalra. Az ellenfélnek ki kell találnia, hogy a csapatból éppen kinél van a tízforintos. A pénzrejtegető csapat "csapjuk vagy csúsztassuk?" kérdésére az üresmarkúaknak választaniuk kell, ha azt mondják: "csapjátok", akkor a pénzes csapatból számolásra, lehetőleg egyszerre, mindenki az asztalra csapja a tenyerét. Ha azt mondják: "csúsztassátok", akkor az asztal szélétől egy óvatos mozdulattal, számolásra, egyszerre mindenki előrecsúsztatja az ujjait. Ezután ki kell találni, kinek melyik keze alatt van a tízforintos. Ahol úgy gondolják, biztos nincs, azokat a kezeket a csapatkapitány felemeltetheti az asztalról. Cél, hogy végül egyedül a pénzt rejtő kéz maradjon az asztalon. Játékonként cseréljenek szerepet a csapatok!

ADJ HOZZÁ EGY MOZDULATOT!

Idő: 10-15 perc

Eszköz: -

Létszám: maximum 20 fő

Körben állunk. A játék vezetője kezd egy egyszerű mozdulattal, pl. megérinti az orrát. A mellette álló játékos megismétli ezt a mozdulatot, majd hozzátesz még egyet, például megérinti ő is az orrát, és megvakarja a fejét. A harmadik már három mozdulatot mutat, és így tovább. Aki téveszt, kiesik. Igazán nehéz dolga persze annak van, akinek egy tucatnyi mozdulatot kell sorrendben végigmutatnia.

HOL A GYŰRŰ?

Idő: 10-20 perc

Eszköz: spárga, gyűrű

Létszám: 8-15 fő

Egy gyűrűt zsinegre felfűzünk, majd a zsinetet megfogják a szorosan körben álló játékosok. Ezután a gyűrűt a zsineg mentén tetszés szerint csúsztathatják egymásnak. Az egyik játékos beáll a kör közepére, neki kell kitalálnia, hogy kinek a kezében van a gyűrű. Akire gyanakszik, annak hirtelen a kezére csap. Erre a játékos köteles felemelni azt a kezét, amire a kitaláló rácsapott. Ha ott a gyűrű, akkor helyet cserél a körben állóval, ha nincs nála, akkor az marad a körben, aki volt, addig, amíg meg nem találja a gyűrűt.

ISMERD FEL A NEMEDET

Idő: 10-15 perc

Eszköz: labda

Létszám: 10-20 fő

Megjegyzés: fontos a jó játékvezetés

A körben álló játékosoknak a játékvezető labdát dob és ezzel párhuzamosan egy nevet is mond. Ha ez a név azonos nemű a megdobottal, akkor a labdát le kell csapnia, ha nem, el kell kapni. Aki elrontja, kiesik a játékból. (A labdát gyorsan kell dobni és hasonló hangzású neveket érdemes mondani.)

HÁTAMON A NEVEM

Idő: 10-15 perc

Eszköz: toll, papír, rögzítőeszköz

Létszám: 15-25 fő (páros számú ember)

Valaki (a játékvezető) előre fölírja híres párok nevét kis cédulákra. Lehetnek például szerelmespárok (Rómeó, Júlia), költő és versének címe (Petőfi Sándor és Szeptember végén), történelmi esemény neve és évszáma (1492 és Amerika felfedezése). A játék kezdetén mindenki kap a hátára egy cetlit, de úgy, hogy saját magáról nem tudja, hogy kicsoda, micsoda; vagyis nem láthatja a cédulát, amit a hátára ragasztanak. Ha mindenki kapott cédulát, a játékosok elkezdik keresgélni párjukat. Ha pl. látsz egy Rómeót és egy Júliát, akkor biztos, hogy te már egyik sem lehetsz. Csak páros létszámú csoport játszhatja, semmiképp ne felejtsetek ki cédulákat, mert akkor a játék összezavarodik.

MI VÁLTOZOTT?

Idő: 10 perc (a második verzió kicsit hosszabb)

Eszköz: - (ruha, személyes tárgyak)

Létszám: 10-15 fő (második verzióhoz semmiképp ne legyenek többen)

Egyik társunkat kiküldjük a teremből, de előtte megkérjük, hogy jól nézzen körbe, memorizálja, hogy ki hol ül, hogy néz ki, stb. Amíg kint van az illető, a teremben három változás történik. Ez jellegét tekintve lehet helycsere, ruhacsere, egymás tárgyainak elcserélése. A terem berendezését lehetőleg ne változtassuk meg. Miután a kintlévő visszajött, a feladata kitalálni, hogy mi az, ami változott.

Változat: A játékosok körben állnak, a kitaláló a kör közepén. A közepén álló utasítására mindenki hátrafordul, úgy hogy kifelé nézzen a körből. Mindenkinek egy fél perc áll rendelkezésére, hogy változtasson valamit a külsején, mielőtt a kitaláló újabb utasítására visszafordulna. A kitalálónak rá kell jönnie, hogy ki mit változtatott magán.

FÜLELŐS

Idő: 10-15 perc

Eszköz: kendő

Létszám: 10-15 fő

A játékosok körben ülnek, egyikük vállalja a kitaláló szerepét. A kitaláló a kör közepére áll és bekötjük a szemét egy kendővel. A körben ülők közül valaki kiad egy hangot, a középben álló feladata, hogy kitalálja ki szólalt meg. Ha kitalálta, cserélnek, ha nem, továbbra is ő marad a kör közepén.

9. Gondolkodtató gyakorlatok

A lista elején olyan játékok szerepelnek, amelyek elsősorban a játékosok intelligenciáját teszik próbára (nem olyan nagyon!). Vannak köztük szójátékok (Hárombetűs, Szópóker, stb.), és ide soroltunk néhány „nagy klasszikust” is (Mister X, Most mutasd meg!, stb.). Gólyatáborban és baráti összejöveteleken egyaránt játszhatók. A felsorolás középső részében a Jeromos-típusú, a játékok trükkjét nem ismerőket örületbe kergető feladványoknak szorítottunk helyet, a lista végén pedig a barkochbaszerű kis történek szerepelnek.

KI VAN A HÁTAMON?

Idő: 20-30 perc

Eszköz: papír, toll

Létszám: 15-20 fő

Megjegyzés: jó játék

Minden játékos hátára egy papirost ragasztunk, amelyen egy híres ember neve szerepel. A feladat kitalálni, hogy "ki van a hátamon", úgy hogy minden társunknak 3-3 barkochba-kérdést tehetünk fel az illetővel kapcsolatban. Aki kitalálta, jelentkezik a játékvezetőnél, és kap egy újabb nevet, amíg az előkészített cetlik el nem fogynak.

MISTER X

Idő: 10-15 perc

Eszköz: -

Létszám: 15-20 fő

Megjegyzés: klasszikus agytágító

Egyikünk gondol egy híres emberre, de csak nevének kezdőbetűjét árulja el nekünk, ő lesz pl. Mister M. A többiek feladata kitalálni kire gondolt, ennek érdekében konkrét, M betűs személyekre vonatkozó kérdéseket kell feltenniük számára. (Pl.: Ő írta a Kincskereső kisködmönt?) Ha nem Móra Ferencre gondolt, akkor ezt jeleznie kell: "Nem, nem Móra Ferenc." Ha viszont a kérdésre nem tud kielégítő választ adni (jelen esetünkben a kisködmönről nem ugrik be számára Móra Ferenc neve), akkor passzol, ez viszont egy barkochba-kérdés lehetőséget nyújt a többiek számára. Ha összegyűlt 5 ilyen barkochba-kérdés, akkor azt a többiek feltehetik. A játék akkor ér véget, ha kitalálják, kire gondolt.

KI VAGYOK ÉN?

Idő: 10-15 perc

Eszköz: -

Létszám: 10-20 fő

Megállapodunk, hogy a kiküldött játékos kit fog megszemélyesíteni. Olyan embert válasszunk, akit mindenki ismer! (Híres ember, hadvezér, stb.) Mikor visszajön, mindenki rangjának megfelelően viselkedik vele, és életének mindannyiunk által ismert momentumairól kérdezzük. A "hunyonak" ki kell találni, hogy ő maga kicsoda.

Változat: Nem feltétlenül konkrét emberre gondolunk (pl. cigányasszony, tánctanár, óvó néni, stb.). Ilyenkor csak a vele szemben tanúsított viselkedésünk adhat támpontot számára.

HÁROMBETŰS SZAVAK

Idő: 10-15 perc

Eszköz: -

Létszám: 10-20 fő

Megjegyzés: vonaton is játszhatjuk

Három betűs szavakat kell egymás után mondanunk úgy, hogy minden szó az azt megelőző szó utolsó betűjével kezdődjön. A szavakat azonban nem szabad kimondanunk, helyettük csak olyan egyértelmű meghatározást mondhatunk, amiből a többiek tudják, melyik hárombetűs szóra gondoltunk.

SZÓPÓKER

Idő: 10-15 perc

Eszköz: -

Létszám: 4 fő

2 pár (A pár és B pár) játssza a játékot, mondjuk A1, A2, B1 és B2 tagokkal. A1 és B1 kitalálnak egy (összetett) szót, és úgy próbálják rávezetni a partnerüket (A1 A2-t és B1 B2-t), hogy felváltva mondanak EGY-EGY szót. Akkor lehet tippelni (fordulónként egyet!), miután a partnered mondott egy szót. Az a

pár nyer, és kap egy pontot, amelyik (2. tagja) hamarabb eltalálja a keresett szót. Két pont jár akkor, ha közvetlenül az ellenfél rossz tippje után találod el a szót, anélkül, hogy a társad mondott volna még egy szót.

SZÓPÁRBAJ

Idő: 3-5 perc / pár

Eszköz: -

Létszám: 2 fő aktív

A játékot ketten játsszák. Egy betűből kiindulva mindig egy-egy betűvel bővítik a "szavukat", amely értelmes (=teljes) szó sosem lehet, de mindig kiegészíthető kell hogy legyen értelmes szóvá. Az a vesztes, aki értelmes (=teljes) szót mond ki, vagy olyat, amelyet nem tud értelmes szóvá kiegészíteni. (Persze amikor új betűt tesz hozzá valaki az eddigi szóhoz, nem árulja el a másoknak, milyen szóra gondolt, csak ha az rákérdez és ezzel beismeri, hogy nem tudja tovább bővíteni, tehát veszít.) Az első három betűnél még semmilyen szabály nem köti a játékosokat!!! Pl.: a – at – mat – mate (matematika) – Imate (almatermés) – stb.

SZÓKIRAKÓ

Idő: 10-15 perc

Eszköz: papír, toll

Létszám: 5-15 fő

A játékosok közösen megállapodnak egy hosszú szóban, amely majd az általuk képzendő szavak alapjául szolgál. A feladat a szó betűiből minél több értelmes szót kialakítani. Egy betű egy szóhoz csak annyiszor használható fel, ahányiszor az eredeti szóban szerepelt. Öt perc elteltével a játékosok összevetik egymással a megalkotott szavakat. Azt a szót, amelyik legalább két ember papírján szerepel, ki kell húzniuk a versenyzőknek. Az ezután megmaradó szavak a felhasznált betűk arányában érnek pontot alkotóiknak, a toldalékos szavak is külön számítanak. Játshatjuk úgy is, hogy nem egyének, hanem 3-4 fős csapatok versenyeznek.

TÍZBETŰS

Idő: 15-20 perc

Eszköz: toll, papír mindenkinek

Létszám: 5-15 fő

Szókitalálás játék. A játékhoz mindenki egy négyzetrácsot készít, amely tíz oszlopból, és a játékosok számának megfelelő sorból kell, hogy álljon. Minden játékos gondol egy tízbetűs szóra. A táblázat első sora a továbbiakban az általa, többi sora pedig a többiek által gondolt tízbetűs szavakat jelképezi. Miután mindenkinek megvan a szava, kezdődik a kitalálósdi. Valaki mond egy betűt. Ezután a betűt mondó játékostól indulva, körben mindenki megmondja, hogy az ő szavában hol található az adott betűből. Ezután a kezdő játékos melletti mond egy másik betűt, és így tovább. A betűket keresztretjényszabályok szerint tekintjük: a kettős betű két betűből áll, továbbá nem különböztetjük meg a hosszú és a rövid magánhangzókat. A többiek szavaira a játék folyamán bármikor, bárkinek lehet tippelni. Akinek a szavát eltalálták, vagy aki rosszat tippelt, kiesik a játékból. Az a győztes, aki utoljára bennmarad.

KÖNYVÍRÓS

Idő: 20-25 perc

Eszköz: könyv

Létszám: 5-10 fő

A játékvezető megadja a magával hozott könyv címét, majd találomra felüti valahol. A játékosok feladata, hogy egy új bekezdéstől indulva kitalálják a könyv szövegét betűről betűre. A betűmondás jogát licitálással lehet elnyerni. Kezdetben mindenkinek adott számú (pl.: 300) pontja van, amelyből licitálhat. Aki a legtöbbet ajánlotta, annak a pontszámából levonják a licit értékét. Aki elnyerte a licitet, előre meg-

határozza, hogy hány betűre kíván tippelni. Ezután az előzetesen vállaltaknak megfelelő számú betűt mond. Ha minden betűje talált (és a sorrend is jó), akkor annyiszor 30 pontot kap, ahány betűt mondott. Ha akár egy betűben is tévedett, akkor nem kap pontot. Ilyen esetben a játékvezető nem mondhatja meg, hogy mennyit tévedett, viszont köteles a soron következő betűk közül néhányat ismertetni a társasággal (de nem kötelező annyit elárulnia, mint amennyire előzőleg tippeltek.). A szóköz betűnek számít, az írásjelek viszont nem, de a játékvezetőnek mindig jeleznie kell, hogy hol van az adott szövegben írásjel, illetve hogy az adott betű kis vagy nagybetű-e. Miután az előző játékost ily módon kiértékeljük, új licit következik.

FEKETE-FEHÉR-IGEN-NEM

Idő: 5-15 perc

Eszköz: -

Létszám: 10-15 fő

A játék lényege, hogy a "fekete", "fehér", "igen", "nem" szavakat nem szabad kimondani, ennek ellenére minden kérdésre gyorsan válaszolnunk kell. Aki elrontja, kiesik a játékból.

MI A CSALÁD MÁNIÁJA?

Idő: 10-15 perc

Eszköz: -

Létszám: 15-20 fő

Kiküldünk egy csoporttagot, és megbeszéljük, milyen szisztéma szerint fogunk a kérdéseire válaszolni. A játékos feladata az, hogy kérdezzen, és a válaszokból találja ki a rendszert. Például: Mindenki 4 szóban válaszol, minden válaszban van egy név, mindig az előző kérdésére válaszolunk, stb.

KERESD A KÖZMONDÁST!

Idő: 15-20 perc

Eszköz: -

Létszám: 10-15 fő

A társaság megállapodik egy ismert mondásban, és szavait a jelenlevők között kiosztják. A feladványba be nem avatott játékos kérdéseket tesz fel sorban társainak, és nekik úgy kell válaszolniuk, hogy a rájuk kiosztott szó lehető legkevesebb feltűnéssel, de benne legyen a mondatban. Ez tehát minden játékos vizsgálja.

