



„Društveni centri – gde pojedinci napreduju, porodice se povezuju, a zajednica se razvija”

PRIRUČNIK U NASTAJANJU **za saradnike/ce društvenih centara – voditelje/ke radionica**

Ideja ovog priručnika je da se na jednom mestu nađe što više korisnih materijala za vođenje radionica. Za početak, prikupili smo igre i rasporedili ih u tri grupe.

*Molimo vas da igre isprobate, ocenite, osmislite nove i pošaljete nam ih, kako bismo ih pridružili i doprineli **HORIZONTALNOM UČENJU**.*

Takođe, želimo da se u priručniku nađu i drugi korisni materijali za planiranje, vođenje i ocenu uspešnosti radionica (linkovi, fotografije, video-klipovi, prezentacije itd.). *Zato vas pozivamo da podelite korisne materijale i učinite ih dostupnim i ostalim kolegincima i kolegama i zamolite ih da doprinesu dopunjavanju ovog priručnika.*

OPŠTA PRAVILA RADIONICE

Radioničarski rad podrazumeva vođenje radionica po određenim pravilima oko kojih se grupa koja učestvuje složi na početku radionice ili ciklusa radionica. Evo mogućeg načina uvođenja pravila na početku radionica:

„Radionice se primenjuju već dugo godina i njihova su se pravila pokazala korisnima. Evo, predlažem sledeća pravila, a vi razmislite možete li se s njima složiti i želite li dadodamo još neka.”

Voditelj izlaže pravilo po pravilo, proverava saglasnost učesnika i ispisuje pravila na tabli (flip čartu).

„Na radionicama se, kao što vidite, **SEDI U KRUGU**. Tako se svi bolje vidimo i čujemo.

Drugo pravilo je da **SVI UČESTVUJU – NEMA POSMATRAČA**. Biće puno pitanja o kojima će se razgovarati i vrlo je važno da svi mogu reći ono što misle ili osećaju, što su doživeli ili saznali. Samo u tom slučaju moguća je prava razmena među svima nama i osećaj da ravnopravno doprinosimo radionici. Ne zaboravite da od svakog od nas zavisi kako će radionica izgledati. Važna je vaša volja za učestvovanjem, jer nas ono što međusobno razmenjujemo obogaćuje.

Naravno, ako zbog bilo kojeg razloga ne želite da svoj odgovor podelite s drugima, samo recite **DALJE**. To je treće pravilo radionice.

Četvrto pravilo glasi: **NE SEDI NA SVOJIM POTREBAMA**. Ovo je vrlo važno pravilo. Ono traži od vas da poštujete sebe i uzimate u obzir svoje potrebe. Ako vam nešto smeta, ne sviđa vam se ili nešto jako želite, potrebno vam je – recite to odmah.

Sledeće pravilo glasi: **SLUŠAJ DRUGOGA**. Ono traži pažnju i poštovanje onoga ko upravo govori i omogućava nam dobro međusobno razumevanje. Istovremeno, slušanje drugih i nama pomaže, jer ono što oni govore podstiče i nas da se nečega setimo, da nešto smislimo.

Poslednje se pravilo odnosi na **POŠTOVANJE DOGOVORENOG VREMENA** za radionice. Važno je dolaziti na vreme, ne dolaziti ili odlaziti usred radionice. Time ometamo druge, a sebi uskraćujemo potpuni doživljaj radionice.”

IGRE KOJE SE MOGU KORISTITI NA SVIM RADIONICAMA

Igre prikazane u ovom pregledu su razvrstane kao:

- uvodne,
- završene i
- samostalne igre.

Pored nekih igara u zagradi stoji, kao preporuka, za koju od radionica na podprojektu bi se mogle iskoristiti. Broj u zagradi (npr. 15’) označava vreme u minutima koje se preporučuje za datu igru.

Važna preporuka je takođe da na samom početku ciklusa radionica, učesnici/ce upoznaju međusobno (čemu uvodne igre mogu dosta da doprinesu), sa trenerom (radioničarem) i sa programom koji ih očekuje do kraja radioničarskog ciklusa.

UVODNE IGRE

Ova kategorija sadrži:

- *igre predstavljanja i upoznavanja,*
- *neverbalne igre zagrevanja i opuštanja,*
- *igre koje podstiču samoafirmaciju i*
- *igre koje služe za podelu učesnika/ca na male grupe.*

Sve one povećavaju svest o sebi i drugima, i o odnosima s drugima, tako da *međusobno poverenje* koje se gradi putem ovih igara doprinosi razvijanju pozitivne atmosfere i omogućava odvijanje kooperativnih aktivnosti.

Osnovni zadatak *igara predstavljanja i upoznavanja* (kojima uvek počinju radionice u kojima učestvuju deca i mladi koji se ne poznaju, a koje se mogu koristiti i za bolje upoznavanje) jeste započeti radionicu na zanimljiv način koji podstiče da se o drugima sazna nešto novo. Kada se učesnici već upoznaju (na primer u razredu), ove će im igre pružiti mogućnost da dožive svoje prijateljice i prijatelje na nov, verovatno drugačiji način nego do tada (igre pod brojevima 1-14).

