

ZAHRIEVACIE HRY / HRY NA PRELOMENIE ĽADOV

Tínedžeri sa radi hrajú! Malá hra na začiatku uľahčuje začiatok sedenia. Uvoľňuje, motivuje, prináša zábavu a necháva každodenný život za sebou. Niektorí mladí ľudia túto dôležitú súčasť našej práce s mládežou nepoznajú, ale radi sa zapájajú, pokiaľ sa nemusia hanbiť. Zahrievacie hry sa vyznačujú tým, že sú krátke a nekomplikované, vyžadujú málo materiálu a sú zamerané na zábavu.

Nová hra na každej vyučovacej hodine poskytuje účastníkom školenia vlastný súbor hier pre neskoršiu skupinovú prácu. Aby sa zabezpečila čo najväčšia rozmanitosť nápadov, účastníci sú povzbudzovaní k tomu, aby veci skúšali a aby sa niekedy niečo nepodarilo.

Na začiatku vedú hry zamestnanci, neskôr sa môžu mladí ľudia ujať tejto úlohy sami. Poskytnutie spätnej väzby účastníkom vzdelávania na ich vysvetlenie alebo krátke spoločné zváženie, v akých skupinách a s akými obmenami možno hru použiť, robí z rozcvičky viac než len hru. Nápady možno poskytnúť stážistom, ale aj oni môžu prispieť vlastnými nápadmi.

PODÁVAŤ HODENÉ PREDMETY

Materiál: jeden hádzací predmet na osobu (lopta, plyšová hračka atď.)

Realizácia

Hráči sa postaví do kruhu a hádžu si predmet (loptu, plyšovú hračku atď.). Úlohou je hodiť predmet zakaždým spoluhráčovi, ktorý ho ešte nechytí. V tomto prípade je užitočné, ak hráči, ktorí ešte loptu nechytí, natiahnu ruky v očakávanej polohe, čo uľahčí hádzačom rozpoznať týchto ľudí.

Každý si zapamätá dve osoby - osobu, ktorá mu predmet hodila a osobu, ktorej ho hodil. Keď už všetci boli chytačom a hádzačom, predmet sa opäť rovnakým spôsobom odovzdá skupine. Vedúci hry však teraz postupne pridáva do hry ďalšie a ďalšie hodené predmety. Cieľom skupiny je odovzdať si navzájom čo najviac predmetov v tomto pevne stanovenom poradí hádzania a chytania. Ak hodený predmet spadne na zem, zdvihne sa a vráti sa do hry.

NÁJŠŤ LOOPHOLES

Požiadavky na priestor: dostatok miesta pre veľký kruh

Realizácia

Vyberie sa myš a mačka. Ostatní hráči vytvoria kruh, pričom vzdialenosť medzi dvoma ľuďmi musí byť dostatočne veľká, aby myš alebo mačka mohla prejsť, ale nesmie byť väčšia ako dve natiahnuté ruky. Dve

Ľudia stojaci vedľa seba sa musia stále držať za ruky s vystretými rukami (čo na začiatku hry nerobia). Myš stojí v strede kruhu, mačka mimo neho.

Potom sa začne lov na myši. Mačka sa snaží utiecť a zahnať myš, ktorá, samozrejme, uteká a snaží sa zachrániť pomocou dômyselnej taktiky. To je možné, pretože dvaja ľudia, medzi ktorými myš prebehla, sa navzájom natiahnu, a tak zastavia naháňačku.

V tomto bode „plot“ zatvorte. To znamená, že mačka už nemôže prebehnúť a musí si nájsť nový úkryt na lov myši. Odteraz však bude aj toto ohradené miesto.

Myš je zatvorená a už sa neotvára - to znamená, že existuje čoraz menej medzier. Myš sa preto snaží šikovne si vybrať cestu, aby sa k nej mačka nedostala príliš blízko.

Hra sa skončí, keď myš uzavrie poslednú medzeru a vyhrá, pretože mačka je zamknutá. Alebo mačka hru ukončí, pretože sa jej podarilo myš vyradiť. Hru je, samozrejme, možné niekoľkokrát zopakovať s výmenou rolí a vyskúšaním rôznych techník úniku a naháňania.

POMOC PRI VZPRIAMENEJ POLOHE

Požiadavky na miestnosť: dostatok priestoru, čistá podlaha

Realizácia

Dvaja hráči sedia vždy oproti sebe na zemi. V ideálnom prípade by mali byť títo ľudia približne rovnako vysokí. Držia sa za ruky a mierne pokrčia kolená, špičky chodidiel by sa mali dotýkať. Teraz by sa títo dvaja hráči mali súčasne vytiahnuť do vzpriamenej polohy - samozrejme, bez toho, aby sa pustili alebo sa opreli rukami o podlahu. Po zvládnutí tejto úlohy si vzpriamená dvojica vyhľadá ďalšiu vzpriamenú dvojicu a celá úloha sa vyskúša v štvorčlennom tíme. Potom šesť a tak ďalej, a tak ďalej. Je to zvláštny pocit úspechu, keď celá skupina skončí v stoji.