KÖZMONDÁSOS

Idő: 10-15 perc

Eszköz: papír, ceruza

Létszám: 10-15 fő

A csoport minden tagjának felírjuk egy papírra egy ismert közmondás egy szavát vagy szótagját. A játékosok egyszerre mondhatják csak ki a szótagjukat (vagy szavukat). Ki kell találni, mi volt a közmondás. A játékban az a nehéz, hogy mindenki a saját szótagjára koncentrál.

MOST MUTASD MEG!

Idő: 20-25 perc

Eszköz: fantázia

Létszám: 10-20 fő 2 csoportban

Megjegyzés: klasszikus játék, de megun-hatatlan

Két csapatot alkotunk. Az egyik csapat gondol egy mű (film, könyv stb.) címére, és ezt a címet megsúgja a másik csapat egyik játékosának. Az ő feladata lesz elmutogatni a címet saját csapatának, akiknek minél hamarabb ki kell találniuk azt. Mérhetjük az időt, hogy ki a gyorsabb.

RABSZOLGA

Idő: 20-25 perc

Eszköz: toll, papír a játékvezetőnek

Létszám: 10-20 fő 2 csoportban

Megjegyzés: rendkívül élvezetes, a társak ismeretét is igénylő játék

A játék elején a játékvezető körbemegy, és mindenkit megkér, hogy súgjon a fülébe egy szót, ami a játék folyamán az álneve lesz (Pl.: Pista a narancs, Józsi a gránátalma, stb.). Miután ezzel végezett, a játékosokat két csapatra osztja, majd egymás után háromszor felsorolja a választott álneveket. (Célszerű őket ilyenkor megjegyezni, mert nincs lehetőség későbbi felsorolásra!) A játék lényege: rabszolgákat gyűjteni a másik csapatból azáltal, hogy kitaláljuk kihez melyik név tartozik. Az első csapat egyik játékosa elkezd a tippelést (pl.: Jancsi te vagy a krokodil?). Ha nem Jancsi a krokodil, akkor ezután Jancsi tippelhet, ha viszont Jancsi az, akkor a kérdező rabszolgája lesz, átül a kérdező csapatához, és a következő kérdést is az előző kérdező teheti fel. Ha valaki úgy kerül rabszorgasorba, hogy már vannak rabszorgái, akkor a rabszorgáinak is követniük kell. Ez viszont lehetőséget nyújt arra, hogy a saját csapatukhoz visszakerülő rabszorgák segítsék a csapatot (a csapattagok tippelés előtt megbeszélhetik, hogy mit tippeljenek). A győztes az a csapat, amelyik foglyul ejti a teljes másik csapatot. Fontos, hogy a csapattagok nem mondhatják el egymásnak, hogy milyen nevet választottak!

NÉGYSZÉKES

Idő: 20-25 perc

Eszköz: cédulák a neveknek, toll

Létszám: 10-20 fő 2 csapatban

Megjegyzés: igazi agytorna, és jó buli is

Körben ülünk, úgy, hogy egy szék üres maradjon. Mindenki kap egy papírlapot, amin a saját neve szerepel. Kialakítunk két csapatot, úgy, hogy minden második széken ülő kerüljön azonos csapatba. Jól jegyezzük meg, kivel vagyunk egy csapatban (akár meg is jelölhetjük), mert ez lényeges lesz a játék folyamán! Kijelölünk három-négy olyan széket egymás mellett, amelyek ún. megjelölt székek lesznek. Ezután kezdődhet a játék: Aki az üres széktől balra ül, az meghív valakit az üres székre. Akinek a nevét mondta át is ül oda, de egyúttal kicseréli a névkártyáját a meghívójáéval. (Ha ezután valaki őket akarja hívni, azt a nevet kell bemondania, ami az épp náluk lévő kártyán szerepel.) Most az új üres széktől balra ülő hív valakit, ők is cserélnek és így tovább... A cél: a hívogatásokkal elérni azt, hogy a megjelölt székek mindegyikén azonos csapatbeliek üljenek.

10. Mozgás-verseny

A következő játékok alaposan megmozgatják a társaságot. Ha már-már gémberednek az emberek a sok üldögéléstől, dobjunk be közülük egyet-kettőt! A hatás biztosan nem marad el. A játékok egy része nagyobb szabad területet igényel.

NEURON (SÖRÖS-DOBOZOS)

Idő: 15-25 perc

Eszköz: szék, kisebb tárgy (sörösdoboz, kislabda, stb.), pénzérme

Létszám: 20-25 fő

Megjegyzés: Ne csaljunk!

A csoportot két csapatra osztjuk. A két csapat két párhuzamos sorba áll be, kézen fogva, egymásnak háttal. Csak a két első ember fordul egymással szembe, a két sor között álló játékvezető felé. A sor másik végén egy szék áll, egyforma távolságra a két csapat utolsó emberétől, rajta egy könnyen felkapható kis tárgy. A játékvezető a sor elején feldob egy pénzérmét, amit csak a két első ember lát. Ha írást dob, nem történik semmi. Ha fej, akkor az első megcsorítják a mellettük álló kezét, és így végig fut a jel a

soron. Ha az utolsó kezét is megszorították, felkaphatja a tárgyat a székről. Ilyenkor a gyorsabb csapat utolsó embere a sor elejére jön. Ha valamelyik csapat elrontja, pl. írásnál is indít, akkor az első ember megy hátra utolsónak. Az a csapat győz, amelyik először áll vissza az eredeti sorrendjébe.

SZÉKHIÁNY

Idő: 15-20 perc

Eszköz: sok szék

Létszám: 15-20 fő

A székekből kört alkotunk, támlájjukkal a kör közepe felé fordulva. Eggyel kevesebb széket helyezünk el, mint ahányan vagyunk. Az emberek a székeken kívül állnak és egy zenére elkezdnek a székek körül körbe vonulni. A zene hirtelen véget ér, ekkor mindenkinek villámgyorsan le kell ülnie valahova. Aki nem jut szék, kiesik a játékból. A következő fordulóhoz egy további széket kiveszünk a körből, és így tovább. Győztes, aki az utolsó székre le tud ülni.

Változat 1: Egyvalaki a kör közepén áll, a többiek ülnek. Amikor a közepén álló azt mondja: most, az ülőknek helyet kell cserélniük, úgy, hogy a szomszéd székét nem szabad elfoglalni. A bent álló célja az, hogy leüljön valahova. Az így kimaradó áll most középbe.

Változat 2: Pontosan annyi szék van, ahány játékos, de a kör közepén állót nem engedjük leülni. Ezt csak úgy tehetjük meg, hogy valaki a körből gyorsan ráül arra a helyre, ahova a bent álló szeretne. (Vagy többen próbálják azt egyszerre lefoglalni.)

HELYCSERE

Idő: 15-20 perc

Eszköz: kendő

Létszám: 15-20 fő

A játékosok körben ülnek vagy állnak, a játék elején mindenkinek osztunk egy-egy számot. A kör közepén egy beköltött szemű játékos tartózkodik. A középső játékos mond két számot, erre a két szám tulajdonosának helyet kell cserélnie úgy, hogy a középső ember ne foghassa meg őket. Akit mégis megérintett, az kerül be ezután a kör közepére.

ÚJSÁGPAPÍR-SZIGETEK

Idő: 10-15 perc

Eszköz: 4-5 lap újságpapír

Létszám: 15-20 fő

Elhelyezünk a földön négy-öt szétterített újságpapírt. Dallamos muzsika szól magnóról. Mindenki mozog, táncol a papírok között. Ha leáll a zene, mindenki, aki ráfér, az újságpapírszigetre lép. Aki nem fér fel, kiesik a játékból. Ezután eggyel kevesebb papír marad a földön. Továbbengedjük a zenét, majd ismét csend és újra ugrás a papírra. Addig folyik a játék, amíg csak egy papír marad.

SZÍNCÁPA

Idő: 15 perc

Létszám: 15-20 fő

Egymástól néhány méterre két vonalat húzunk, az egyik mögött felsorakozik a társaság. A két vonal közti rész lesz a tenger, amelyben egy kijelölt "cápa" tanyázik. Amikor a cápa mond egy színt (pl.: kék), akkor mindenkinek át kell futnia a túloldalra. Akin a kiválasztott színből valamilyen ruhadarab van, azt a cápa az adott körben nem foghatja meg. Akit megfogott, a következő játékban ő lesz a cápa.

LABIRINTUSFOGÓ

Idő: 15-20 perc

Létszám: 20-30 fő

Megjegyzés: ideális időtöltő táborban

Az emberek 5x5-ös (vagy létszámtól függően valami hasonló) téglalap formátumban helyezkednek el. Mindenki igazodjon a vele egy sorban és egy oszlopban állókhoz is úgy, hogy vízszintesen oldalra kitarított keze szomszédjával éppen összeérjen. Kiindulási helyzetben az egy sorban lévők kezei érjenek össze. A játékvezető kijelöl egy fogót és egy üldözöttet, akik csak az éppen szabadon lévő folyosókon mozoghatnak. Ha a játékvezető tapsol, a háló tagjai nyújtva tartott kézzel jobbra egy negyed fordulatot tesznek, megváltoztatva ezzel a folyosók helyzetét. A fogónak el kell kapnia a társát, ő pedig igyekezen menekülni a fogó elől.

PÁROS-PÁRATLAN FOGÓ

Idő: 10-15 perc

Eszköz: papírcetlik, toll, rögzítőeszköz

Létszám: 20-30 fő

A játékosok két csoportra oszlanak, és a hátukon a számháborúhoz hasonlóan csapatonként eltérő színű számokat viselnek (ezek csak egy-két jegyű számok). A két csoport tagjai egymással szemben állnak fel négy-öt méter távolságban, tehát számaikat az ellenfél nem láthatja. Megadott jelre kergetni kezdik egymást. Az egyik csapat olyan számú ellenfelet próbál elkapni, akinek a számával a saját számuk páros összeget ad ki, a másik csoport tagjai pedig olyan foglyot akarnak ejteni, akinek a számával együtt páratlan lesz a számuk. Figyeljünk arra, hogy az elején egyenlő számú páros és páratlan számot osszunk szét.

ADD A KEZED!

Idő: 10 perc

Létszám: 15-20 fő

Fogócska játék. A játék elején meghatározzuk a terepet, és kijelöljük a fogó személyét. A kiválasztott játékosnak be kell jelenteni: „Én vagyok a fogó”. Ezután a játékosok szétszaladnak, a fogónak meg kell fognia valakit közülük. Ha két játékos egymás kezének megfogásával összekapaszkodik, akkor a fogó nem foghatja meg őket, de fontos szabály, hogy 5 másodpercnél tovább nem szabad összekapcsolódva maradniuk. Ha három játékos kapcsolódik össze, akkor viszont a fogó közülük bármelyiket megfoghatja. Ha valakit elkaptak, ő lesz az új fogó, de működésének megkezdése előtt köteles bejelenteni, hogy ő vette át a fogó szerepét.

JAPÁN FOCI

Idő: 10-20 perc

Eszköz: labda

Létszám: 10-30 fő

A játékosok terpeszállásban, lábfejükkel egymáshoz érintve, kört formálnak. Egy nagyobbacska labdát gurítanak egymás felé úgy, hogy igyekeznek azt egyik társuk szétterpesztett lábai közt átgurítani. Ez ellen kézzel lehet védekezni, de a lábak nem mozdulhatnak el. Akinek a lába közt átgurult a labda, kiesik a játékból. A győztes, aki utoljára marad. Vigyázat: a szomszéd lábai közé ne lőjünk gólt, mert ez esetben mi esünk ki!

ÜVEGES

Idő: 5-10 perc

Eszköz: 1,5-2 literes üveg, labda

Létszám: 10-20 fő

Két csapatot alkotunk (pl. fiúk és lányok), és a két csapat tagjai beállnak körbe felváltva egymás mellett. (Egy védő mellett egy támadó.) A támadók a labdával megpróbálják feldönteni a középen álló víz-üveget, a védőknek meg kell akadályozniuk azt, hogy a víz kiömöljön az üvegből, de hozzányúlni csak akkor lehet, ha a labdával felborították. Szabályos a labda félreütése is, amennyiben "támadásban" van.

FOCI 2 LABDÁVAL

Idő: amíg kedvünk tartja

Eszköz: két labda

Létszám: 15-30 fő

Megjegyzés: a jövő olimpiai sportága

A hagyományos szabályokkal, de két labdával játszunk. A játék kezdésekor mindkét csapatnál 1-1 labda van, de a későbbiekben egy csapat akár egyszerre is rúghat két labdával két gólt.

FUTBALLFOGÓ (KIRÚGÓ)

Idő: 10-20 perc

Eszköz: labda

Létszám: 10-20 fő

A kijelölt fogónak nem érintéssel, hanem a rúgott labdával (finoman!) kell megfogni a másikat. Nem fogónak a labdába rúgnia tilos! A megfogott szintén fogóvá válik, ekkor már kaphat labdát, és a fogók passzolhatnak is.

KÉTLABDA

Idő: 10-20 perc

Eszköz: két labda

Létszám: 15-20 fő

A játékosok kört alkotnak. A két labda közül az egyik kézről kézre jár, a másikat egymásnak dobálják az emberek. A labdák közül egyiknek se szabad leesni, akinek a hibájából ez megtörténik, kiáll a körből.

SZÍNES SZÁMHÁBORÚ

Idő: 20-30 perc

Eszköz: papírok négyjegyű számokkal, kétféle színnel + cellux

Létszám: 20-40 fő

Megjegyzés: nagyon jó játék

A résztvevőket körbe állítjuk, és mindegyikük hátára - a számháborúhoz hasonlóan- egy (négyjegyű) számot helyezünk. Két különböző színű csapat lesz. A számok elhelyezésénél mindenkinek eláruljuk a számát, azt azonban, hogy melyik színű csapathoz tartozik nem. A játékhoz egy kisebb terepet választunk ki (egy nagyobb terem vagy egy 10x10 méteres terület). Megadott jelre számháború-szabályoknak megfelelően kezdődhet a játék, cél az ellenfél számának leolvasása. Akinek a száma elhangzott, kiesett. A játékosok elárulhatják a másinak, hogy az milyen színű számot visel a hátán, de természetesen nem kötelesek igazat mondani.

LUFISTÁNC

Idő: 10-15 perc

Eszköz: sok lufi

Létszám: 10-15 pár

Táncpárokat alkotunk és párok férfitagjainak bokájára egy-egy léggömböt kötünk. Zenére táncolni kezdünk, a cél, hogy a páros hölgytagja minél több másik páros lufiját durrantsa ki, úgy, hogy a sajátjuké épségben maradjon. Folyamatosan táncolni kell!!!

LUFIÖLŐS

Idő: amíg tartanak a lufik

Eszköz: különböző színű léggömbök

Létszám: 30-100 fő

Két csapatot alkotunk, és a csapatok különböző színű lufikat kapnak, amit elérhető helyre magukra kell kötniük. A feladat mindenféle szűrőeszköz nélkül kilyukasztani a másik csapat lufiját. (Kettőnél több csapattal is játszható, ekkor annyi féle színű lufi kell, ahány csapat van.)