Igre zagrevanja i opuštanja, kao i *igre koje podstiču samoafirmaciju* omogućavaju učesnicima da naprave prelaz s prethodnih aktivnosti na ono što će se raditi na radionicama, da zaborave trenutne brige i preokupiranost drugim stvarima. Njihov je cilj da uvedu učesnike u opušteno stanje u kojem će više nego inače biti osetljivi za doživljaje koje im nudi radionica (igre pod brojevima 15-20 i 26-29).

Igre koje (prvenstveno) služe podjeli učesnika/ca na male grupe (i parove) imaju za cilj da se izbegne situacija u kojoj uvek isti učesnici/ce rade zajedno, tj. omogućavaju da se grupe naprave na lak, zabavan i nenametnut način. Ove igre istovremeno aktiviraju učesnike, što je naročito dobro ako slede posle dugih verbalnih aktivnosti (igre pod brojevima 21-25).

1. KOD TEBE MI SE SVIĐA (10')

Svi sede u krugu. Voditelj kaže: „Sada pokušajte da osobu s desne strane predstavite na pozitivan način. Recite njeno ime i nešto što vam se kod nje ili na njoj sviđa. Na primer: Ovo je Marija, sviđa mi se to što je vesela.”

2. IMENA (i pridevi) (5')

„Idemo u krug, svako treba brzo reći svoje ime.” Takođe moguće je razraditi ovu vežbu i uz dodavanje određenih prideva (poželjno kvaliteta) koji opisuju učesnika koji govori „Neka sada svako kaže svoje ime ili nadimak i pridev koji počinje istim slovom. Npr. cvrkutava Ceca, raspevana Renata, tačkasta Tina itd. Idemo u krug.”

3. IME I POKRET (10')

Svi učesnici stoje u krug. Svaki učesnik govori svoje ime i napravi neki pokret. Nakon toga, onaj koji stoji do njega ponavlja ime prethodnika i njegov/njen pokret, pa izgovara svoje ime i dodaje svoj pokret. A onda naredni učesnik imena i pokrete svih prethodnih. I tako sve u krug....Bilo bi dobro da za kraj voditelj radionice ponovi sva imena i pokrete učesnika.

4. IMENA A-HA (10')

Svi sede u krugu i voditelj kaže: „Sada ćemo se malo igrati našim imenima. Evo kako ćemo to raditi. Onaj ko počinje igru učiniće ovo: desnom rukom će se udariti po levom ramenu i reći 'A', zatim levom rukom po desnom ramenu i reći 'HA', pa desnom rukom po levoj butini i reći svoje ime, a onda levom rukom po levoj butini i reći ime onoga koga želi pozvati. Na primer: A-HA-Snežana-Filip. Zatim Filip ponovi A-HA, kaže svoje ime, pa ime onog koga poziva, na primer Josip i tako redom. Važno je držati ritam igre i izvoditi je relativno brzo, pri čemu se neizbežno dešavaju pogreške što treba shvatiti kao deo igre, na zabavan način.

5. INTERVJU I (20')

„Podelite se na parove, tako da budete s nekim koga ne poznajete dobro ili s kime ne kontaktirate često. Osoba A ima zadatak da u 3 minuta sazna što više o osobi B. Nakon toga ćete zameniti uloge. Kad A i B obave intervju, vratićemo se opet svi u krug i svako će predstaviti svog partnera. Pritom će ustati i stati iza njega, a ono što bude govorio, reći će u prvom licu.”

6. INTERVJU II (20')

„Podelite se na parove, tako da budete s nekim koga ne poznajete dobro ili s kime ne kontaktirate često. Osoba A ima zadatak da u 5 minuta sazna što više neobičnih stvari o osobi B. Zatim ćete zameniti uloge. Kada svi završe intervju, vrat ćemo se u krug i svako će reći šta je novo i neobično saznao o svom partneru.” Voditelj može pomoći učesnicima tako što će navesti neka pitanja koja mogu olakšati vođenje intervjua, kao što su: Koji je najčudniji događaj koji ti se dogodio?; Koja je najneobičnija osoba koju si upoznao i zašto misliš da je takva?; Koji je najopasniji događaj u kojem si učestvovao? itd.

U sličnom duhu može se izvesti i igra Istina ili laž(15'). Učesnici dobiju instrukciju da na papiru napišu tri stvari o sebi od kojih su dve tačne a jedna nije i da idu jedni do drugih i pokušavaju da otkriju šta je istina a šta ne o osobi koja je to napisala. Mogu da diskutuju međusobno o tome da li su i kako pogodili ili da se o tome kratko porazgovara nakon što svi obiđu sve i vrate u krug.

7. NADIMAK (15')

„Sada će nam svako reći svoje ime, zna li kako ga je dobio, da li ga voli ili ne i zašto. Ako imate nadimak, recite kako ste ga dobili, da li ga volite ili ne i zašto? Da li biste voleli da se zovete drugačije i kako?”