TICHÝ BOJ BEZ PÄSTÍ

Nastavenie: Kruh

Realizácia

Všetci hráči stoja v tesnom kruhu. Jedna osoba je určená na vydanie prvého povelu, po ktorom hra pokračuje v smere hodinových ručičiek. Osoba, ktorá dáva povel, dáva vždy dva povely, a to „hlavou nadol“ a „hlavou nahor“. „Hlava dole“ znamená, že všetci súčasne sklonia hlavu a pozerú sa na zem. V tejto polohe každý myslí na osobu, na ktorú by sa chcel pozrieť priamo. Keď sa vydá povel „hlavou hore“, všetky hlavy sa zdvihnú a každý uprie zrak na osobu, na ktorú myslel v polohe hlavou dole.

Ak sa táto osoba pozrie na inú tvár, nič sa nestane. Ak sa dvaja protivníci pozerú priamo do tváre toho druhého alebo do očí toho druhého a vybrali si tak jeden druhého, sú vyradení a musia sedieť mimo kruhu a pasívne sledovať tichý boj zvonku. V dôsledku toho sa počet hráčov neustále znižuje, až kým nezostane buď jeden víťaz (ak je nepárny počet hráčov), alebo poslední dvaja hráči (ak je párny počet hráčov). Tu by ste mohli zvážiť, ktoré špeciálne pravidlo by umožnilo posledným dvom hráčom súboj, aby určili konečného víťaza.

SEATWORM

Požiadavky na miestnosť: mäkká podlaha, prípadne hudba

Realizácia

Všetci hráči sa postaví do radu za seba. Potom vytvoria kruh v tejto konštelácii s ľavým ramenom smerujúcim do stredu kruhu. Je dôležité, aby všetci

Teraz urobte ďalší krok do stredu kruhu a postavte sa veľmi blízko k sebe. Na pokyn vedúceho hry si každý veľmi pomaly sadne na kolená osoby, ktorá stojí za ním. Je dôležité sadnúť si správne, aby každý mohol nieť druhú osobu bez toho, aby dostal krčce do stehien. Ak je táto hra v sede úspešná, druhým krokom je vyskúšať spoločnú chôdzu a postupovať dopredu krok za krokom (v kruhu) - možno aj do rytmu nahratej hudby. Keďže táto hra sa v určitom okamihu nevyhnutne skončí veľkým prevracaním sedacích prvkov (čo je tiež veľká zábava), odporúča sa nezvoliť kamenistú podlahu.

SORT

Požiadavky na priestor: Priestor na nastavenie

Realizácia

Hráči sa medzi sebou nesmú rozprávať. Teraz majú za úlohu komunikovať len pomocou očného kontaktu a gest a zoradiť sa do radu podľa dátumu narodenia (počíta sa len deň a mesiac, nie rok narodenia!).

Môžu nasledovať ďalšie hry na triedenie bez slov; vedúci hry alebo jednotliví účastníci môžu vymyslieť kritériá.

GORDIAN KNOT

Požiadavky na miesto: miesto pre jeden kruh

Realizácia

Všetci hráči sa postavia do voľného kruhu, zatvoria oči a rozťahnu ruky doširoka, mierne vzpriamené. Na pokyn vedúceho hry teraz urobia pol kroku dopredu a snažia sa každou rukou chytiť inú ruku zo stredu kruhu, pokiaľ možno nie v priamej línii priameho suseda. Vedúci hry tu môže potrebovať pomoc a nasmerovať k sebe všetky zostávajúce voľné ruky.

Teraz sú oči opäť otvorené a skupina má za úlohu rozplieť tento gordický uzol, ale bez toho, aby ho pustila. Môže to byť jeden veľký kruh alebo niekoľko menších kruhov. V každom prípade sa uzol môže rozviazať a kruh vytvoriť, ak nikto nepustí ruku svojho partnera!

Variácia hry: Dvaja hráči sú poslaní za dvere, ostatní vytvoria veľký kruh a držia sa za ruky. Aj tu platí prvé pravidlo: nepustiť! Teraz všetci účastníci preliezajú cez ostatné ruky vo farebnej zmesi, prešmykujú sa medzi nohami alebo rukami a otáčajú sa okolo vlastnej osi, až kým sa nevytvorí veľký uzol. Teraz sa pripoja ďalší dvaja hráči a musia uzol rozplieť tým, že zvonka vydávajú príkazy (napr. Karl prelezie pod týmto ramenom, Lisa prelezie cez tieto nohy...).