KARSZALAGOS SZÁMHÁBORÚ

Idő: létszámtól függően 20-30 perc

Eszköz: különböző színű krepp-papír

Létszám: 50-100 fő

Fogó típusú játék. Több csoport játszik, és különböző színű karszalagok jelzik a csoportokat. A szalagot jól látható és elérhető helyre kell magunkra kötni. A feladat: letépni a karszalagokat az ellenfél játékosairól. Az a csapat győz, amelynél a legtöbb szalag marad fenn.

Változat: Azt is meghatározhatjuk, hogy egy csapat melyik másik csapat karszalagjait tépheti le. (Pl. a zöldek üldözik a fehéreket, de csak őket, a fehérek a pirosakat, a pirosak a zöldeket stb.)

MINI SZÁMHÁBORÚ

Idő: 15-20 perc

Eszköz: cédulák számokkal

Létszám: 20-40 fő

Minden játékos húz egy számot, majd fogócskát játszanak. Szabály, hogy a játékosoknak csak olyan társukat lehet megfogni, akinek a száma kisebb, mint az övék. Aki megfog valakit, azzal összeadódik a száma, és a továbbiakban már magasabb számú egyéneket is képesek lesznek megfogni. Az így kialakuló láncban az áll elöl, akinek a legmagasabb (húzott) száma van. A játék során több sor is kialakulhat, amelyek fel is falhatják egymást, ekkor viszont a felfaló sor első embere áll az élre, noha meglehet, hogy a "bekebelezett" sor vezetőjének nagyobb a húzott száma. Végeredményben a legmagasabb értékű sor első és a legalacsonyabb számú sor utolsó embere, valamint a meg nem fogottak a győztesek. Jutalom nekik!

KENDŐLOPÓ

Idő: 20-30 perc

Eszköz: kendő, nagy terület a játékhoz

Létszám: 15-25 fő

A játékosok két azonos létszámú sort alkotva szemben állnak jókora távolságra egymástól. A két csoport emberei meg vannak számozva úgy, hogy mind a két csapatban azonos a sorszámozás, és az azonos számmal rendelkezők egymással szemben helyezkednek el. Középre, a két csapattól egyenlő távolságra egy kendőt helyezünk. A csapatok egyike támadó, másika védő csapat lesz. A játékvezető kiált egy számot, erre mindkét csapat szólított játékosa rohanni kezd a kendő felé. A támadó csapat játékosának fel kell kapni és "haza" kell vinni a kendőt, a védő játékosnak pedig el kell kapni a támadót, de csak akkor foghatja meg, ha a kendő is nála van. Ha sikerült megszöktetni a kendőt, a lopó csapat kap pontot, ha elkapták a játékost, akkor a következő menetre szerepet cserélnek a csapatok. Előfordulhat, hogy patthelyzet alakul ki, például a védő csapat embere hamarabb ér a kendő közelébe. Ilyenkor a támadó játékosnak nem feltétlenül célszerű rávetnie magát a kendőre (tuti, hogy egyből elkapják). Ilyenkor bizonyos idő elteltével a játékvezető még egy számot mond, ami azt jelenti, hogy csapatonként újabb játékos kapcsolódik be a kendőért folytatott harcba. A támadó csapat tagjai egymást közt adogathatják a kendőt, a lényeg, hogy az biztonságban hazajusson. Ha a támadó játékosok nagyon határozatlanok, előfordulhat, hogy a két teljes csapat a pályán téblábol....

SENKI FÖLDJE

Idő: 10-15 perc

Eszköz: nagyobb terület

Létszám: 15-20 fő

Megjegyzés: A játék komoly agressziót ébreszthet, próbáljuk meg ezt elkerülni!

Egy körülbelül 6x3 méteres szabad helyet két párhuzamos vonallal három részre osztunk. A játékosokból két csapatot alakítunk, akik a két vonal mentén helyezkednek el úgy, hogy a középső terület mint "senki földje" szabadon marad. Akinek a lába a "senki földjét" érinti, köteles átmenni a másik csapathoz. Az a csapat győz, akinek több tagja lesz a meghatározott játékidő után. A győzelem érdekében minden olyan eszköz megengedett, ami nem okoz sérülést.

11. Időtöltő játékok

GYÜMÖLCSÖS

Idő: 30-90 perc (területtől függően)

Eszköz: papír, írószerszám

Létszám: 1 játékvezető + 5 segítő és néhány csapat (5-10 fővel).

Megjegyzés: A játékot kombinálhatjuk akadályversennyel is, amikor az egyes állomásokon feladatok is vannak. Az aláírás szabályainak betartására mindenképpen ügyeljünk!

5 személy segíti a játékvezetőt a játék lebonyolításában, akiket a tábor 5 különböző pontjára állítunk. Mindegyiknek valamilyen gyümölcsjelet adunk. A versenyző csapatoknak egy-egy papírra felrajzoljuk sorban az 5 gyümölcsöt. A csoportoknak meg kell találniuk az öt embert, és sorban aláírni a papírjukat. Az állomásokon lévők csak akkor írhatják alá a papírokat, ha az ő gyümölcsük a soron következő az előttük álló csapat papírján, és a csapat minden tagja jelen van az állomáson. Ha nem ő a következő a lapon, vagy nincs jelen a teljes csapat, nem írhatja alá, sőt azt sem árulhatja el, hogy ő melyik gyümölcs.

SAROKRANÉZŐS KACSINTÓS

Idő: 15-25 perc

Eszköz: -

Létszám: 15-20 fő (lehetőleg lányok és fiúk azonos létszámban)

Megjegyzés: nagyon jó játék

Két koncentrikus kört alkotunk, a külső körbe állnak a fiúk. Minden fiú előtt egy féllépésnyire áll egy lány, ők alkotják a belső kört. A fiúk szemüket szigorúan az előttük álló lány összezárt sarkára szegeznek. Egy fiú viszont szabadon marad, előtte nem áll senki. Az ő célja lesz, hogy egy lányt szerezzen magának. Ha valamelyik körben álló lányra rákacsint, akkor a lánynak gyorsan át kell futnia hozzá, és be kell állnia eléje. A lányok mögött álló fiúk feladata az, hogy elkapják a lányt (nem elég megérinteni), még mielőtt az megszökne előlük. Ha valakinek megszökik a párja, ezután ő lesz a kacsintó. A fiúk nem mozdulhatnak el a helyükről. A szerepeket cserélhetjük, és ha nem megfelelő az ivararány, alkothatunk vegyes csapatokat is.

HARCI PUSZI

Idő: 15-30 perc

Eszköz: csókos száj

Létszám: 10-25 fő

Megjegyzés: hatalmas buli, nagyon jó hangulatteremtő

Nagy kört alkotunk, és egytől kezdve kiosztjuk a számokat úgy, hogy a lányok páratlan, a fiúk páros számokat kapjanak. Egyikük ezután beáll a kör közepébe, és gyorsan egymás után mond két számot. Ha lány áll középen, akkor az első szám páros, a második páratlan legyen, ha fiú áll középen, akkor fordítva. Akinek a számát először mondták, annak a közepén állót kell a nyakán megpusztilnia, a másodiknak viszont még mielőtt ez megtörténne, a támadó nyakára kell egy pusztit cuppantani. Amelyiküknek nem sikerül, középre kell állnia a következő körben.

KÁRTYAFORGÓ

Idő: 10-15 perc (létszámtól függ)

Eszköz: annyi szék, vagy megjelölt hely, ahányan vagyunk + egy csomag franciakártya

Létszám: 20-30 fő

Megjegyzés: Ezt a játékot egyszerűen nem érdemes kihagyni!

Körben ülünk, úgy hogy mindenkinek egy szék jusson. A játékvezető mindenkinek egy kártyalapot oszt. A játékosok megjegyzik, hogy milyen színű (kőr, pikk, káró, treff) lapot kaptak (joker esetén újat kell kérni), ezután a játékvezető visszaveszi a kártyákat. Megkeveri a lapokat, és egyesével előhúzogatója őket, bemondva az éppen kihúzott lap színét. Ha pl. treff-et húz, akkor mindenki, aki a kezdeti osztásnál treff lapot kapott, egy székkal tovább ül jobbra, a mellette levő ölébe. A következő kártyánál az újonnan kihúzott szín tulajdonosai ülnek egy székkal tovább, és így tovább, viszont csak az mozoghat, akinek az ölében éppen nem ül senki. Ha a játékvezető "joker"-t húz, ahol egymás ölében ültek, felcserélődnek a szerepek: a legfelső kerül alulra, az alsó felülre, stb. A játéknak akkor van vége, ha valaki visszaért a kiindulási helyére.

GYERTYÁS

Idő: 5-10 perc

Eszköz: gyertyák + gyufa

Létszám: 10-15 fő

A csoport tagjai körben ülnek, mindenki egy égő gyertyával az egyik kezében, a másik kéz a hát mögött van. A játék célja, hogy elfújjuk a többiek gyertyáit úgy, hogy a sajátunk égve maradjon. Akinek a gyertyáját elfújták, kiesik a játékból.

KÖRÖK

Idő: 10 perc

Eszköz: lepedő, színes kréta vagy filctoll

Létszám: 2 fő aktív + többiek

Játék előtt egy lepedőre (ennek hiányában a padlóra) színes karikákat rajzolunk, pirosat, sárgát, kéket, zöldet. Mindegyik színből legalább négy kört kell rajzolni. Ezután kérünk két önként jelentkező játékost. A játékvezető megmondja, hogy melyik körbe milyen végtagnak kell kerülnie, pl. jobb kéz a piros, bal láb a kék körbe. Ekkor mindkét játékos a jobb kezét piros, a bal lábát kék körbe helyezi. Mikor a játékosok minden végtagja belekerült a körök valamelyikébe, a játékvezető váltásokat javasol, pl. azt, hogy a jobb kezek zöld körökbe kerüljenek át. Mivel a körök szanaszét helyezkednek el, a játékosoknak összevissza kell tekeredniük, és két-három váltás után multságos pózokba kerülnek.

KINEVETŐS

Idő: 15-20 perc

Eszköz: mosoly, jókedv

Létszám: 15-20 fő

Egymással szemben helyezkedik el a két csapat. Az egyik a komolyak csapata. Nekik nem szabad nevetniük, még csak mosolyogniuk sem. A másik a vidámak csapata, az ő feladatuk, hogy a komolyakat megnevettessék. Ennek érdekében a jó ízlés határain belül, a másik csapat játékosainak megérintését kivéve, minden eszközt igénybe vehetnek. Aki a komolyak közül elnevette magát, kiáll a sorból. Ha a komolyak valamennyien elnevelték magukat, akkor a vidámak győztek, ha meghatározott idő (pl. 10 perc) elteltével is talpon vannak a komolyak, akkor ők a győztesek. Ezután csere: a vidámaknak hirtelen meg kell komolyodniuk és a korábbi komoly csapat lesz a neveltető. Versenyszerűen is játszható: melyik csapatnak sikerül előbb megnevettetni a másik csapat minden tagját, ehhez mérni kell az időt is.

POSTÁS

Idő: 15-20 perc

Eszköz: -

Létszám: 20-30 fő

Körben ülünk és egymás kezét fogjuk. Egyikünk beáll a kör közepére, és az ülőket figyeli. A játék lényege: a bent állónak el kell "kapnia" azon leveleket, melyeket a társaság tagjai egymásnak küldenek. A levelet a szomszéd kezének megszorításával adjuk tovább. A mindenkori feladónak meg kell neveznie a címzettet is, ha ő megkapta a küldeményt, ezt szóban is jeleznie kell. Ezek után ő lesz a feladó, ő küldhet levelet. Ha az őrnek sikerül a levelet út közben elkapnia, akkor az azt éppen átadóval cserél helyet, és tőle indulhat a következő levél.

TÁVIRAT

Idő: 5 perc

Eszköz: tágas szoba, vagy terep

Létszám: 15-20 fő

A játékosok egyenlő létszámú csoportokat alkotva felállnak a szoba négy sarkába. Az egyik csapat lesz a táviratfeladó, a vele átlósan szemben lévő a táviratfelvevő társaság. Egy három-négy mondatos, lehetőleg nem túl egyszerű szöveget kell a feladónak meghatározott idő (3 perc) alatt átkiabálniuk a túlloldalra úgy, hogy azt a felvevő csapat megértse, és meg tudja jegyezni. A két maradék csapat feladata a távirat-kézbesítés (fülbésítés) megakadályozása. Olyan hangzavart kell csapniuk, hogy a leadást sikerüljön megakadályozniuk. Ha átjutott a távirat, akkor a feladók és a felvevők, ha nem, akkor a zavarók a győztesek. A következő játékokra cseréljük fel a szerepeket!

PLETYKA

Idő: 5 perc

Eszköz: -

Létszám: 5-15 fő

Megjegyzés: ha túl sokan vagyunk, több csapatban is játszhatjuk

Valaki elindít egy mondatot (ez lehet vicc, szokványos mondat, egyéb agyrém), és azt a mellette ülő fülébe súgja. Ő amilyen gyorsan csak tudja, továbbadja amit hallott, és így terjed a "hír" a csoportban tovább. Az utolsót megkérjük, hogy hangosan mondja el, mi jutott el hozzá. (Ritkán szokott egyezni a kiindulási mondattal.) Nehezíti a játékot, ha a többiek beszélgetnek.

KARMESTER

Idő: 10-15 perc

Eszköz: -

Létszám: 10-15 fő

Egy embert kiküldünk, és ezután kiválasztunk magunk közül egy karmestert. Miután társunkat visszahívtuk, a karmester irányításával mindenki egyforma mozdulatokat tesz, lehetőleg úgy, hogy ne lehessen észrevenni, ki vezényel bennünket. A kiküldött játékos feladata kitalálni, hogy ki közülünk a karmester.

ASSZOCIÁCIÓLÁNC

Idő: 10-15 perc

Eszköz: -

Létszám: 15-30 fő

Megjegyzés: Bármilyen kis holtidőt kitölthetünk egy asszociációlánccal. Ügyeljünk arra, hogy gyorsan asszociáljanak és ne gondolkozzak sokat a játékosok, ne álljon a játék!

Egyikünk kitalál egy szót és a mellette ülő fülébe súgja. A mellette ülőnek amilyen gyorsan csak tud, asszociálnia kell a szóra, és már az új szót adja tovább a szomszédjának. Miután a kör végigért, ismétéljük el hangosan is, hogy mire mit asszociáltunk.

Változat: Játszhatjuk mondatokkal is, sőt ebben az esetben akár le is írhatjuk a kialakult történetet.

HANGCSERE

Idő: 10-20 perc

Eszköz: -

Létszám: 20-30 fő

Körben állunk. A csoport megegyezik két "hangjelzésben", amely bármi lehet, pl. állathang, sikoly, stb... Egyikünk elkezd a játékot úgy, hogy az egyik előzetesen meghatározott hangot hallatva az általa ki-szemelt társa felé fordul. A társ erre feláll, s a másik hangot hallatva elindul az első emberünk felé. Fél-úton találkoznak, itt hangot cserélnek, majd mind a ketten megindulnak egy-egy másik játékos irányába, míg végül mindenkit bevonnak a játékba.