8. PITAJ ME – PITAM TE (15')

Učesnici se poređaju u dva koncentrična kruga. Svako ima partnera i okrenuti su licem u lice. Voditelj kaže: „Sada imate priliku od svog partnera saznate nešto što niste znali o njemu. Možete ga pitati šta god želite, a vaš će vam partner odgovoriti. Prvo će pitati oni koji stoje u unutrašnjem krugu. Potrudite se da na pitanja odgovarate kratko i jasno i da ne proširujete temu.” Kada svaki par završi s pitanjima i odgovorima, krug se rotira udesno za jedno mesto. Sada onaj iz spoljašnjeg kruga pita onoga iz unutrašnjeg kruga. Ovaj postupak se ponavlja još dva puta, tako da svako bude u prilici da dvaput postavi pitanje i dvaput odgovori. Posle toga se svi vraćaju u veliki krug.

Sledi rasprava u kojoj je cilj saznati kakva su bila njihova iskustva kad su bili u ulozi onoga koji postavlja pitanja i onoga koji odgovara na pitanja, i u kojoj su se uložili bolje osećali. Razgovor se vodi tako da se ukaže na moguće poteškoće u započinjanju komunikacije i na različitost u tom smislu da je nekome lakše započeti komunikaciju i postavljati pitanje, a nekome pak odgovarati na pitanja. Treba izbeći da se u raspravi prepričavaju postavljena pitanja i odgovori, jer naglasak nije na tome, nego na osećaju koji je taj proces izazvao. Isto tako treba podržati različitost iskustava, uzeti u obzir razloge zbog kojih je nekome nešto lakše, a nešto teže, jer to je zaista individualno, pa se valja uzdržati od generalizacije.

9. LEĐA UZ LEĐA (10')

„Ustanite i prošetajte prostorijom promatrajući jedni druge. Trudite se da zapamtite što više detalja. Posle nekoliko minuta, na moj znak, staćete uz osobu koja vam je najbliža, leđa uz leđa. Vas zadatak je da naizmenično opisujete jedni druge na

osnovu onog što ste zapamtili. Najpre osoba A opisuje osobu B koja ima pravo postavljati samo potpitanja, ali ne sme poricati niti odobravati opažanja osobe A. Na primer, A kaže: 'Imaš naočare'. Okrenućete se licem u lice i proveriti svoja zapažanja."

10. ZNAČKE SA SLIČICAMA (15')

„Da bismo lakše pamtili imena, napišite na papirićima svoje ime, nadimak ili ime kojim biste voleli da vas zovemo. Da bi značka lepše izgledala i imala neki lični pečat, nacrtajte nešto na njoj. To može biti neki vaš znak ili crtež – bilo šta što vam se sviđa ili što želite da vas predstavlja.” Kada svi naprave značke, stanite u krug kako bi svako objasnio svoj simbol.

11. ZNAČKE S PORUKAMA LIČNE PRIRODE (15')

„Sada ćemo pokušati da se upoznamo na novi način i saznamo još nešto o sebi i drugima. Napišite na ovim papirićima svoje ime, nadimak ili ime kojim biste voleli da vas zovemo, kao i nešto što biste voleli da grupa zna o vama: npr. nešto što dobro znate da radite, nešto što je dobro i lepo kod vas, a ljudi to ne znaju, nešto što do sada niste imali priliku da pokažete. Kada završite, svako će zakačiti svoju značku tako da je ostali vide i prokomentarišu ono što je napisano na njoj.”

12. SLIČNOSTI I RAZLIKE (10')

„Podelite se na parove. Izaberite nekoga iz grupe koga ne poznajete dovoljno ili s kime niste imali puno kontakata. Na papiru napišite tri stvari po kojima mislite da se razlikujete od svog partnera, i tri osobine u kojima verujete da ste slični ili isti sa svojim partnerom. Kada to napravite, zamenite s partnerom ono što ste napisali, uporedite i razgovarajte o zaključku. Da li se vaši odgovori u nečemu razlikuju ili su slični?” Igra se može nastaviti tako što će se u velikom krugu svaki par predstaviti i izneti svoje međusobne sličnosti i razlike.

13. ZNAM ŠTA VOLIM (20')

„Sada će svako na papiru napisati tri aktivnosti koje jako voli. To može biti bilo šta, ono što volite da radite, u čemu uživajte, ono što vas opušta. Kada to učinite, pokušajte naći barem jednu drugaricu ili druga iz grupe koji ima odgovore najbližije vašim, a zatim zajedno s njom/njim potražite i trećeg koji vam je po svojim sklonostima najbliži. Slobodno se šetajte i nađite grupu svojih istomišljenika.” Igra se može produžiti tako što će se oformiti četvorke ili grupe koje nemaju određen broj članova. Kasnije se može u velikom krugu razgovarati o onom što volimo ili mogu male grupe iznositi ono što ih povezuje, što opet može poslužiti daljem radu.

14. ZNAM ŠTA VOLIM, A ŠTA NE (20')

„Napišite na papiru tri stvari koje volite i tri stvari koje ne volite. Zatim šetajući učionicom potražite onu osobu koja voli odnosno ne voli iste stvari kao i vi, ili s kojom imate što veći broj zajedničkih elemenata (npr. dve iste stvari koje volite i dve

iste stvari koje ne volite, ukupno četiri zajednička elementa). Kad ste takvu osobu pronašli, u paru tražite drugi par koji ima ukus sličan vašem.” Tako ćete formirati grupe od po četiri člana.