TOTO JE PES, TOTO JE MAČKA

Materiál: 2 predmety

Realizácia

Skupina sedí v kruhu (osoba A, B, C ...). Vedúci hry podá hráčovi A predmet (napr. zväzok kľúčov) so slovami:

- + Riaditeľ hry: „To je pes.“
- + A: „Čo je to?“
- + Riaditeľ hry: „Pes.“
- + A pre B: „To je pes.“
- + B A: „Čo je to?“
- + A riaditeľovi hry: „Čo je to?“
- + Riaditeľ hry pre A: „Pes.“
- + A na B: „Pes.“
- + B pre C: „To je pes.“
- + ...
- +

Iba vedúci hry oficiálne pozná význam predmetu a všetci ostatní hráči sa pýtajú na celý rad späť vedúceho hry. Aby to bolo o niečo ťažšie, podá ďalší predmet v opačnom smere so slovami: „To je mačka.“ Chce to trochu cviku, kým sa predmety so správnym dialógom vrátia k vedúcemu hry. A pán hry je tiež trochu náročný.

OCEAN WAVE

Požiadavky na miestnosť: kruh stoličiek

Realizácia

Všetci hráči sedia v kruhu, jedna osoba stojí v strede. Skupina sa teraz postupne posunie o jedno miesto ďalej. Osoba v strede sa musí pokúsiť sadnúť si medzi ne a dosiahnuť prázdnu stoličku. Ak osoba v strede tleskne rukami alebo zakričí „Zmena!“, skupina musí zmeniť smer. Prípadne môže osoba v strede vždy zakričať „doľava“ alebo „doprava“, samozrejme, podľa vlastného výberu v dlhších intervaloch alebo niekedy v rýchlejšom slede za sebou, aby sa vytvoril určitý zmätok medzi jednotlivými vlnami.

BODYGUARD

Materiál: 1 (mäkká) lopta

Realizácia

Všetci hráči stoja v kruhu. V strede stojí „celebrita“ a bodyguard. Skupina má za úlohu hodiť loptu na celebritu a bodyguard ju musí chrániť. Hráči sa z času na čas vymenia.

LOV NA DRAČÍ CHVOST

Materiál: stuhy alebo tkaniny

Požiadavky na priestor: Priestor na prevádzku

Realizácia

Všetci hráči sa rozdelia do menších skupín (zmysluplné je mať aspoň tri skupiny, bez hornej hranice; obzvlášť zá-bavné však je, ak sa drak skladá z viac ako štyroch ľudí), postavia sa do radu za seba v každej skupine a držia sa za ramená. Každá skupina vytvorí draka: prvá osoba je dračia hlava, prostredné osoby sú telo a posledná osoba je dračí chvost. Osoba, ktorá nesie dračí chvost, si tiež zastrčí stužku alebo šatku do zadnej časti nohavíc alebo na opasok. Musí byť pripnutá takým spôsobom, aby sa dala po potiahnutí odopnúť. Teraz sa každý drak snaží ukradnúť odnímateľný dračí chvost inému drakovi. Samozrejme, môže to urobiť len dračia hlava, pretože len ona môže používať svoje ruky. Dokonca aj nositeľ dračieho chvosta na konci môže zabrániť odňatiu svojho chvosta len šikovnou únikovou taktikou. Drak však musí vždy zostať kompletný, t. j. môže loviť len dovtedy, kým sú všet-ky dračie končatiny v pohybe a držia sa - čo nie je také jednoduché, akonáhle sa do hry zapojí trochu dynamiky.

STARÁ ČIAPKA

Materiál: staré klobúky

Požiadavky na priestor: Priestor na prevádzku

Realizácia

Na túto hru potrebujete aspoň dva klobúky, tri alebo viac, ak je v hre viac ako desať ľudí. Vyberú sa dvaja hráči, z ktorých každý môže na začiatku hry držať v rukách jeden klobúk. Musia sa pokúsiť nejakým spôsobom nasadiť klobúk ostatným hráčom. Kto sa nedostal dostatočne rýchlo do bezpečia a stane sa nositeľom klobúka, ten si teraz klobúk zloží, trikrát ním udrie o zem a zakričí: „Tsch - Tsch - Tsch!“ (alebo iný bojový pokrik, ktorý si cvičenci sami vopred vymyslia) a potom sa ho snaží rovnakým spôsobom zbaviť.

BALÓNOVÝ VOLEJBAL

Materiál: balóny

Realizácia

Hra sa hrá na podlahe. Dve družstvá sedia oproti sebe v dvoch radoch vzdialených od seba asi 1 meter. Do hry sa vloží jeden alebo neskôr niekoľko balónov. Hráči sa snažia dostať balón na zem za druhým tímom. Ak sa im to podarí, tím získava bod. Hráči nesmú opustiť svoje miesto, môžu sa len natiahnuť, nesmú však pohnúť zadkom z miesta.