JOB B OLDALI SZÖRNY-SZOMSZÉDOM

Idő: 10-15 perc

Eszköz: székek (a létszámnál eggyel több)

Létszám: 10-20 fő

Mindannyian körben ülünk, az egyik széket üresen hagyjuk. Az üres széktől balra ülő "odakívánhatja" maga mellé egyik társát, pl. a következő módon: "A jobb oldalamon a hely üres. Pistát kívánom szörny-nek (állatnak, járműnek stb.) ide!" Ekkor Pistának szörnyet játszva kell az üres helyre mennie. Ezután az új üres széktől balra ülő kíván, és így tovább. Legyünk kreatívak, a játék sikere a megjelenítendő szerepek eredetiségétől is függ!

BAS

Idő: 15-60 perc

Eszköz: két dobókocka

Létszám: 5-12 fő

Megjegyzés: Klasszikus, hangulatcsináló időtöltő. Legyen súlyuk a büntetéseknek!

Klasszikus dobókockás játék. Két dobókockával dobunk egymás után. Az első dob, de amit dobott, nem mutatja meg a mellette ülőnek, viszont meg kell mondania, mennyit dobott. A mondás szabályai: A két kocka közül a nagyobbat mondjuk előre, tehát jó a 42, 53, stb., a 45 bemondása viszont már hibának számít. Ha a két kockával azonos számot dobtunk (pl. két 2-es), akkor huszonkettő helyett "kettes bas"-t mondunk. A dobások erősrendje növekvő értékek szerint: 31,32,41,...,51...61...,11,22,33,...66,21. A legnagyobb tehát a huszonegy. Az első dobótól jobbra ülőnek el kell döntenie, hogy elhiszi-e, amit az első mondott. Ha elhiszi, akkor az első továbbadja neki a kockákat, és most ő következik, viszont mindenféleképpen az első dobásánál nagyobbat kell mondania (akkor is, ha kisebbet dobott). Ha nem hiszi, akkor az elsőnek meg kell mutatnia a dobását, ha hazudott, akkor ő, ha igazat mondott, akkor viszont a mellette ülő kap hibapontot. Ilyenkor a következő embertől kezdve indul újra a kör. Három hibapont összegyűjtését keményen "büntetjük".

KÖBÁNYA ALSÓ

Idő: 5-10 perc

Eszköz: 10 darab dobókocka

Létszám: 2 fő

Megjegyzés: igazi ésjáték

Kétszemélyes kockás játék. A játékosok öt kockával dobnak, és a dobásukat eltakarják a másik játékos elől. Ezután ki kell találniuk, hogy ketten együtt hány darabot dobtak egy bizonyos értékből. A kezdő játékos mond egy tippet: pl.: „kettőnknek van két darab hármasa”. Ezután a másik játékos következik, aki két dolgot tehet: 1. Úgy véli nincs kettőjüknek két hármasuk, ekkor azt mondja, hogy nem hiszi el. (Ha kettőnél több van, az nem baj, csak kevesebb nem lehet.) 2. Elhiszi, de ekkor neki nagyobb értéket kell mondania. Nagyobb bemondás az, ha dobások száma, értéke vagy mindkettő növekszik. Pl.: „Két hármassal”-nál nagyobb: „két négyes”, „két ötös”, „három kettes”, „három hármassal”, stb. Az „egy hatos” vi-

szont nem jó, mert licitnél sem az értéket, sem a darabszámot nem csökkenthetjük. Az értékek növekvő sorrendje: 2,3,4,5,6,1. Az egyes kitüntetett szerepe abból ered, hogy „joker”-ként funkcionál, azaz pl.: két hatos és egy egyes együtt három hatosnak számít. A licitálás folyamatosan tart, egész addig, amíg egyikőjük nem hiszi el a másik bemonlását. Ekkor meg kell mutatniuk a kockákat. Ha nem volt annyi, amennyit bemonltak, akkor a bemonló játékos, ha megvolt, akkor pedig a másik tesz ki egy kockát a következó körre. A kockák száma így a játék során folyamatosan csökken, végül az veszít, akinek elfogynak a kockái.

Változat: Ha nem ketten, hanem többen játsszák, akkor részvevónként öt kocka kell a játékhoz, és a játékosok az együttesen megdobott mennyiségre licitálnak.

MALAC

Idó: 10-30 perc

Eszköz: egy dobókocka

Létszám: max. 10-12 fő

Szintén kockás játék, a cél egy dobókockával elérni a 100-at. A játékosok sorrendjét az elején eldöntjük. Egy játékos egymás után annyiszor dob, ahányszor akar, így dobott pontjai összeadódnak. Ha viszont utolsó dobása 1-es, akkor eddigi teljesítménye nullázódik. Ha úgy döntött, nem dob tovább, továbbadja a kockát a következó játékosnak. Ha 1-est dob, akkor is tovább kell adnia. Az nyer, aki először összegyűjt 100 pontot.

ANTIADU

Idó: 10-15 perc

Eszköz: egy dobókocka

Létszám: 5-15 fő

Egy dobókockával játsszák. Az első játékos (általában aki az előző kört megnyerte) megdobja az első, játékot indító dobást. Amit a kocka mutat, az lesz az antiadu. Aki a későbbiek során megdobja az antiadut, kiesik. A győztes az, aki utoljára benmarad.

BŰVÖS EZRES

Idó: 10.-15 perc

Eszköz: egy dobókocka

Létszám: 5-10 fő

Dobókockával minden játékos háromszor dob egymás után, amikor sorra kerül. A három számból egy háromjegyű számot kell összeállítania. Az nyer, aki az így körönként kidobott háromjegyű számainak összegével legjobban megközelíti az ezret.

HÁRMASUGRÁS

Idó: 10-15 perc

Eszköz: egy dobókocka

Létszám: 5-10 fő

Három dobásból mindenkinek a lehető legnagyobb háromjegyű számot kell kihoznia. A nehézséget az jelenti, hogy a második dobás után meg kell mondani, hogy melyik dobást akarjuk százas, tízes, egyes helyiértékűnek. A harmadik értéket csak a megmaradó helyre írhatjuk.

KACSINTÓS GYLKOS

Idó: 10 perc

Eszköz: kártyalapok vagy cetlik, melyek közül egyet megjelölünk

Létszám: 10-25 fő

Körben ülünk, a játékvezető mindenkinek egy kártyalapot oszt. Aki joker-t kap, az lesz a gyilkos. (Ügyeljünk, hogy a lapok között egy joker legyen!) A játék folyamán egymás tekintetét keressük, figyelve arra,

hogyan lehet a gyilkos. Akire a gyilkos rákacsint, az elszámol magában háromig, aztán hangosan bemondja: "Meghaltam.". Ha a még élők közül valaki gyanakszik, akkor felteszi a kezét. Három gyanakvó esetén már megsúghatják a halottak egyikének, hogy kire gyanakodnak. Ha rájöttek, ki a gyilkos, vége van a játéknak, ha viszont hibáznak, akkor az a halálukat jelenti.

Változat: A résztvevők (6-12 fő) körben ülnek, és (kártyalapokkal) kisorsolnak egy rendőrt és egy gyilkost. Senki sem tudja a többiek közül, melyikük a rendőr, illetve a gyilkos. A gyilkos rákacsint a többiekre, aki észreveszi, hogy rákacsintott, köteles meghalni. Ha a rendőr észreveszi, ki a gyilkos, megfogja (rászól). A gyilkos feladata minél több embert meggyilkolni. Ha a rendőrré kacsint, csapdába esett. A rendőr feladata, hogy a gyilkost minél előbb megfogja. A többiek nem segíthetnek a rendőrnek.

MAFFIA (ÉJSZAKÁS GYILKOS)

Idő: 30 perc-1 nap

Eszköz: -

Létszám: 10-15 fő (köztük egy játékvezető, két gyilkos és egy detektív)

Megjegyzés: Klasszikus, rendkívül érdekes, jó logikát igénylő játék, hosszú éjszakákat végig lehet játszani vele. Nagyon fontos a tapasztalt, jó játékvezető. A játékvezető vigyázzon arra is, hogy kommentárjaival ne befolyásolja a résztvevőket!

Egy képzeletbeli városka lakói vagyunk. A békés lakók között azonban két gyilkos és egy detektív rejtőzik. (A játékvezető jelöli ki őket.) A városlakók viszont mit sem sejtene a gyilkosok és a detektív kilétéről.

Elérkezik az első éjszaka, mindenki becsukja a szemét. A játékvezető utasítására felébrednek a gyilkosok, összenéznek, és "megbeszélnek" milyen módszer alapján ölik majd sorra a városka lakóit. A gyilkosok visszaalszanak, a játékvezető utasítására felébred a detektív. Rámutat valakire, aki szerinte gyilkos, a játékvezető válaszol neki, majd a detektív is visszaalszik. Reggel van: a városlakók tanácskozássra gyűlnek össze. Meg kell egyezniük, hogy ki az, akit a leginkább gyilkosnak vélnék, és aznap a bitó alá küldenek. Akit három ember megvádol, védőbeszéddel kell mentenie magát. A védőbeszéd után a többiek szavaznak a "fejéről", ha a többség a halála mellett dönt, akkor tőle búcsúznak el aznap. Az eredményes gyűlés után újra éjszaka következik, mindenki becsukja a szemét. A játékvezető egymás után felsorolja a neveket, akinek a nevével a gyilkosok felteszik a kezüket, az még az éjszaka folyamán elhalálozik. (A gyilkosoknak ugyanannál a névvel kell a kezüket feltenni. Egy éjszaka maximum egy embert ölhetnek, de nem kötelező.) A névsorolvasás után a játékvezető megkérdezi a detektívet, az felébred, gyanakszik valakire, választ kap, visszaalszik. Másnap újra reggel van, mindenki felébred, az éjszakai áldozat kivételével. A lakók újra nagygyűlést tartanak, és így tovább.... A gyűléseken a detektív felfedheti kilétét, ha úgy látja jónak. A városlakók győznek, ha megölik a gyilkosokat, a gyilkosok a nyertesek, ha kiirtják a városka lakóit.

NYAKFOGÓS GYILKOS

Idő: 15-20 perc (egy kör)

Eszköz: papír, toll, sötét helyiség

Létszám: 10-20 fő

Cetliket készítünk a következő feliratokkal: felügyelő, gyilkos, hamis tanú (a játékosok számától függően lehet akár 3-4 darab is). Mindenki kihúzza a szerepét, majd a felügyelő a villanykapcsolóhoz megy. A gyilkolás mindig sötétben történik úgy, hogy a gyilkos megfogja az áldozat nyakát. (Más gyilkolási módszerben is megegyezhetünk.) Akit meggyilkoltak, elszámol ötig, majd hangosan sikít. A felügyelő bármikor felkapcsolhatja a villanyt, de a játék során csak háromszor teheti ezt meg. Amikor felkapcsolta a lámpát, odahív magához 2 embert külön-külön, akiktől megpróbál információt szerezni (a hamis tanúk ilyenkor hazudnak). A harmadik lámpafelgyújtás után a felügyelőnek meg kell neveznie a gyilkost. Ha nem találja el, folytatódik a játék, ha eltalálta, új osztás következik.

SZÓTÁRAS

Idő: 20-30 perc

Eszköz: egy Idegen szavak szótára + mindenkinek toll, papír

Létszám: max 10-12 fő

A játékhoz szükségünk van egy Idegen szavak szótárára, na és némi fantáziára. A játékvezető felolvassa a szótárból egy olyan szót, amit a játékosok közül senki sem ismer. Mindenki találjon ki a szóra valamilyen meghatározást, és írja fel egy papírlapra, a játékvezető pedig írja fel a lapjára a szótárban szereplő meghatározásokat. A papírlapokat ezután középre rakjuk, majd a játékvezető egyenként felolvassa. Ki kell találni, melyik a helyes meghatározás. A szellemes definíciókat külön is értékeljük!

ADD TOVÁBB

Idő: 10-15 perc

Eszköz: egy-két kisebb tárgy, zenecsínáló eszköz

Létszám: 6-15 fő

A csoport körben áll és egy tárgyat (ha többen vannak, akkor egyszerre két tárgy is lehet) adnak kézzől kézre, amíg a zene szól. Akinél a zene végén a tárgy van, kiesik a játékból. Megpróbálhatja még átadni a szomszédjának, ha az elveszi, ő esik ki. A játéknak akkor van vége, ha elfogytak a játékosok.

12. Ugratós játékok

Az ugratós játékok talán a legizgalmasabbak, legemlékezetesebbek az összes többi közül, de mindenféleképpen ezeket a legnehezebb játszani. Mindig meg kell találnunk a megfelelő helyet, időpontot és alkalmat a játék lebonyolítására, és azt is mindig előre mérlegelnünk kell, hogy a társaságban milyen fogadtatásra számíthat egy-egy változat. Ne játsszunk ugratós játékokat a tábor legelején, és a későbbiekben is legyünk körültekintőek! A játékok egy részében egy-két személy válik az ugratás tárgyává, más esetben az egész csoport terítékre kerülhet. Az egész csoport részvételével zajló játékoknál (különösen Segg-fül, Mi tetszik rajta? vagy Szerelemszobor esetén) előfordul, hogy néhány játékos ódzkodik a feladattól, az ő esetükben biztosítsunk lehetőséget a passzívabb részvételre (például kevésbé kellemtelen testhelyzet felvétele, stb.). Senkit ne készítsünk erőszakkal a játékban való részvételre!

SIVATAG (POKRÓC)

Idő: 5 perc

Eszköz: pokróc

Létszám: 10-15 fő

Megjegyzés: A játék visszafogott társaságban ellenérzéseket szülhet.

Egyik társunkat lefektetjük középre és letakarjuk egy pokróccal. Elmeséljük neki, hogy ő most a sivatag közepén fekszik, és valamitől rettenetesen melege van, de ez egyetlen dolog. Próbáljon meg enyhíteni a forróságon! Bármit levehet magáról, ami rajta van. (Vigyázzunk arra, hogy ne vezessük félre! Ne mondjuk neki például hogy „valamilyen ruhadarabot kell levenned”!)

A játék lényege: A kérdéses dolog a pokróc, de mire az illető erre rájön, előfordulhat, hogy már az összes ruhadarab lekerült róla.

OROSZLÁNKIRÁLY

Idő: 3 perc (személyenként)

Eszköz: -

Létszám: 12-25 fő

Elmondjuk, hogy oroszlánkirályosat fogunk játszani. Egy, a játékot nem ismerő társunkat kiküldjük a teremből, az ő feladata lesz kitalálni, hogy melyikünk az oroszlánkirály. Amíg kint van, elmeséljük a többieknek a játék menetét, azután visszahívjuk. Felszólításra mindenki akkorát ordít, amekkorát csak tud. Ő ilyenkor tippel valakire. Körülbelül a harmadik tippjére azt mondjuk, hogy eltalálta ki volt közülünk az oroszlánkirály, gratulálunk neki. (Ezt már csak azért is megtehetjük, mert előzetesen nem állapodtunk

meg senkiben.) A következő játékhoz ismét kiküldünk valakit, majd egyikünk hirtelen ötlettől vezérelve javasolja, hogy előző társunk legyen az új oroszlánkirály ("Rá biztos senki nem gondol."). Ő boldogan elvállalja a feladatot. Amikor a második kiküldött ember visszatér, újra mindannyian ordítunk. Ő vaktában tippel, majd ez eljátszódik még kétszer.

A játék lényege: Harmadszorra mindenki csendben marad, egyedül oroszlánkirályunk ordít, ahogy a torkából kifér.