15. RUKOVANJE (10')

„Ovo je vrlo jednostavna igra u kojoj će vaš zadatak biti da se rukujete sa svakim iz grupe, ne izgovarajući pritom ni jednu reč. Slobodno se krećite po celoj učionici i kada se s nekim sretnete, zamislite da je to vaša izuzetno draga prijateljica ili prijatelj kojeg niste dugo videli i srdačno mu stisnite ruku. Pazite, u ovoj igri se ne govori! Nakon što se svako sa svakim bude rukovao, vratićete se na mesta u krugu.”

16. GRIMASE (15')

Učesnici stoje u krugu. „Predlažem da malo razgibamo svoja lica. Svako od nas napraviće jednu smešnu grimasu, iskriviti i izobličiti lice kako god želi. Ostali treba da pažljivo gledaju i ponove istu grimasu. Gledajte pažljivo, jer nije lako postići potpuno istu grimasu! Kada onaj ko pokazuje grimasu završi, pljesnuće rukama i to će biti znak za nas ostale da ponovimo istu grimasu.”

17. IMITIRANJE (5')

Sada ćemo hodati u krug, ali na poseban način. Oponašaćemo sledeće načine hoda:

- kako hoda fudbaler koji se vraća s utakmice;
- kako hoda robot;
- kako hoda pijanac;
- kako hoda dete od dve godine;
- kako hoda žena kada se vraća s pijace.

Voditelj može tražiti i da učesnici daju ideju koga bi mogli oponašati.

18. ČUDESNI DAR (15')

Učesnici stoje u krugu. Voditelj kaže: „Sada ćemo igrati jednu igru u kojoj će svako od vas moći da pokloni onome do sebe nešto što zaželi. Uslov je samo da ime poklona ne izgovori, nego da ga pokuša predstaviti pantomimom. Ako želite, poklon možete i zapakovati. Onaj ko primi poklon zahvaliće se i zatim poklon predati sledećem do sebe. Pokloni se ne smeju ponavljati.” Voditelj će ostaviti učesnicima nekoliko minuta da zamisle poklon, a kada završi krug s davanjem poklona, u sledećem krugu svaki učesnik pokušava da pogodi šta je dobio.

19. TALAS (5')

Svi učesnici stoje u krugu, voditelj kaže: „Ova igra zove se talas. Evo kako se igra: Ja ću napraviti jedan pokret, npr. mahnuću rukom. Čim završim, onaj ko stoji s moje desne strane ponoviće pokret. U trenutku kad ga bude dovršavao, sledeći s njegove desne strane će ga prihvatiti, ponoviti, zatim sledeći i tako redom sve dok ne prođe ceo krug. Zatim će neko drugi napraviti drugačiji pokret, koji će se isto tako,

poput talasa, lančano prenositi od jednog do drugog. Važno je pažljivo pratiti igru da biste pokret započeli istog trenutka kada ga vaš prethodnik dovrši. Budite koncentrisani, osetite energiju tog pokreta koji kruži i spremno čekajte svoj red kako se talas ne bi prekinuo.” Igra se onoliko dugo koliko ima ideja za prenošenje pokreta.

20. JA ŠAPATOM, A TI GLASNO... (10')

„Sada će se svako od nas priseliti nečeg što ga je razveselilo protekle nedelje, nečeg što bi voleo da s nama podeli. To ćemo učiniti na jedan neobičan način. Ja ću reći ono što me razveselilo šapatom, zatim ću pozvati nekog iz grupe da glasno ponovi to što sam ja rekao. Nakon toga, on će reći šapatom šta je njega razveselilo i pozvati sledećeg da to kaže glasno. I tako dalje dok svi ne dođemo na red. Nećemo dva puta pozivati istu osobu.”

21. TRAŽIŠ ME - TRAŽIM TE (10')

Voditelj podeli učesnike tako da sednu u dva koncentrična kruga i kaže: „Sada će svi koji sede u unutrašnjem krugu pronaći u svojim torbama i džepovima neku stvarčicu, sitnicu koju će staviti u centar kruga (to može biti telefon, ključ, gumica itd.). Zatim će oni koji sede u spoljašnjem krugu, jedan po jedan, uzimati po jedan predmet iz centra kruga koji im se sviđa.” Kad su svi izabrali po jednu stvar, voditelj kaže: „Sada će vlasnik predmeta koji ste izabrali biti vaš partner.”

22. ATOM (5')

„Slobodno se krećite celim prostorom, na način kako vam to odgovara – lagano ili brzo, skakućući ili lenjo šetajući. Ako viknem ‘ATOM!’, zaustavićete se, a ako viknem npr. ‘ATOM 3!’ zaustavićete se i uhvatiti se za ruke s dve najbliže osobe do sebe i tako napraviti trojku – to je atom 3. Ako viknem ‘ATOM 5!’ napravićete grupu od 5 članova itd., zavisno od broja koji izgovorim posle reči ‘atom’.” Voditelj može varirati igru tako što izgovori ‘atom’ i neki broj, pa zatim daje instrukciju da učesnici nastave šetnju. To se ponavlja nekoliko puta, a zadnji je broj onaj koji čini željeni broj članova malih grupa. Igra je zanimljiva ako se izvodi uz muziku, tada voditelj neočekivano zaustavlja zvuk i izvikuje šifru za formiranje grupe. Kad se muzika nastavi, nastavlja se i šetnja, kad muzika prestane brzo se formiraju grupe.

