|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Elem tartalma: DD-játék, Délegyháza** | | Kategória: játék |
| Jelöld be a szerző(k) opciót! (lenyíló lista)  Szerkesztő(k): Hümpfner Erik | | Esemény: Találkozó |
| Kapcsolódó téma: | Kapcsolódó előadás: | |
| Régió: Dél-Duna | Település: | Időpont: 2020.09. |

Kapcsolódó anyagok:

Törzsanyag:

**Dél-Dunás találkozó 2020. okt. 17. játék**

1. játék

Bemelegítő gyakorlat: Minden résztvevő fel-alá járkál a teremben. A tréner újabb és újabb érzéseket mond, nekik pedig az adott érzelmet tükröző viselkedést mutatva kell folytatni az útjukat.

1. játék

Néma ismerkedés (György-Dávid Anita) - 8-30 fő, 10 év felett, 5-10 perc időtartam, kint és bent is játszható

A JÁTÉK MEGNYITÁSA, NYITÁNYA: Játszhatsz a játék előtt egy páralakító játékot, vagy egyszerűen csak sétáljanak a játékosok a térben, majd adott jelre válasszanak maguknak párt szimpátia alapján.

A JÁTÉK MENETE, JÁTÉKSZABÁLYOK: Kérd meg a párokat, hogy álljanak egymással szembe. Szó nélkül, csak némán, kézzel-lábbal mutogatva kell egymás számára információt átadni önmagukról. A feladatuk, hogy három perc alatt próbáljanak meg minél több mindent elmesélni magukról egymásnak. Az idő lejárta után osszák meg egymással, hogy mit is tudtak meg, javítsák ki a hibákat. Majd keressenek új párt és folytatódhat a játék.

A JÁTÉK LEZÁRÁSA: Érdemes két-három kört játszani, de közben figyeld a résztvevőket, hogy mennyire élvezik a játékot, és vedd figyelembe ezt a szempontot is a játék befejezésének meghatározásakor.

LEHETSÉGES TOVÁBBFEJLESZTÉSEK, VARIÁCIÓK:

* Ha már ismerik egymást a játékosok, akkor adhatsz egy konkrét témát is, amiről „beszélgetniük” kell.
* Választhatnak egy új párt maguknak, és neki a korábbi párjukat kell bemutatniuk, szintén némán.

A JÁTÉKVEZETŐ SPECIÁLIS FELADATAI: Figyelmeztesd időközben a játékosokat, hogy mindkét fél jusson „szóhoz” a bemutatkozás során.

EGYÉB MEGJEGYZÉS: Lehetséges, hogy az ellenőrzés során nem csak arról kezdenek el beszélni a párok, amit elmutogattak egymásnak, hanem már más témák is szóba kerülnek. Ha a kommunikáció beindítása volt a játék célja, akkor ilyen esetben ne állítsd le egyből a játékot, hagyd őket beszélgetni.

1. játék

Labda-körbeadás

Az egész csapat körbe áll, szorosan. Minden második ember kap egy színt. Mivel jelen esetben két darab kis labdával játszottuk (kék, sárga), így ezt a két színt kapták. Minden második ember kapja az egyiket illetve a másikat. Ezután a kör két átellenes pontján állóknak odaadjuk a labdákat. Az a feladat, hogy a kékek a kék labdát, a sárgák a sárga labdát adják minél gyorsabban körbe, hogy leelőzzék a másik csapatot. Ha ez megtörténik, vége a körnek.

1. játék

Szabó, Kovács család

Külön cetlikre felírjuk a következőket: Kovács nagypapa, Kovács nagymama, Kovács apa, Kovács anya, Kovács gyerek, Kovács unoka

Ugyanígy a Szabó családnak is. (Több játékos esetén más családokat is írhatunk.)

Egy-egy széket ki kell jelölni minden család számára. A feladat a következő: A résztvevők körben állnak, a kör közepén a játékvezető feldobja a cetliket, mindenki minél gyorsabban felkap egyet. A fenti felsorolással azonos sorrendben kell leülniük a nekik kijelölt székre. Először a nagypapa, majd a térdére a nagymama stb.Amelyik család előbb leül egymás térdére, az nyer.

1. játék

Alakítsatok magatokból… (Kovács Nikoletta) 10-30 fő, 6 év felett, 20 perc, kint és bent is játszható

A JÁTÉK MENETE, JÁTÉKSZABÁLYOK: Kérd meg a résztvevőket, hogy alakítsanak magukból különböző formákat (pl. kör, négyzet, háromszög), vagy különböző betűket, számokat. A feladat során az egészen egyszerű formáktól haladj tovább a bonyolultak felé.

ÉRTÉKELÉS, JUTALMAZÁS, FELDOLGOZÁS: A feldolgozás során érdemes kitérni az alakzat megformálásának és a problémamegoldásnak a folyamatára. A csoport végrehajtási módjától függően kitérhetsz a következőkre is: a feladat végrehajtásához választottak-e vezetőt vagy sem; ha választottak, ők választották-e; esetleg a vezető állt a csoport élére, vagy a helyzetből adódott a vezetővé válás.

LEHETSÉGES TOVÁBBFEJLESZTÉSEK, VARIÁCIÓK: Nehezítheti a végrehajtás körülményeit, ha bekötött szemmel és / vagy szavak nélkül kell végrehajtani a feladatot.

1. játék

Evolúciós kő-papír-olló

Mindenki kiscsibe és úgy kell menni a teremben, hogy csipognak és verdesnek a szárnyakkal. Ha találkoznak egy másik csibével, akkor kő-papír-olló harc után aki veszít, csibe marad, aki nyer, sas lesz belőle. Nagy szárnycsapásokkal mehet tovább sast keresni (a csibe pedig keres másik csibét). A sas, ha egy másik sassal harcolva nyer, laza csávó (csaj) lesz. Neki nagyon lazán kell menni, míg egy másik laza csávót le nem győz. Ekkor szent lesz, és megy a játékvezetőhöz. Ő nyert.

ZÁRÁS: Körben mindenki megoszthatja az élményeit. Egy mozdulattal fejezze ki, hogy mit érez, amit egy szóval vagy mondattal magyarázhat is, hogy hogy élte meg a közös játékot.

Eszközigény:

Színes labdák, székek, papírcetliken a családtagok.