SZÉKRE ÁLLNI (NÁSZÉJSZAKA)

Idő: 5 perc

Eszköz: szék, esernyő és esernyőtök (esetleg hajszál, könyv stb.)

Létszám: 10-20 fő

Egy fiút és egy lányt kiküldünk a teremből. Miután visszajöttek, felállítjuk őket egy székre, és a lány kezébe egy esernyőtököt (könyvet), a fiúéba egy esernyőt (hajszálat) adunk. Innen kezdve a mi dolgunk csak annyi, hogy figyeljük őket, és jókat ne vesszünk.

A játék lényege: Mialatt a pár kint van, a bent maradóknak elmagyarázzuk, hogy mindazt, ami ezután elhangzik, úgy kell venni, hogy a széken állók nászéjszakáján hangzik el.

IGAZI FÉRFI

Idő: 5 perc

Eszköz: -

Létszám: 10-15 fő

Kiválasztunk egy fiút a társaságból, kiküldjük, majd miután a többieknek elmondtuk a játékszabályokat, visszahívjuk. Elmondjuk neki, hogy arról szeretnénk meggyőződni, hogy valóban igazi férfi-e, ehhez viszont ki kell választania egy lányt. A kiválasztott lány elmondja, hogy az igazi férfi szíve hölgye minden kívánságát teljesíti, de mivel ő egy nagyon szeszélyes leányzó, mielőtt bármit is megtenne érte, meg kell kérdeznie a lánytól, hogy "szabad-e?". Ezután a lány néhány egyszerűbb feladatot ad a fiúnak, aki a "szabad-e" kérdés feltevése után végre is hajtja azokat. A lány utolsó kérésként arra kéri a fiút, hogy csókolja meg.

A játék lényege: Egy igazi férfi nem kérdezi meg, hogy szabad-e valakit megcsókolni, hanem megteszi.

KÉT LÁNY MEGHÓDÍTÁSA

Idő: 3 perc

Eszköz: 2 szék, pokróc vagy lepedő, párnák

Létszám: 10-15 fő

Az áldozatnak kiszemelt fiút kiküldjük a teremből. A srácnak, miután visszatért, elmondjuk, hogy épp a metrón utazik, és hirtelen két, neki igen tetsző hölgyet vesz észre. Meg is mutatjuk neki a lányokat: egy hosszúkás padon ül mindkettő, de köztük egy hely üres. Próbálja meg a lányokat egyszerre meghódítani! (A játék több fiúval is játszható, de ekkor mindenkit ki kell küldeni, és egymás után kell szólítani a delikvenszeket.)

A játék lényege: Mialatt az áldozatunk kint tartózkodik, két széket egymás mellé rakunk úgy, hogy köztük pont egy széknyi üres hely maradjon ki. A székeket egy takaróval leterítjük úgy, hogy ne látszódjon a hiány. A két szélre két csinos leányzót ültetünk. Az udvarló előbb-utóbb eljut oda, hogy megpróbál helyet foglalni köztük, de a lányok hirtelen fölállnak, a fiú pedig a földre huppan.

ROLAND (NEVES)

Idő: 5 perc

Eszköz: -

Létszám: 15-20 fő

Megjegyzés: A játékot lehetőleg ne "Roland" néven mutassuk be! A játékot ismerőket is bírjuk együttműködésre.

Megkérjük a társaságot, hogy formáljanak kört úgy, hogy vállmagasságba tett kezüket könyöknél behajlítva keresztezzék a szomszédéval, hogy szükség esetén meg tudják tartani egymást. A játékvezető először mindenkinek a fülébe súg egy nevet. A feladat, hogy aki a játék folyamán majd a kiosztott nevét hallja, próbáljon meg gyorsan leülni úgy, hogy fenéke a földet érintse, a mellette állók pedig próbálják őt megtartani. A játékvezető ezután mond egy-két nevet.

A játék lényege: A kiosztott név - egy-két kivételtől eltekintve - mindenki esetében a "Roland". Az első két szólításnál a kivételek kerülnek sorra (az esetleges gyanakvás eloszlátása végett), majd a "Roland". Érthető, hogy egy pillanat alatt mindenki a földre kerül.

FENÉK-FÜL

Idő: 10 perc

Eszköz: cetlik testrészek neveivel

Létszám: 15-20 fő

Előzetesen kis cetliket gyártunk, amelyekre testrészek nevei kerülnek. Kört alkotunk, majd mindenki húz kettőt a cetlik közül: egyet a bal, egyet a jobb kezébe.

A játék lényege: Úgy kell összekapcsolódnunk, hogy mindenki a bal kezében lévő cetlin szereplő testrészét bal oldali szomszédjának jobb cetlijén lévő testrészéhez, a jobb kezében lévő cetlin szereplő testrészét pedig jobb oldali szomszédjának bal cetlijén lévő testrészéhez érintse. (Az eredmény igen mulatságos, érdemes lefotózni!)

KORMOS TÁNYÉR (TÁNYÉROK)

Idő: 5 perc

Eszköz: 2 tányér, 2-3 maroknyi korom, spárga

Létszám: 10-15 fő

Egyik társunkat a játékvezetővel szemben leültetjük, szájukba egy spárgadarab egy-egy vége kerül. Mindkettőjük fejére egy-egy tányért helyezünk. A játékos feladata: utánózni a játékvezető mozdulatait úgy, hogy a spárga végig feszes maradjon.

A játék lényege: A játékos tányérjába észrevétlenül kormot is teszünk. Ha ügyes a játékvezető, a másik telerajzolja a saját arcát korommal.

ÜVEGKERÜLŐ

Idő: 10 perc

Eszköz: 8-10 db sörösüveg

Létszám: 10-20 fő

Az üvegeket lerakjuk össze-vissza a földre. Kérünk egy bátor jelentkezőt, aki jól szemügyre veszi az üvegek helyzetét. Ezután bekötjük a szemét, jól megforgatjuk, majd beállítjuk irányba. Feladata, hogy átkerüljön a túloldalra úgy, hogy ne borítsa fel az üvegeket.

A játék lényege: Amíg forgatjuk, felvesszük az üvegeket.

KAZETTÁS

Idő: 10 perc

Eszköz: kazetta (vagy más kisebb tárgy)

Létszám: 10-15 fő

Előzőleg kiküldött társunknak azt mondjuk, gondoltunk valakire a csoportból. Neki barkochbaszerű kérdésekkel ki kell találni, ki az illető. A játékost kérjük meg, hogy lehetőleg külső, könnyen ellenőrizhető tulajdonságokra kérdezzen rá. Soha ne hazudjunk a kérdezőnek!

A játék lényege: A játék közben egy kazetta jár körbe észrevétlenül, mi pedig mindig arra a személyre vonatkozólag válaszolunk, akinél a kazetta éppen tartózkodik. Ily módon hamarosan sikerül összezavarni a kérdezőt.

TÖRTÉNET 1.

Idő: 10 perc

Eszköz: -

Létszám: 10-15 fő

Megjegyzés: történetes játékok után érdemes játszani.

Előzőleg kiküldött társunknak azt mondjuk, közösen kitaláltunk egy történetet. Az ő feladata barkochba-kérdések segítségével kitalálni, hogy milyen történetre gondoltunk.

A játék lényege: Ha magánhangzóval kezdődik a kérdés "igen"-nel, ha mássalhangzóval, akkor "nem"-mel válaszolunk. Az eredmény rendkívül érdekes lesz.

TÖRTÉNET 2.

Idő: 10 perc

Eszköz: -

Létszám: 10-15 fő,

Kiküldjük egy társunkat azzal, hogy egy általunk kitalált történetet kell kulcsszavak alapján rekonstruálnia. Ezeket neki kell megtalálni úgy, hogy megkérdez minket: az általa gondolt szó szerepel-e a történetünkben.

A játék lényege: Csak az ABC első felének betűivel kezdődő szavak szerepelnek a –természetesen - nem létező történetben.

TÖRTÉNET 3.

Idő: 15 perc

Eszköz: -

Létszám: 10-15 fő

Egy embert kiküldünk azzal, hogy kitalálunk egy történetet, amit majd neki is ki kell találni, és közben megbeszéljük a szabályokat.

A játék lényege: A kérdező egyenként kérdezi az embereket. Az első két válaszoló (az első körben) valami értelmetlenséget válaszol a kérdésre, és ezután mindenki arra a kérdésre válaszol, amit kettővel őelőtte tett fel a kérdező. Remek szórakozás látni a kérdező kínját a válaszok hallatán, főleg ha az első két ember jól válaszolt, és eléggé megkavarta az illetőt.

KÓLÁSÜVEG

Idő: 5 perc

Eszköz: kólásüveg

Létszám: 10-15 fő

A gyanútlan csoportban körbe adunk egy kólásüveget, és mindenkit megkérünk, csókolja meg az üveget valahol, ahol az neki szimpatikus.

A játék lényege: Miután az üveg körbeért, mindenkinek meg kell csókolnia a jobb oldali szomszédját azon a helyen, ahol előzőleg az üveget csókolta. (Az üveg talpa az illető lábának, teteje a feje búbjának felel meg.)

MI TETSZIK RAJTA?

Idő: 20-25 perc

Eszköz: -

Létszám: 10-15 fő

Megjegyzés: Legyünk nagyon körültekintőek a főszereplők kiválasztása és a játék levezetése során!

Egyik társunkat megkérjük, sorban mondja el, közülünk kiben mi tetszik neki. Mindenkire mondjon valamit, lehetőleg valamilyen külső dolgot (testrész, mosoly, stb.).

A játék lényege: Miután körbért, a játékosnak mindenkit meg kell csókolnia azon a testrészén, amely az előző körben neki annyira tetszett.

PUSZI!

Idő: 10-15 perc

Eszköz: kendő

Létszám: 10-15 fő

A játék kezdetén valakinek bekötjük a szemét. A játékvezető ezután a következő kérdéseket teszi fel egymás után (nemleges válasz esetén többször):

1. "Ide jó lesz?"
2. "Tőle jó lesz?"
3. "Ennyi jó lesz?"

A játék lényege: A kérdések alatt a játékvezető egy tetszőleges testrészére, majd a csoport egy tagjára (lehetőleg a választ adóval ellenkező neműre) bökk, illetve egy számot mutat. Ezután a játékos a választott személy választott testrészére a választott mennyiségű pusztit leróni köteles.

KOCKACUKOR

Idő: 10 perc

Eszköz: 8-10 kockacukor, kendő

Létszám: 1-1 aktív fiú és lány + többiek

Megjegyzés: A játékot csak akkor játsszuk, ha a hangulat ezt lehetővé teszi! Ügyeljünk a szereplők kiválasztásánál is!

A játékhoz kérünk egy lányt és egy fiút. A fiút kiküldjük. A lányt megkérjük, hogy melltartóig vetközzön le, és feküdjön le hanyatt. A lány testének különböző pontjaira kockacukrokat helyezünk. A visszatérő fiú szemét bekötjük, majd az lesz a feladata, hogy minél gyorsabban egye le a lányról az összes kockacukrot. A többiek szavakkal irányíthatják.

SZERELEMSZOBOR

Idő: 15 perc

Eszköz: -

Létszám: max. 10-12 fő (vegyesen)

Kettő kivételével kiküldjük a jelentkező játékosokat. A bent maradó kettőből egy szobrot formázunk, amely a szerelmet jelképezi. Egyenként hívjuk be a kint levőket, akiknek az a feladata, hogy a szerelmet minél jobban kifejező pózba "állítsák át" a szobrot.

A játék lényege: Miután végeztek, megmondjuk nekik, hogy be kell állniuk az azonos nemű "szobortag" helyére.

SIPSZI

Idő: 5 perc

Eszköz: 1 kulcscsomó

Létszám: 15-20 fő

Körben állunk, egy társunkat beállítjuk a kör közepére. Az ő feladata, hogy egy kulcscsomó csörgéséből találja ki, éppen hol jár a kézről-kézre adott kulcs. A játékvezető szintén beáll a körbe és próbál "segíteni" a játékosnak.

A játék lényege: Valójában nem adunk körbe semmit, hanem a játékvezető derékszijára akasztjuk hátul a kulcsot. A játékvezetőnek úgy kell forogni, hogy a kulcs csörögjön, de a kitaláló ne lássa meg.

13. Játékok vetélkedőhöz

Az alábbiakban olyan feladatok szerepelnek, amelyeket vetélkedők összeállításához használhattok fel. Akár 8-10 fős csapatoknak szerveztek háziversenyt, akár több embert kívántok megmozgatni, a feladatok jó része megállja a helyét, vagy ötleteket adhat más, komplikáltabb feladatok megalkotásához.

GÓL TŰDŐBŐL

Idő: 10-15 perc

Eszköz: asztal, pingponglabda

Létszám: csapatonként 2-5 fő aktív

Két csapatot alakítunk. Az asztal két ellentétes oldalán körülbelül 20 cm-es kapukat jelölünk ki. A csapatok célja, hogy az ellenfél kapujába befújják a pingponglabdát.

HAMUPIPŐKE

Idő: 5-7 perc

Eszköz: szemestakarmány, kendő a szembekötéshez

Létszám: csapatonként 5-6 fő aktív

Bekötött szemmel, megadott idő (3 min.) alatt a játékosoknak minél pontosabban szét kell választani az egy kupacba összeöntött lencsét, babot, kukoricát, stb.

KÍNAI HORDÁR

Idő: 10-15 perc

Eszköz: dió, hurkapálcika

Létszám: csapatonként 4-5 fő aktív

Alap- és célvonalat húzunk egymástól 10 méterre. A csapatoknak két hurkapálcika közé fogva kell a diót átvinni a célba. Aki leejti, vagy kézzel hozzáér, előlről kezdheti a cipekedést. A csapattagok egyszerre és váltóban is versenyezhetnek.

FUTÓVERSENY

Idő: 5-15 perc

Eszköz: megfelelő pálya, madzag, tárgyak

Létszám: csapatonként 1 vagy 2 fő, de váltóverseny is lehet

A klasszikus olimpiai sportág szabályainak megfelelően, a cél egy adott távot minél rövidebb idő alatt megtenni. Persze a dolog úgy izgalmas igazán, ha kicsit megnehezítjük a játékosok dolgát. Íme néhány ötlet:

1. leguggol, és átfogja mindkét térdét;
2. zsákot húzunk a lábára (zsákbanfutás);
3. a versenyző fején egy csésze vizet vagy valami mást visz;
4. szájába egy kanalat helyezünk, amiben nyers tojást szállít;
5. az indulásnál levetkőzik fürdőruhára, ruháit magával viszi és a célban újra felöltözik;
6. minden játékos három cserepet vagy konzervdobozt visz magával; kettőre rááll, egyet előre tesz, majd átlép arra és így halad előre;
7. hasonlóan az előzőhöz, csak két szék segítségével teszi meg a távot;
8. két játékos lábait páronként összekötjük, és így kell végighaladniuk; (összeköthetjük az azonos oldali lábakat is, de nehezebb a feladat, ha a játékosok jobb lábát kötjük a másik baljához)
9. szintén párok versenyeznek: egymásnak háttal állva, oldalazva szökdelnek végig úgy, hogy hátuk mögé helyezett kezeiket kötjük össze egymással
10. két játékos egymás mellé áll, egymás vállát kölcsönösen átfogják, belső lábukat pedig a lábikra fellett egymáshoz kötik (futás három lábon)

ÓRIÁSKÍGYÓ

Idő: 10 perc

Eszköz: koszolható ruha

Létszám: 5-10 fő kígyónként

Megjegyzés: Ügyeljünk a terep megválasztásakor!