23. PAROVI (10')

„Slobodno se krećite po celom prostoru, na način koji vam odgovara. Kad kažem ‘Sad!’, uhvatite se za ruku s najbližom osobom do vas. Zatim ćete, u parovima, nastaviti šetnju. Kad ponovo viknem ‘Sad!’, prići ćete najbližem paru do sebe i tako formirati četvorke.” Postupak se može ponoviti još jednom, ako voditelj želi da ima grupe od po šestoro itd. Kao i u igri „Atom”, poželjno je koristiti muziku.

24. GODIŠNJA DOBA (5')

„Na moj znak, podelićete se u 4 grupe, tako što će svaka grupa predstavljati jedno godišnje doba. Oni koji su se rodili leti treba da stanu ovde, rođeni u jesen tamo, zimi onde, a u proleće tamo.”

25. JEDAN, DVA ILI TRI? (10')

„Zamislite u sebi jedan broj – jedan, dva ili tri. Recimo da je jedan od ta tri broja vaš omiljeni broj. Jeste li zamislili? Dobro, zapamtite ga. Sada ću vam pokazati kako možemo odgonetnuti da li je druga osoba zamislila isti broj kao i mi, a da pri tom ne govorimo. Otkrićemo to rukovanjem. Evo kako. Ako sam zamislio broj jedan, protrešću ruku osobe s kojom se rukujem jednom, ako sam zamislila broj dva – dvaput, ili za broj tri – tri puta. Ukoliko je druga osoba na istoj talasnoj dužini kao i ja, međusobni stisak ruku će istovremeno prestati. Ako nije, jedno od nas dvoje će nastaviti da tresu ruku onog drugog i nepodudarnost će biti očigledna. Tek kada završite rukovanje imate pravo da verbalno proverite jesu li vaši omiljeni brojevi isti ili različiti. Ako su vaši brojevi različiti, nastavite da dalje tražite osobu koja je zamislila isti broj kao i vi. Tada će brojevi 1 stati u ugao, brojevi 2 uz tablu, a brojevi 3 uz vrata. Pokušajmo.” Najčešće se događa da sve grupe imaju približan broj članova, ali ako je voditelju važno da broj članova grupe bude potpuno isti, bolje je da koristi neki drugi način za podelu u grupe.

26. DA – NE (5')

„Podelićemo se u parove i stati jedni prema drugima. Svaki par će razgovarati koristeći samo dve reči: DA i NE. Svako u paru će govoriti samo jednu reč. Jedan će uporno govoriti samo DA, a drugi samo NE. Svako treba da uveri onog drugog u svoje mišljenje i da postigne da njegov partner na kraju popusti. Iako možete govoriti samo jednu reč, možete koristiti sva druga sredstva uveravanja: intonaciju, jačinu glasa, položaj tela i pokrete. Kad kažem da stanete, par će promeniti uloge. Onaj ko je govorio DA sad će govoriti NE i obrnuto.” Osim ovih reči (DA - NE), mogu se koristiti i reči HOĆU - NEĆEŠ ili MORAŠ - NE MORAM.

27. NE VOLIM KAD MI NEKO (15')

Svi sede u krugu i voditelj kaže: „Sad ćemo svi u krugu reći nešto što nam obično smeta u komunikaciji s drugima, nešto što ne volimo čuti ili ne volimo da nam neko učini. Svako će rečenicu započeti na sledeći način: *Ne volim kad mi neko...* i nastaviti s onim što mu najčešće smeta u komunikaciji s drugom osobom. Kad se ovaj krug završi, svako će redom reći kako obično reaguje u situaciji koju je naveo.”

28. OSOBINE KOJE CENIM KOD SEBE (25')

Voditelj podeli učesnicima flomastere i papire formata A4. „Smestite se udobno, opustite se, ako vam prija – zatvorite oči i pokušajte da prepoznate kako se trenutno osećate. Prepustite se tom doživljaju nekoliko minuta.” Nakon 2-3 minuta voditelj nastavlja s instrukcijom. „Sada pokušajte da to kako se osećate prikažete