A csapatok tagjai hasra fekszenek úgy, hogy mindenki az előtte lévő lábát fogja, s a keze csak a legelsőnek marad szabadon. A feladat: így kell megtenniük egy 5-10 méteres távot minél gyorsabban.

SZÁZLÁBÚ

Idő: 5 perc

Eszköz: sok különböző színű lufi

Létszám: minimum 10 fő csapatonként, de minél többen vannak, annál jobb

A csapatok tagjai egymás mögött felsorakoznak. A sort alkotó játékosok csak egy-egy (csapatonként különböző színű) lufival érintkeznek egymással. A lufit mellkasukkal az előttük álló hátához szorítják. Miután kialakultak így a folyamatos sorok, a csapatoknak egy meghatározott, akadályokkal (szlalom, stb.) nehezített pályát kell teljesíteniük, ügyelve arra, hogy ne szakadjon szét az alakzat. Kézzel sem a lufihoz, sem a társakhoz nem érhetnek hozzá a játékosok. Az a csapat nyer, aki több lufit juttat el a célba. A gyorsaságot is jutalmazzuk!

GARGARIZÁLÓS

Idő: 5 perc / menet

Eszköz: pohár, víz

Létszám: 6-10 fő csapatonként

Szókitalálós játék. Az egyik csapat tagjai gondolnak egy szóra, majd ezt megsúgják a másik csapat egyik játékosának. A játékos feladata, hogy elmondja azt a szót a saját csapatának, csak nehezítésként ezt úgy kell megtennie, hogy a szó kimondása közben a szája tele legyen töltve vízzel. A csapattagoknak ki kell találni, hogy mi volt az „elgargarizált” szó.

KIS SZÍNDARAB

Idő: 30 perc

Eszköz: papír, ceruza

Létszám: csapatonként 5-8 fő

Minden csapatnak felírunk egy papírra 5-6 sehogyan sem összeillő szót. 10 percük van arra, hogy egy kis jelenetbe beépítsék ezeket a szavakat, de hang nélkül kell a történetet előadniuk. A többi csapatnak ki kell találni, mi lehetett az a bizonyos 5-6 kulcsszó.

DOBOZOS JÁTÉK

Idő: 15-25 perc

Eszköz: doboz tárgyakkal

Létszám: 5-6 fős kiscsoportok

A társaság kis csoportokra oszlik. Mindegyik kap egy dobozt vagy egy zacskót tele kisebb tárgyakkal, játékosokként legalább eggyel. Ezután a csoportok visszavonulnak, és egy rövid jelenetet kell legfeljebb 10 perc alatt összedobniuk, amelyben minden tárgynak szerepelnie kell - mindegy, hogy hogyan!

Változat: Minden csoport keres 3-5 “megfelelő” tárgyat a többi csoport számára.

NONSZENZ VITA

Idő: max. 10 perc (egy vita)

Eszköz: -

Létszám: 2-2 „szakértő” csapatonként

A játékvezető kijelöl egy nonszensz témát (Pl. "A nukleáris retékültetőgép előnyei és hátrányai") Ezután kér 4 szakértőt (ketten-ketten ellentétes álláspontot képviselnek), akiknek a feladata a témát megvitatni, törekedve a másik fél meggyőzésére. Az éppen nem szereplők is tehetnek fel kérdéseket, s így nem kell pusztán megfigyelőnek lenniük.

ÁLLATCSORDA

Idő: 5-10 perc

Eszköz: infantilizmus

Létszám: 8-10 fő csoportonként

Az egyes csoportok összes tagjukból élőlényt alkotnak (állatot, növényt, sci-fi lényeket). Ez az "állat" tudjon egyszerre morogni, adjon ki magához illő hangokat, és persze legyen neve is. Amikor megtalálták a játékosok a lény megfelelő énjét, az állat kivonul a terem közepére, persze a maga módján, ahol találkozik a többiekkel.

REKLÁMOZÁS

Idő: 5 perc reklámonként

Eszköz: abszurd tárgyak

Létszám: 1-2 fő reklámozó csapatonként

A kijelölt embereknek egy abszurd tárgyat kell reklámozniuk. Mondják el mire jó, miért előnyös, ha most vásárolják meg, stb. A reklámhoz bármilyen eszközt, módszert felhasználhatnak, törekedjenek a szellemességre is!

MIRE JÓ?

Idő: 10-15 perc

Eszköz: toll, papír

Létszám: 5-6 fős csapatok

A csapatok kapnak egy-egy tárgyat, ez lehet szokványos használati tárgy, de akár valamilyen extrém dolog is. Megadott idő alatt a csapatoknak össze kell gyűjteniük minél több olyan helyzetet, ahol az adott tárgyat használni tudják. Külön díjazzuk a szellemes megoldásokat!

TÁRGYRAJZOLÓ

Idő: 10-20 perc

Eszköz: papír, toll, sok kis tárgy + takaró

Létszám: 5-8 fő / csapat

A játékvezető egy asztal mellett helyezkedik el, az asztalon különböző tárgyak vannak letakarva. A csapatok tőle távolabb helyezkednek el. Az egyes csapatok tagjai felváltva mennek a vezetőhöz, aki minden játékos előtt feltár egy-egy tárgyat. Nekik emlékezetből minél gyorsabban le kell a tárgyat rajzolniuk saját csapatuk számára. A vezető méri az időt, akkor állítja meg az órát, amikor a csapat tagjai kitalálták, hogy mit ábrázol a rajz. A rajzoló nem beszélhet, csak bólintással jelezheti, hogy talált-e a csapat tippje. Miután kitalálták, a másik csapat játékosai kerül sorra és ez így megy, amíg mindenki sorra nem kerül. A végén összeadjuk a két csapat játékosai által elért időket, a győztes a gyorsabbik csapat.

FÓLIÁS

Idő: 10-15 perc

Eszköz: alufólia

Létszám: 1 fő alany + 2-3 szobrász csapatonként

Társunk arcára helyezett alufóliából meg kell mintázzuk az alany arcát. Utána értékeljük a domborműveket.

SPÁRGÁRA FELFÜZÉS

Idő: 10 perc

Eszköz: spárga (fakanál)

Létszám: 10-12 fős csapatok

A csapatok feladata, hogy egy előzetesen kimért spárgadarabra megadott idő alatt minél több embert felfűzzenek. A felfűzés menete: felül be, alul a nadrágon vagy szoknyán ki vezetjük a spárgát. Saját magán senki nem vezetheti át a madzagot, azt minden esetben a szomszédnak kell megtenni. (Célszerű fiúknak és lányoknak váltakozva felállniuk.) Ha megfelelő a társaság, kérhetjük, hogy a spárga haladjon át az alsónemű alatt is. A győztes az a csapat, aki több embert fűzött fel. Irányadóként a spárgák elejére egy-egy fakanalat is köthetünk.

PINGPONGLABDA

Idő: 5-10 perc

Eszköz: pingponglabda

Létszám: csapatonként 3-4 páros

A csapat lánytagjainak egy-egy pingponglabdát kell fiú csapattársuk nadrágján átvezetni. A labda a bal nadrágszáron elindul felfelé, majd a jobbon kell, hogy lefele érkezzen. A fiúk hosszú nadrágban legyenek!

RUHACSERE

Idő: 5 perc

Eszköz: -

Létszám: csapatonként 1 fiú + 1 lány aktív

Minden csapatból egy fiúnak és egy lánynak minél több, rajtuk lévő ruhadarabot kell kicserélnie. A többiek spanyolfalat alkothatnak körülöttük.

ÖLTÖZTETÉS

Idő: 10 perc

Eszköz: -

Létszám: 8-10 fős csapatok

A csapatok feladata, hogy minél több ruhadarab felhasználásával felöltöztessék egyik társukat.

SZÁJBÓL SZÁJBA

Idő: 5-10 perc

Eszköz: körbeadandó dolgok

Létszám: 5-10 fős csapatok

A legváltozatosabb dolgokat adhatjuk végig egymás közt úgy, hogy az egyik csapattag szájából az a szomszédéba kerül, és így tovább. Más módon érinteni sem érinthetjük a dolgokat. Néhány ötlet:

1. Kockacukor
2. Tojás (nyers, de jól megmosott)
3. Virsli (úgy, hogy az utolsóhoz érve el kell fogynia)
4. Söröspohár (kezdetben még tele, de a végére a sörnek el kell fogynia; ez a klasszikus sörváltó)
5. Boríték (itt kivételesen szájról szájra; ennek viszont technikája van: továbbadásnál "fújni", átvételnél "szívni" kell a borítékot) {Szívod-fújod}

ALMAVÁLTÓ

Idő: 10 perc

Eszköz: alma

Létszám: 8-10 fős csapatok

A csapat kört alkot. Egyikük egy almát helyez az álla alá, amelyet kézhasználat és külső segítség igénybevétele nélkül kell átadnia a szomszédjának az álla alá. Ő továbbadja, majd így ér végig az alma a körön. Vigyázzunk, le ne ejtsük!

ORRÓL ORRA

Idő: 5-10 perc

Eszköz: gyufáskatulya

Létszám: 8-10 fős csapatok

A játékosok egy gyufáskatulyát adnak tovább egymás között orról orra. A gyufásdobozt semmilyen más testrészükkel nem érinthetik.

HAGYMA A LAVÓRBAN

Idő: 5-8 perc

Eszköz: lavór, víz, hagyma (hámozott)

Létszám: 5-8 fős csapatok

Megjegyzés: Utána mossunk fogat!!

Csapatonként egy-egy műanyag lavórt félig megtöltünk vízzel. A vízbe egy-egy jól megtermett hámozott vöröshagymafejet teszünk. A csapatok feladata közösen elfogyasztani a hagymát úgy, hogy a csapat-tagok egymás után a lavórhoz hajolva haraphatnak egy-egy darabkát. A hagymához kézzel hozzáérni tilos!

MAKARÓNI-SPAGETTI

Idő: 5-8 perc

Eszköz: szívószál, tészta

Létszám: csapatonként 3-4 páros

A lányok szájában egy-egy szívószál, a fiúkban egy-egy szál makarónitészta van. A feladata, a tészta és a szívószál egymásba illesztése kézhasználat és külső segítség igénybevétele nélkül. A csapatok váltóban is versenyezhetnek. (Az új pár csak akkor indulhat, ha a másik már kész.)

NARANCSHÁMOZÁS

Idő: 5 perc

Eszköz: narancs

Létszám: csapatonként 2 fő aktív

Minden csapatból kijelölünk egy fiút és egy lányt. Egyikük szájába egy hámozatlan narancsot helyezünk, amit a másik feladata lesz meghámozni úgy, hogy csupán szájával nyúlhat a narancshoz.

4. Inklúziós gyakorlatok hátrányos helyzetű fiatalok bevonására

Összeállította Bakos István

1. Citromok

Cél: Ez a gyakorlat az egyéni különbségeket bemutató „jégtörő”. A gyakorlat a sztereotípiák, valamint a lehetőségek különbözőségeinek és hasonlóságainak feltárását célzó tevékenységek elején használható.

Szükséges eszközök: 1 citrom minden résztvevőnek, 1 bevásárlószatyor,

Csoportlétszám: Változó

Időkeret: 30 perc

Lépésről lépésre:

1. Minden résztvevőnek adjunk egy citromot!
2. Kérjük meg a résztvevőket, hogy vizsgálják meg alaposan a gyümölcsöt: keressék meg a megkülönböztető jegyeit, és tapintsák meg a héját!
3. Kérjük meg a résztvevőket, hogy adjanak nevet a kezükben található citromnak!
4. Erre adjunk 5 percet; majd gyűjtsük a citromokat a bevásárlószatyorba és rázzuk meg, hogy a gyümölcsök összekeveredjenek!
5. Borítsuk ki az összes citromot a csoport elé a padlóra!
6. Egyenként kérjük meg a fiatalokat, hogy lépjenek a gyümölcsökhöz, és keressék meg a saját citromjukat!
7. Ha vita alakulna ki arról, hogy kié a gyümölcs, próbáljuk meg odaitélni valakinek. Ha így sincs meggyezés, tegyük félre az azonosítatlan citromot. Ha ez történik, a gyakorlat végére összesen két citrom gazdáját kell megtalálni. A legtöbben azonban – meglepő módon – sikeresen rátalálnak a saját gyümölcsükre.

Észrevételek és értékelés:

Amikor mindenkinek megvan a saját gyümölcse, elkezdhetjük a beszélgetést. Mennyire biztosak a résztvevők abban, hogy a megfelelő gyümölcsöt vették vissza? Honnan tudják? Kérjük meg a résztvevőket, hogy vizsgálják meg, milyen azonosságok vannak a gyakorlatban alkalmazott és az emberek között tett megkülönböztetések között. Vizsgálják meg a sztereotípiákat: Minden citrom ugyanolyan színű? És ugyanolyan alakú?

Ezeket a sztereotípiákat hasonlítsák össze az emberek, a különböző kultúrák, rasszok és nemek között létező sztereotípiákkal. Mit jelent mindez a csoport számára?

A folyamat értékelése és a felmerült kérdések segítségünkre lesznek azon tevékenységek kidolgozásában, amelyek a lehetőségek közötti különbségeket és hasonlóságokat vizsgálják.

2. Következmények

A legtöbben ismerjük ennek a játéknak valamilyen formáját, ezért jó módja annak, ha különösebb magyarázat nélkül szeretnénk elkezdni egy foglalkozást. Az eredmények is nagyon világosak, ezért hatékony vitaindító, és segít beszélgetést kezdeményezni arról, hogy a közösségben élő felnőttek mit gondolnak a fiatalokról.

Szükséges eszközök: Flipchartpapír, Tollak

Csoportlétszám: 6 fős csoportok

Időkeret: 30 perc

Lépésről lépésre:

1. Kérjük meg a csoportot, hogy álljanak körbe! Adjunk egy darab papírt és egy tollat az egyik csoportagnak! Ha a csoportban 6-nál több fiatal van, érdemes két ív papírt adni, hogy mindenki sorra kerülhessen.
2. Kérjük meg a papírt és tollat fogó résztvevőt, hogy rajzoljon egy tipikus fiatal női vagy férfifejet! Ha bizonyos témán, például a kábítószer-használaton dolgozunk, akkor rajzoljon egy tipikus kábítószerfüggőt. Hívjuk fel a figyelmét arra, hogy a részletek is fontosak – például a frizura, a sapka vagy a smink.
3. Amikor a rajz elkészült, kérjük meg a résztvevőt, hogy úgy hajtsa össze a papírt, hogy a rajz ne legyen látható, és adja át a tőle jobbra elhelyezkedő személynek!
4. A papírt addig adják tovább, addig rajzoljanak és egészítsék ki valamivel a portrét, amíg elkészül a fej, a test, a karok, a lábak és a lábfejek!
5. Mutassuk meg a képet a csoportnak! Hasonló elképzeléseik vannak arról, hogyan néz ki egy tipikus fiatal, kábítószerfüggő stb.? Melyek a különbségek? Honnan szerzik ezeket a képeket és információkat? Mennyire tekinthetők ezek pontosnak?

Észrevételek és értékelés:

Vezessünk le egy beszélgetést a sztereotípiákról és arról, hogy ezek a sztereotípiák hogyan hatnak az emberek nézeteire és véleményére. Beszéljük meg, hogyan épülnek be a sztereotípiák a médiában látható képekbe és a saját tapasztalatainkba.

3. Véleményformáló

Cél: Ez a játék kihívással érdekesebbé téve tárgyal bonyolult témákat. Arra bátorítja a résztvevőket, hogy kritikusan vizsgálják meg a témákat, különböző érveket hallgassanak meg, és alakítsák ki saját véleményüket.

Szükséges eszközök: 1 kalap vagy tál, Kis papírlapok, Tollak, 1 kötél, Flipchart vagy tábla

Csoportlétszám: Változó

Időkeret: 60 perc

Lépésről lépésre:

1. A kötéllal válasszuk ketté a szobát! Az egyik felét jelöljük meg „igen” vagy „egyetértek”, a másikat „nem” vagy „nem értek egyet” felirattal!
2. Adjunk minden résztvevőnek egy darab papírt, és kérjük meg őket, hogy írjanak le egy állítást a kevesebb lehetőséggel rendelkező fiatalokról vagy bármilyen ehhez kapcsolódó témáról, amit feltárni készülünk. Adjunk egy-két példát, és mondjuk el, hogy később ezeket az állításokat fogjuk megvitatni, ezért a kijelentések legyenek a lehető legvilágosabbak. Kérjük meg a résztvevőket, hogy kerüljék el az állítások élét tompító szavak használatát, mint például az „elégge” vagy „kissé”, és használjanak állító módot. Például: „a kábítószeresek bűnözők” ahelyett, hogy „a kábítószeresek nem bűnözők”.
3. Gyűjtsük az állításokat a kalapba vagy a tálba; vegyünk ki egyet, és olvassuk fel! Ha lehet, írjuk fel a flipchartra, hogy a résztvevők elolvashassák az állítást, ha elfelejtenék a pontos szövegezést. Adjunk a résztvevőknek egy percet a gondolkodásra, majd kérjük meg őket, hogy foglaljanak állást. Tartózkodó álláspontot senki sem vehet fel; álljanak vagy az „igen”, vagy a „nem” oldalra. Ezután megkezdődhet a vita. A résztvevőknek meg kell győzniük a másik oldalt arról, hogy az ő álláspontjuk a helyes. Ha a beszélgetés nem indul el magától, kérdezzük meg az egyiküket, hogy miért áll az adott oldalon. Ha a vita azért nem kezdődik el, mert mindenki az egyik oldalon áll, módosítsuk egy kicsit az állítást, vagy lépünk tovább a következő állításra. Próbáljunk egy körülbelül 5 percnyi időt szabni az egyes eszmecsereknél, kivéve, ha a résztvevők nagyon elmerülnek a vitában.
4. Miután az összes állítást megbeszéltük – vagy amikor az energiaszint csökkenőben van –, állítsuk le a játékot, és gyűjtsük egybe a csoportot! Az észrevételek és értékelés szakaszban beszéljük meg a kérdéseket vagy néhányat közülük.

Észrevételek és értékelés:

- Engedélyezni kellene-e a vitákban az érzelmi jellegű érveket?
- Mindenki részt vett a játékban?
- Előfordult, hogy átálltál a másik oldalra?
- Előfordult, hogy azért álltál át a másik oldalra, mert valaki a saját oldaladról valami olyasmit mondott, ami erre készítetted?
- Sikertől érthetően hangot adni a véleményednek?
- Előfordult, hogy azért álltál át a másik oldalra, mert majdnem teljesen egyedül voltál az elsőként választott oldalon?
- Próbáltál néha az ördög ügyvédje szerepébe bújni?
- Volt, akit sikertől meggyőzni, hogy álljon a te oldaladra?

További tippek:

Ezt a módszert gyakran használják bizonyos témák megvitatására műhelymunkák, megbeszélések és vezetői találkozók során. Az állításokat néha maguk a résztvevők fogalmazzák meg, néha viszont már előre adottak. Hogy elkerülhessük azt, hogy egész idő alatt csak egy-két résztvevő beszéljen, bevezethetjük a beszélő botot vagy egy új szabályt, ami kimondja, hogy miután a résztvevő megfogalmazta a mondanivalóját, közvetlenül csak egyszer reagálhat arra, amit valaki más mondott. Az után a háttérben kell maradnia, hogy az azonos oldalról más is szóhoz juthasson.

Egy tapasztalt érvelőkből álló csoportban igen szórakoztató tud lenni, amikor valaki felveszi az ördög ügyvédjének szerepét; főként úgy, hogy egyedül áll az egyik oldalra, és megpróbál másokat meggyőzni arról, hogy csatlakozzanak hozzá, úgy, hogy az általa használt érvek tökéletesen ésszerűnek hangzanak még akkor is, ha azok nem az ő álláspontját képviselik. Segítőként mi is eljátszhatjuk ezt a szerepet, hogy beindítsuk a vitát.

4. Kívülálló

Cél: Ez az interaktív gyakorlat a kizáráson alapuló csoportosulás egyénre gyakorolt hatásait vizsgálja; valamint feltárja, hogyan reagálunk, ha visszautasítanak minket, és milyen érzés, ha tartozunk valahová

Szükséges eszközök: Nem igényel eszközöket

Csoportlétszám: Minimum 12 fő

Időkeret: 10 perc

Lépésről lépésre:

1. Kérjünk meg egy önként jelentkezőt, hogy hagyja el a szobát! A csoport többi része alkosson csoportokat valamilyen megegyezéses szempont szerint (például hajviselet, szemszín, az öltözékük típusa, magasság vagy akcentus)! (3 perc)
2. Hívjuk be az önként jelentkezőt, és kérjük meg, hogy próbálja kitalálni, melyik csoporthoz tartozik! Azt is meg kell mondania, miért gondolja úgy, hogy egy adott csoportba tartozik. Ha nem találta el, nem csatlakozhat a csoporthoz, még akkor sem, ha a megfelelő csoportot választotta. (4 perc)
3. Folytassuk a gyakorlatot egy másik önként jelentkezővel, és a rendelkezésre álló idő függvényében a lehető legtöbb résztvevőnek adjuk meg a lehetőséget, hogy elhagyja a szobát!

Észrevételek és értékelés:

Hogyan viselkedsz, ha van egy csoport, ahová tartozol? Könnyű visszautasítani a kívülállókat? Akár élvezetes is? Együtt tudsz érezni a kívülállóval, vagy élvezed a hatalmad? (3 perc)

További tippek:

Ez a gyakorlat sokkal inkább a visszautasítottság érzéseit és megélését célozza, semmint a kommunikációt. Használhatjuk arra is, hogy vitát indítsunk az előítélet témájában és arról, hogy hogyan reagálunk arra, ha tartozunk valahová, és ha nem. A gyakorlat tapasztalataiból akár személyes élményeket tartalmazó tanulmányt is készíthetünk.

5. Törd fel a kódot!

Ebben a kiscsoportos gyakorlatban minden csoportból egy személy alaposan megfigyeli a többiek viselkedését. Célja a testbeszéd vizsgálata, a megfigyelési készségek fejlesztése és a csoportviselkedés egyénre gyakorolt hatásának feltárása.

Szükséges eszközök: Nem igényel eszközöket

Csoportlétszám: Változó

Időkeret: 25 perc

Lépésről lépésre:

1. A résztvevőket osszuk 4-5 fős csoportokra! Minden csoportból egy személy hagyja el a szobát! Kérjük meg a többieket, hogy találjanak ki valami fizikai jellegű dolgot (vagy valamilyen megegyezés szerinti tevékenységet), amit mindannyian tesznek majd, amikor a most még kint lévő személy előtt beszélni kezdenek! (3 perc)

2. Kérjük meg a termet korábban elhagyó résztvevőt, hogy jöjjön vissza, és gondosan figyelje meg a csoportot, amelynek tagjai közösen kialakított stratégia szerint cselekednek! Amikor a megfigyelő úgy érzi, feltörte a kódot, ő maga is azt kezdi használni, és interakcióba lép a csoporttal. Ha eltalálta, a csoport befogadja, ha azonban téved, a csoport továbbra sem vesz róla tudomást. A kívülállóknak addig kell folytatnia a megfigyelést, ameddig rá nem jön a helyes kódra, és a csoport be nem fogadja. (5 perc)

3. Kérjünk meg egy másik résztvevőt, hogy hagyja el a szobát! A csoport minden alkalommal, amikor a gyakorlatot ismétli, bonyolultabbá és kifinomultabbá teheti a kódot. (10 perc)

Észrevételek és értékelés:

Hogyan érezte magát a kívülálló? Mire jött rá, amikor megpróbálta feltörni a kódot? Mit éreztek a csoporttagok a gyakorlat alatt? Hogyan kapcsolódik ez a folyamat ahhoz, ami a mindennapi interakciók során történik? Van-e valakinek valamilyen megfigyelése vagy véleménye általában a testbeszédéről? (7 perc)

További tippek:

A gyakorlatot arra is használhatjuk, hogy feltárjuk az egy zárt csoporton belül használt szóbeli kódokat; meglássuk, hogy egy csoport hogyan dolgoz ki kizárólagos nyelvhasználatot. A szóbeli kódra példa lehet olyan mondatok használata, amelyek első szavának első betűje a „v”. A csoport a szóbeli kódot fizikai kóddal is kombinálhatja. A fizikai kódra példa lehet, ha minden csoporttagnak a kinevezett csoportvezető szemébe kell néznie azelőtt, hogy a csoport bármely más tagjához beszélni kezdene. A gyakorlat a kommunikációt meghaladva a zárt csoportok egyéb aspektusait is feltárhatja. Hogyan működnek a bandák a nyelv, a testbeszéd, a viselkedés, az értékrendszer vagy a divat szempontjából? Milyen lehet megpróbálkozni azzal, hogy bebocsátást nyerjünk egy zárt csoportba? Milyen üzeneteket adnak a zárt csoportok a kívülállóknak? Miért van szüksége az embereknek zárt csoportokra?

6. Paralimpia

Cél: A gyakorlat ráébreszti a résztvevőket arra, hogy milyen érzés, ha bizonyos korlátokkal kell együtt élniük.

Szükséges eszközök: Papír, Tollak, Filctollak, Festék, Szem bekötésére használható ruhadarab, Kötél, Inga, Földugók, Léggömbök, Születésnap gyertyák

Csoportlétszám: 5–40 fő

Időkeret: 2 óra

Lépésről lépésre:

1. Ha szükséges, osszuk a nagy csoportot kisebb, 5-8 fős csoportokra!

2. Magyarázzuk el a résztvevőknek, hogy egy óra alatt több feladatot is végre kell hajtaniuk! Ezek közül néhány az egész csoport feladata, amelyekben kivétel nélkül mindenki részt vesz. Vannak folyamatos

feladatok is – például a léggömbbel, ami nem érintheti a talajt, és egész idő alatt mozgásban kell tartani, vagy az inga, aminek folyamatosan lengenie kell. Példák a csoportfeladatokra:

- Fessenek csoportképet!
- Az inga maradjon lengésben!
- Rendezzenek akadályversenyt (másszanak át egy karikán, egy széken, egy asztal alatt stb.)!
- Írjanak dalt a képzésről!
- Minden tizedik másodpercben adjanak át egy botot a csoport egy másik tagjának!
- Az egy óra leteltével mindenkinek legyen bohócarca (festés vagy maszk formájában)!
- Készítsenek papírhajókat!
- Mindig égjen egy születésnapi gyertya (a soron következő gyertyát a még égő gyertyával kell meggyújtani)!
- A léggömb nem érintheti a talajt!

3. Emellett a csoport néhány tagja fogyatékosná válik. Az egyikük szeme be van kötve, egy másik fül-dugót kap; két csoporttag egymáshoz van kötve; van, aki csak egy olyan idegen nyelven beszélhet, amely különbözik a csoport által használt közös nyelvtől. Van, aki nem mondhatja ki az „igen” vagy a „nem” szavakat, van, aki egyáltalán nem beszélhet; van, aki nem használhatja a jobb karját stb. Ismételjük meg, hogy minden feladatot egy órán belül el kell végezniük, és egyik csoport sem akadályozhatja a többi csoportot!

4. A fogyatékoságok ellenére a csoportnak el kell végeznie az összes feladatot. Minden csoporthoz osszunk be egy megfigyelőt, aki ellenőrzi, hogy az összes szabályt betartják-e, és a feladatok a teljes csoport által kerülnek-e megvalósításra!

5. Egy óra elteltével a csoportok bemutatják munkájuk eredményét, és megbeszélik, hogy milyen könnyű vagy nehéz volt elvégezni az egyes feladatokat.

Észrevételek és értékelés:

- Milyen érzés volt fogyatékoságok nélkül dolgozni?
- Milyen érzés volt fogyatékosnak lenni?
- Csoportként oldották meg a feladatokat?
- Segítette a csoport azokat, akik valamilyen fogyatékosággal rendelkeztek?
- A fogyatékoság azt jelentette, hogy ezek a csoporttagok nem kezdeményeztek?
- Milyen más módon lehet valaki fogyatékos?

7. Ne nevesd ki!

A gyakorlat csoportos közegben használható; de páros szituációban működik a legjobban, ahol a fiataloknak több idejük van átgondolni a feltett kérdéseket.

Cél: A gyakorlat célja elgondolkodtatni a résztvevőket, milyen érzés, ha kinevetik őket, és mennyire tudják átérezni, hogy más fiatalok mit érezhetnek adott helyzetben. A játék arra készíti őket, hogy gondolják át a durva bánásmód kezelésének stratégiáit, és ráataláljanak azokra a személyekre, akik adott esetben támogatást nyújthatnak számukra.

Szükséges eszközök: Papírok, Tollak,

Csoportlétszám: Változó, de a gyakorlat ideális esetben párokban zajlik

Időkeret: 1 óra

Lépésről lépésre:

1. Mondjuk el, hogy a nevetés használható arra, hogy mások kellemetlenül vagy ostobán érezzék magukat, és arra is, hogy kifejezzük, mennyire jól érezzük magunkat! Magyarázzuk el, hogy ez a különbség azon két dolog között, hogy kinevetünk valakit vagy együtt nevetünk valakivel!

2. Osszuk ki a játékvéket, és kérjük meg a fiatalokat, hogy gondolják át, milyen érzés, ha kinevetik őket! Kinevetheti őket egy iskolai banda, az egyik szülő vagy a testvérük. Bátorítsuk őket arra, hogy osszák meg egymással tapasztalataikat, és írják le, hogyan éreztek az adott helyzetben!

3. A résztvevők vitassák meg, mit tehetne a fiatal, ha ez újra megtörténne vele! Például kilépni a helyzetből, és elmondani a történeteket egy felnőttnek vagy egy barátinak, akiben megbíznak. Gondolkodjanak el a lehetséges megoldásokon; majd kérjük meg őket, hogy készítsenek rajzokat a papírokra, és mutassák meg, mit tehetnének az egyes helyzetekben!