crtežom. Ne postoje unapred propisana pravila kako taj crtež treba da izgleda. Napravite to onako kako vam se u prvom momentu spontano nametne. Crtež može predstavljati neku određenu situaciju ili može biti apstraktan. Isto tako, možete koristiti onoliko boja koliko želite. Važno je samo da crtež oslikava vaše osećaje.” Nakon 5-10 minuta, zavisno od toga koliko vremena učesnicima treba za crtanje, voditelj nastavlja: „Sada ćete pored crteža ili na poledini napisati pet osobina koje cenite kod sebe.” Učesnicima je po pravilu teško da napišu šta kod sebe cene, pa traže da se smanji broj osobina ili da umesto onoga što cene napišu ono što ne cene. Voditelj ne sme odustati od svog zahteva i treba ih hrabriti da to izvedu. Kad svi učesnici ispišu osobine, voditelj će zatražiti da formiraju parove i međusobno razmene crteže. „Svako od vas ispred sebe ima crtež svog partnera. Pogledajte ga i pročitajte osobine koje su napisane. Pored ovih pet osobina koje je napisao vaš partner i koje on ceni kod sebe, dodaćete tri nove osobine. To mogu biti osobine koje ste u dosadašnjim radionicama uočili kod vašeg partnera, a koje vam se kod njega sviđaju ili vam kao inspiracija može poslužiti partnerov crtež.” Kada svi dopune liste novim osobinama, voditelj im kaže: „I dalje svako od vas ispred sebe ima crtež svog partnera, ali sada s osam osobina. Najpre će se jedan partner obratiti drugom, tako što će mu pročitati jednu po jednu osobinu, započinjući svaku rečenicu s ‘Ti si...’, pa onda dodati osobinu. Npr. ‘Ti si, Denise, veseo.’ Kada jedan pročita celu listu, onda to isto uradi i drugi, obraćajući se onom prvom.”

29. PORUKE (10')

„Ja ću poslati jednu lepu poruku nekome u krugu, ali ću ovaj put uzeti poštara. Moj sused će biti prvi poštar u ovoj igri. Ja ću mu šapnuti poruku i ime onoga kome je treba preneti. On će tada otići do osobe kojoj je poruka namenjena i šapnuće joj tu lepu poruku. Primalac će poruku izreći naglas, tako da svi čujemo je li ostala ista. Sada primalac postaje poštar i ustaje sa svoje stolice na koju seda poštar koji postaje pošiljalac nove lepe poruke, i tako redom dok svi ne prime po jednu poruku.” Pravila ove igre treba učesnicima objasniti jasno i precizno. I pored toga, učesnici često ne uspevaju sve da shvate odmah, nego im je potrebno izvesno vreme pomagati i podsećati ih na pravila: ko i kada šalje poruku, ko je kada poštar, a ko pošiljalac, ko ustaje, a ko seda.

ZAVRŠNE IGRE

Osnovna funkcija svih završnih igara je da zabave učenike, razvesele ih i omoguće im da napuste radionicu u dobrom raspoloženju, s ugodnim osećajem da su nešto zajedno (u)radili. Ove igre pomažu da se srede utisci stečeni tokom radionice i da se učesnici opuste posle napornih aktivnosti.

Osim toga, neke završne igre pre svega služe za uzajamnu razmenu afirmišućih poruka i pogodne su za kraj ciklusa radionica, na kraju polugodišta, pred praznike i slično (igre pod brojevima 30-49).

Takođe, ove igre mogu se koristiti i tokom radionice, kada želimo da napravimo pauzu ili prelazak na neku drugu aktivnost ili fazu radionice.

Na kraju, neke igre pogodne su za razvijanje timskog duha i građenje tima i mogu se uklapati u različite aktivnosti, po potrebi.

30. DODIRIVANJE DLANOVIMA (5')

„Odaberite sebi partnera i stanite jedan prema drugome, ruku ispruženih u visini ramena, dodirujući se dlanovima. Pomičite ruke u više različitih pravaca, trudeći se da ne izgubite kontakt dlanovima. Na moj znak, nakon nekoliko minuta, uključite najbližeg do sebe i tako u trojkama ponovite igru.” Igra se može produžiti i u grupama od po četvoro, a voditelj zatim može postaviti sledeća pitanja: Ima li razlike kada se igra u dvoje, u troje ili u četvoro? Šta je najugodnije? Šta je najzabavnije?

31. LJULJAŠKA (10') (razvijanje timskog duha, građenje tima)

„Za ovu igru potrebne su nam grupe od osmoro učesnika. Sedmoro će rukama napraviti 'ljuljašku', a osmi će leći na njihove ruke. Važno je rukama podupreti vrat, ramena, struk i kolena osobe koju ljuljamo. Zatim je lagano i nežno pomičemo napred-nazad. Svako može isprobati kako to izgleda, po redu kako se dogovorite. Pokušajmo. Vodite računa o tome da se onaj koga ljuljamo oseća potpuno sigurno!”

32. OPUSTIMO SE (10') (razvijanje timskog duha, građenje tima)

„Evo načina na koji možemo pomoći jedni drugima da se osećamo opuštenije, lakše, da smanjimo napetost i nervozu. Ustanite i okrenite se nadesno. Napetost najviše osećamo u ramenima i vratu. Pokušaćemo je smanjiti laganim masiranjem vrata i gornjeg dela ramena. Svako će to činiti s osobom ispred sebe.” Nakon nekoliko minuta, voditelj kaže učesnicima da se svi okrenu nalevo, da bi izmenili uloge.

33. STONOGA (10') (razvijanje timskog duha, građenje tima)

„Svi ćemo stati u krug koji treba da bude što pravilniji. Okrenimo se nalevo tako da gledamo jedni drugima u potiljak i približimo se što je više moguće osobi ispred sebe, pazeći da ne narušimo krug koji se na taj način sužava. Zatim, na moj znak, lagano sednimo jedni drugima u krilo. Kada ovo uspe, poput prave stonoge, krenimo, levom pa desnom nogom, laganim koracima napred.”