Észrevételek és értékelés:

Nézzük meg, ki mit rajzolt! Olyan a megoldás, ami valóban megoldja a kérdést, vagy ami még több gondot okozhat? Kérjük meg a fiatalokat, hogy gondolják át, mit tennének, ha olyasvalakit nevetne ki valaki, akit nem kedvelnek! Máshogyan reagálnának-e? Találjanak olyan személyeket, akiktől segítséget kérhetnek, ha az adott eset előfordulna velük!

Bizalom, önértékelés növelése

8. Szél a füzek között

Lépésről lépésre:

1. Álljatok szűk körbe! Egy önként jelentkező lépjen a kör közepére! Kérjük meg, hogy hunyja le a szemét, és a testét egyenesen tartva dőljön el, a öbbieket pedig kapják el, és tartsák meg! Azok, akik az önként jelentkezőt elkapják, tartsák maguk elé a kezüket, az egyik lábukat kissé helyezték a másik elé, a térdüket hajlítsák be.
2. Kezdetben a csoport tagjai tartsák a kezüket közel a kör közepéhez, hogy az önként jelentkező ne érezze, hogy nagyon messzire borul! Ahogy a bizalom nő, a körben állók egy kissé távolabb mozdulhatnak.
3. A csoporttagok váltsák egymást, és mindenkinek adjuk meg a lehetőséget, hogy próbát tegyen!
4. Ügyeljünk arra, hogy elég ember legyen ahhoz, hogy valakit megtartsanak, különösen, ha a közepén álló csoporttag súlyosabb!

9. Rohanás a sötétben

Lépésről lépésre:

1. Kérjük meg a résztvevőket, hogy álljanak a szoba egyik végébe!
2. Egy önként jelentkezőnek kössük be a szemét, és állítsuk a szoba másik végébe! Kérjük meg, hogy fusson a szoba azon végébe, ahol a csoport áll!
3. A csoportnak fel kell készülnie arra, hogy gyengéden kapják el a futót.
4. Kérjük meg a csoportot, hogy alkossanak félkört, és mielőtt a futó visszaérne a szoba másik végébe, kiáltás, hogy „Állj!”, hogy a futó idejében lassíthasson, és megállhasson!
5. Bátorítsuk arra a futót, hogy fusson a lehető leggyorsabban, amíg a csoport el nem kiáltja magát: „Állj!”, és bízzon abban, hogy a csoport valóban odafigyel arra, hogy ne ütközzön a falnak!

10. Bíz rád magad!

Cél: Ez a gyakorlat kis csoportokkal működik igazán – olyan fiatalokkal, akikkel korábban már dolgoztunk együtt. Jó gyakorlat egy olyan tevékenység elején, ami a pozitív kapcsolatokat, a barátságot és a bizalom kiépítését vizsgálja. Célja: lehetőséget biztosítani a csoporttagoknak arra, hogy megtapasztalják, milyen érzés, ha mások bíznak bennük, és ők is bíznak másokban. Annak átgondolására bátorítja őket, hogy tetteik hogyan hatnak másokra, és ez milyen érzést kelt bennük.

Szükséges eszközök: A terület alapos ismerete, ahol kijelölhetünk egy olyan akadálypályát, amit a fiatalok bejárhatnak, 1 sál, amivel beköthetjük egy résztvevő szemét

Csoportlétszám: Maximum 12 fő

Időkeret: Változó, a résztvevők számától függ

Lépésről lépésre:

1. Kérjük meg a fiatalokat, hogy nevezzenek meg egy „önként jelentkező”-t! Ezt a részt magunkra vállalhatjuk, ha úgy érezzük, hogy valaki a nyomás hatására megy bele a játékba. Magyarazzuk el, hogy a játék arra bátorítja őket, hogy bízzanak egymásban, vállalják a felelősséget saját tetteikért és mások biztonságáért! Mondjuk el, hogy ha a gyakorlat során bármikor nagyon kellemetlenül érzik magukat, akkor szóljanak, és a csoport leáll!
2. Kérjük meg az önként jelentkezőt, hogy lépjen előre, majd kössük be a szemét! Győződjünk meg arról, hogy semmit sem lát; majd kérdezzük meg tőle, hogyan érez!
3. Vezessük a bekötött szemű önként jelentkezőt arra a területre, amit a játékhoz kijelöltünk! Válasszuk ki a csoport egy másik tagját, és kérjük meg, hogy vezesse az önként jelentkezőt! Mondjuk el, hogy a csoport többi tagjának az a feladata, hogy támogassa a bekötött szemű önkéntest! Segítsünk a fiataloknak megbeszélni az általunk kijelölt útvonalat! Kérjük meg őket, hogy beszéljenek az érzéseikről, különösen akkor, ha a bekötött szemű fiatal vezető résztvevő nem figyel eléggé vagy utasításai figyelmen kívül hagyásáról árulkodnak! Az útvonal befejeztével cseréljük fel a szerepeket!
4. Alternatívaképpen a csoport párokban is dolgozhat. A párok próbálják ki a vezető és a vezetett szerepét egyaránt!

Észrevételek és értékelés:

Amikor mindenki kipróbálta mindkét szerepet, kérjük meg őket, hogy meséljenek az érzéseikről. Milyen érzés volt valakitől függeni? Az volt a jobb, amikor vezették őket, vagy amikor ők voltak a vezetők? Más lenne a helyzet, ha maguk választhatnák meg a társukat? Milyen érzés volt rossz információt kapni? A bejárt területtől függően ez a szakasz tetszés szerinti ideig tarthat.

11. Gubanc

Ez a csapatjáték jó módja a bizalomról és barátságról szóló tevékenység elkezdésének. A gyakorlat egy csoportos cél elérése érdekében közös munkára sarkallja a fiatalokat.

Szükséges eszközök: Nem igényel eszközöket

Csoportlétszám: 8 vagy több fő

Időkeret: 20 perc

Lépésről lépésre:

1. Kérjük meg a csoportot, hogy álljanak körbe, de ne érjenek egymáshoz!
2. Kérjük meg a fiatalokat, hogy fogják meg két másik csoporttag kezét, de ne azokét, akik mellettük állnak! Ez sokkal nehezebb, mint amilyennek látszik!
3. Hagyjunk körülbelül 10 percet arra, hogy mindenki bekapcsolódjon a gyakorlatba! Győződjünk meg arról, hogy senki sem csal és mindenki két másik ember kezét fogja!
4. Amikor mindenki elfoglalta a helyét, kérjük meg a csoportot, hogy ne mozduljanak meg, hanem tartásuk ezt a testhelyzetet, és nézzék meg, milyen formát vett fel a csoport!
5. Ezután azt a feladatot kapják, hogy bogozzák ki magukat, és formálják újra a kört anélkül, hogy elengednék egymás kezét.
6. A feladat végén a teljes csoportnak újra egy körben kell állnia, bár a csoporttagok nem feltétlenül néznek majd egy irányba.

Észrevételek és értékelés:

Ez a játék ugyan bemelegítő gyakorlat, de érdemes megkérdezni a résztvevőket, hogy milyen hatással volt rájuk. Kellemes érzés volt? Milyen érzés volt ilyen közel kerülni másokhoz? A játék felhasználható arra is, hogy a személyes tér és annak kulturális változatairól beszélgetést kezdeményezzünk.

12. Személyiségmércskelés

Ezt a gyakorlatot egy többfordulós képzésen kétszer is elvégezhetjük – egyszer az elején, egyszer a végén. A játék célja, hogy a résztvevők felismerjék saját készségeiket és azt is, hogy mi az, amit – még – nem tudnak megcsinálni.

Szükséges eszközök: 1 hosszú (5-10 méteres) papírcsík 1–10-ig beszállva,

Csoportlétszám: 6–30 fő

Időkeret: Kétszer 20 perc plusz az értékelés (különösen a második alkalom után)

Lépésről lépésre:

1. Mondjuk el a résztvevőknek, hogy a skála személyes képességeik bemutatására szolgál és hogy mindenkinek őszintén kell megítélnie, hogy szükséges-e fejlesztenie az adott képességeket (1); vagy úgy gondolja, hogy képességei teljesen rendben vannak (10)! Mondjuk el azt is, hogy a gyakorlatot a képzés végén meg fogjuk ismételni, hogy ellenőrizhessék, történtek-e változások – vagy azért, mert új készségekre tettek szert, vagy mert olyan készségeket fedeztek fel magukban, amelyekről korábban nem volt tudomásuk! Emeljük ki, hogy senkit sem ítélnék meg az alapján, hogy hová áll és hogy a gyakorlat kizárólag a saját érdekeiket szolgálja!

2. Olvassunk fel egy állítást, és kérjük meg a résztvevőket, hogy foglalják el a helyüket! Ha tökéletesen egyetértenek az állítással, álljanak a 10-es ponthoz, ha pedig úgy érzik, hogy az állítás egyáltalán nem illik rájuk, álljanak az 1-es ponthoz! Véleményük kifejezésére természetesen bármilyen köztes számot használhatnak.

3. Kérjünk meg a csoportból néhány résztvevőt, hogy mondják el, miért választották az adott pozíciót; de ne erőltessünk senkit, hogy megszólaljon, ha nem akar!

4. Ismételjük a gyakorlatot más állításokkal!

5. A képzés végén ismételjük meg a gyakorlatot, és kérdezzünk rá, hogy változott-e valami az előző alkalom óta!

Példák az állításokra:

- Jól tudok másokkal együttműködni.
- Született vezető vagyok.
- Jól tudok visszajelzést adni mások felé.
- Jól fogadom a visszajelzéseket.
- Jól tudok másokat segíteni.
- Újító természetű vagyok, mindig új ötletekkel tudok előállni.
- Nagyon türelmes vagyok.
- Jól tudok csoport előtt beszélni.
- Jó tervező vagyok.
- Jó humorom van.

Észrevételek és értékelés:

Az első alkalomhoz képest sok változás következett be az elfoglalt pozíciódban?

Szert tettél bizonyos képességekre/készségekre?

Voltak olyan témák, amelyekben alulértékelted magad?

Voltak olyan témák, amelyekben túlértékelted magad?

Tanultál valamit magadról vagy másokról?

Nehézséget okozott, hogy bizonyos témákban alacsonyabb pontszámot foglaj el (ha erre szükség volt)?

Partnerségi kapcsolatok

13. Papírtornyok

Cél: Ez az indító csapatépítő gyakorlat a partnerségben történő munkát és a csapatmunkát segíti elő.

Szükséges eszközök: Újságok, Ragasztószalag, 1 óra

Csoportlétszám: Változó

Időkeret: 15 perc a gyakorlatra, 10 perc az értékelésre

Lépésről-lépésre:

1. Osszuk fel a csoportokat maximum 6 fős csoportokra!
2. Mondjuk el a résztvevőknek, hogy azt szeretnénk, ha papírtornyokat terveznének és állítanának össze! A cél a legmagasabb olyan torony felépítése, ami nem dől össze.
3. Magyarázzuk el, hogy a csoport minden tagjának hozzá kell járulnia a tervezési szakaszhoz, és a teljes csoport helyeslése nélkül nem építhető egyetlen torony sem!
4. Osszuk szét az újságpapírt és a ragasztószalagot!
5. Adjunk a csoportoknak 15 percet a tornyok megépítéséhez!
6. Maradjunk a háttérben!

Észrevételek és értékelés:

A 15 perc leteltével egyenként kérjük meg a csoportokat, hogy mondják el, mennyire tudtak jól együttműködni egymással; volt-e valaki, akit kizártak a gyakorlatból (ha igen, miért, és ők hogyan érezték magukat emiatt), és hogyan jutottak egyezségekre! Amikor minden csoport válaszolt a kérdésekre, kérjük meg a teljes csoportot, hogy vizsgálják meg a tornyokat!

Kérjük meg a legmagasabb toronnyal rendelkező csoportot, hogy magyarázzák el, hogyan tudták elérni ezt az eredményt! Ha az idő engedi, kérjük meg a teljes csoportot, hogy gondolkodjanak el azon, mire jutottak volna, ha csak egy csoporttag végzi a feladatot.

14. Hídépítés

Cél: Ebben a gyakorlatban a résztvevők azt tapasztalhatják meg, milyen másokkal együttműködni, tárgyalni, és felismerhetik saját maguk, hogy ezekben a folyamatokban milyen szerepet vállalnak. Emellett megismerhetik, milyen a közvetett kommunikáció egy olyan csoporttal, amelyről alig tudnak valamit.

Szükséges eszközök: Mindenféle hulladék, Kartonpapír, Ragasztó, Olló, Vonalzó

Csoportlétszám: 10–20 fő

Időkeret: 2-3 óra

Lépésről lépésre:

1. Osszuk ketté a csoportot! Mondjuk el, hogy ők most két város lakói, akiket egy hatalmas folyó választ el egymástól! Évek hosszú tárgyalásai után úgy határoztak, hogy hidat építenek a folyóra: az egyik város a híd egyik felét, a másik a másik felét fogja megépíteni. A gond csak az, hogy majdnem lehetetlen az egymással való kommunikáció. A másik csoporttal csak egy ember tud majd beszélni a híd terveiről, és ő is csak két alkalommal tárgyalhat a másik csoport szóvivőjével. Ezt a szóvivőt a csoport választja meg.
2. Mindkét csoportnak két olyan szobába kell majd mennie, ahonnan nem láthatják vagy hallhatják egymást. A saját szobájában mindkét csoportnak mindenféle anyag a rendelkezésére áll, amiből megépíthetik a hidat. A híd terveiről csak annyit tudnak, hogy annak át kell ívelnie a folyón, hossza egy méter, és amikor a híd két felét összekapcsolják, annak meg kell tartania egy játékautót. A két csoport dolgozza ki egymás közt, hogy a híd milyen széles és magas legyen. Ezután a csoportnak fél órán belül meg kell választania a szóvivőt, fel kell osztania a feladatokat, és munkához kell látnia. A fél óra elteltével a szóvivő 10 percig négyszemközt beszélhet a másik csoport szóvivőjével. A szóvivők csak beszélhetnek egymással, a híd terveit azonban nem cserélhetik ki egymás között. Ezek után a csoportok újra kapnak fél órát, hogy meghallgassák a szóvivőjük beszámolóját, dolgozzanak a hídon, és (ha szükséges) kiigazítsák a híd terveit. Ezután egy másik szobában újra egy 10 perces találkozó következik a két szóvivő között, ami után megkezdődik az utolsó fél óra munka.
3. Ezt követően a két csoport újra összejön: megmutatják a híd általuk készített felét, és le is tesztelik a hidat.
4. A játékautós teszt után a csoportok saját csoportjukon belül és a teljes csoportban is megbeszélik,

hogyan tudtak együttműködni és hogyan osztották fel a feladatokat.

Észrevételek és értékelés:

- Hogyan szerveztétek meg a munkát?
- Mindenkinek volt szava a munkában?
- Hogyan választottátok meg a szóvivőt?
- Mindenkit bevontatok a munkába?
- Milyen jól zajlottak a tárgyalások?
- Ktartottatok az eredeti tervek mellett vagy megváltoztattátok azokat? Miért?
- Voltak konfliktusok a csoporton belül?
- Észleltetek valamilyen problémát a másik csoporttal való kommunikáció során?