34. VRBA (5') (poverenje i razvijanje timskog duha, građenje tima)

„Odigramo jednu nežnu i vrlo ugodnu igru. Treba mi dobrovoljac koji će stati u krug. On će biti vrba. Vrba je drvo koje ima nežne grane i listiće, i raste pokraj vode. Budući da je tako nežna, vrba se pomiče i na najmanji dašak vetra, na jednu pa na drugu stranu. Sada ćemo svi ispružiti dlanove ispred sebe i blago ih osloniti na vrbu. Vrba će pustiti da je nosi vetar, tj. mi, i tako ćemo je nežno, najnežnije ljuljati. Učesnik koji predstavlja vrbu treba da stoji stabilno, ali elastično na stopalima. To znači da ne podiže noge i da, od članaka nagore, opusti telo. Najbolje je da zažmuri. Treba paziti da ostali mogu izdržati težinu tela i da se ne dogodi da učesnik koji je vrba padne.

35. ČVOR (10') (razvijanje timskog duha, građenje tima)

„Sada ćemo svi stati u krug i uhvatiti se čvrsto za ruke. Lagano krećemo jedni prema drugima, a zatim se upetljavamo tako što se provlačimo jedni drugima ispod

ruku, držeći se čvrsto i dalje. Kada se sasvim zapetljamo, polagano počinjemo s raspetljavanjem. Vrlo je važno da jedni drugima ne ispuštamo ruke sve dok se ne vratimo u početni položaj.

36. SKRIVENO BLAGO (15')

Voditelj uzima veliki papir, pričvrsti ga na zid i na vrhu napiše 'Skriveno blago'. Zatim kaže: „Sada ću vas zamoliti da svako kaže po jednu svoju pozitivnu osobinu koju drugi retko primećuju. Ako se neko ne može setiti takve skrivene osobine, može reći bilo koju svoju pozitivnu osobinu. Ja ću sve to pribeležiti na ovom papiru koji nosi naziv 'Skriveno blago'. Nakon što svi ispišu osobine, voditelj skreće pažnju učesnicima na činjenicu da često nismo preterano skloni isticanju svojih pozitivnih osobina, a ipak nam je drago da i drugi vide ono što nas krasí, jer te svoje osobine smatramo vrednima.

37. OGLEDALO (20')

Na celoj površini papira nacrtajte ogledalo (može biti bilo kojeg oblika, uokvireno ili ne), te se na njemu potpišite. Onda svoj papir s nacrtanim ogledalom pošaljite u krug. Na njemu će vam svako napisati lepu poruku za kraj. Tako će svako dobiti svoje ogledalo s puno lepih poruka.

38. HARMONIKA (15')

Ovo je varijanta prethodne igre, samo što se poruke pišu na papirima koji se presavijaju pre nego što se dodaju sledećoj osobi. Na kraju svako dobije harmoniku s lepim porukama i željama.

39. BOMBARDOVANJE POHVALAMA (10') (osnaživanje)

„Podelite se u grupe od po 6-8 i formirajte krug. U sredini kruga biće jedan dobrovoljac. Zadatak onih koji čine krug je da redom, jedan po jedan, dobrovoljcu kažu šta im se sviđa kod njega, što im je privlačno ili koje njegove osobine cene. Pritom je važno biti što konkretniji i iskreniji u pohvalama. Zadatak onoga ko prima pohvale je da duboko diše, sluša pažljivo i ne komentariše ono što čuje, nego može samo klimnuti glavom i reći 'Hvala', ili 'Drago mi je što ti se to sviđa'. Svako će proći kroz ulogu onoga koji prima pohvale.” Nakon igre voditelj može povesti razgovor o tome kako su se učenici osećali dok su primali pohvale i koja je uloga bila lakša, hvaliti ili biti hvaljen.

40. LEPA REČ OTVARA SVA VRATA (10')

Učesnici se podele na dve grupe. Jedna grupa treba da napravi krug – to je tvrđava. Ostali stanu unutar kruga. Zadatak učesnika koji su u krugu jeste da izađu iz tvrđave kroz vrata. Svaki član kruga predstavlja jedna vrata. Kroz vrata se može izaći kad se osobi koja predstavlja vrata kaže nešto lepo o njoj samoj. Ako žele, vrata se mogu otvoriti već nakon prve izjave, a mogu još najviše dva puta tražiti da čuju nešto lepo o sebi. Kada se vrata otvore, osoba koja ih predstavlja okrene se leđima prema

unutrašnjosti kruga i kroz ova vrata nema više prolaska. Osobe koje izađu iz tvrđave formiraju sada novi krug i igra se nastavlja, ali su sada uloge izmenjene. Igra je završena kada svi učenici prođu kroz obe uloge.

41. NEVIDLJIVI PRIJATELJ (10')

Voditelj zalepi svim učesnicima na leđa prazan papir (format A4), podeli flomastere i kaže: „Imate priliku da svom kolegi ili kolegini napišete nešto lepo, nešto što cenite kod njega odnosno nje, nešto što vam se sviđa, što mu/joj do sada niste imali priliku reći. Potrudite se da svako od vas i dobije i napiše poruke. Nemojte se potpisivati. Povremeno možete zameniti flomastere, kako vaša poruka ne bi bila prepoznata po boji flomastera.” Kada voditelj proceni da su uglavnom svi razmenili poruke, prekida igru: „Sada možete skinuti papire i pročitati šta na njima piše. Neka vam to ostane kao poklon i uspomena sa ove radionice.

42. OSTAVI PORUKU! (10') (kreativna)

„Podelite se na parove. Osoba A ima zadatak da osobi B na leđima nacrti neki simbol ili napiše kratku poruku, koristeći se svojim prstom kao sredstvom za pisanje. Kad osoba A završi s ‘pisanjem’ poruke, osoba B je treba odgonetnuti. To se ponavlja tri puta, a zatim osobe A i B menjaju uloge. Probajmo.” Voditelj može zadati i okvirnu temu poruke ili sugerisati da poruka bude pozitivna ohrabrujuća, optimistična...

43. ENERGIJA (10')

Voditelj podeli učesnike u tri grupe i kaže: „Vaš je zadatak da u malim grupama odredite zvuk i pokret koji najbolje izražava energiju, snagu vaše grupe. Šta god to bilo, za sada je jedino važno da svi u grupi znaju kako će to uraditi, koji će zvuk i pokret izabrati. Imate 5 minuta za dogovor.” Pošto su se grupe odlučile za svoj znak, svaka grupa pokaže ostalim dvema svoj izbor i onda svi zajedno ponove taj zvuk i pokret, kako bi se videlo kako to izgleda kad svi učesnici rade zajedno. Voditelj zatim daje novu instrukciju: „Dobro, sada smo videli kako je svaka grupa pokazala svoju kombinaciju zvukova i pokreta kojom je predstavila svoju grupnu energiju. Sledeći zadatak je da se u svojim grupama dogovorite koja bi kombinacija od prikazane tri bila najbolji pokazatelj energije svih grupa zajedno. Imate dva minuta.” Voditelj zatim proverava jesu li u svim malim grupama izabrali određenu kombinaciju i nastavlja: „Stanite svi u centar prostorije i kad izbrojim do tri, izvedite onu kombinaciju zvukova i pokreta koja po mišljenju vaše male grupe predstavlja najbolji pokazatelj energije svih grupa zajedno. Pokušajmo: jedan, dva, tri!” Bilo da sve tri grupe izaberu istu ili različite kombinacije (npr. svako svoju), rezultat je podizanje grupne energije i opšte atmosfere.

44. VETAR DUVA (10')

Pre početka igre voditelj postavi u krug onoliki broj stolica koliko ima učesnika, pa jednu stolicu izbací. Onda stane u sredinu kruga i obrati se učesnicima: „Kad kažem *vetar duva za sve one koji npr. nose farmerice*, svi koji danas nose farmerice ustaju i

pokušaju da zamene mesta, odnosno pokušavaju da sednu na neku od slobodnih stolica. Niko se ne sme se vraćati na svoju stolicu ili sedeti na stolicu koja je odmah pored. Budući da u krugu nedostaje jedna stolica, neko će uvek ostati bez mesta za sedenje. Tada onaj ko je ostao bez stolice preuzima vođenje igre i postavlja novi uslov. Svaki učesnik smišlja uslov u tom trenutku, vodeći računa o karakteristikama članova grupe. (U ovoj igri učesnici najčešće trče kako bi došli do slobodnog mesta, pa je moguće nakon nekoliko „vetar duva“ promeniti pravila kretanja, npr. hodati sporo, nogu pred nogu.)

45. ZLATNA RIBICA (10')

„Evo imamo jednu zlatnu ribicu. Kao i sve zlatne ribice, i ova će ispuniti želju ako je pustimo. Neka svako zamisli po jednu želju. Tu želju će izgovoriti kada ribica bude u njegovim rukama. Kad izgovori svoju želju, pustiće ribicu tako što će je predati odnosno dobaciti drugome. Kada taj izgovori svoju želju, dobaciće je nekom trećem i tako sve dok svako ne dođe na red. Trudite se pritom da se želje ne ponavljaju.”

46. ZUM – ŠKRIP (5')

Svi sede u krugu, voditelj kaže: „Zamislite da je ZUM zvuk koji stvara trkački auto. Ja ću početi. Zamislim da je jedan takav auto prošao pored mene, pa kažem ZUM i okrenem glavu na levu stranu. Tako redom, svako će jednim ZUM-om otpratiti auto koji ide na levu stranu sve dok neko ne kaže ŠKRIP. To znači da je auto stao i da sada ide na drugu stranu. Sada ćemo na izgovoreno ZUM okretati glavu nadesno, sve dok neko ne kaže ŠKRIP. To znači da je auto opet stao i da menja smer. Nema pravila ko će i kada reći ŠKRIP. To može biti bilo ko iz kruga kada poželi da promeni pravac auta. Jedino ograničenje je da to može svako učiniti samo jednom.”

47. JESI LI TI PRUI? (5')

Ovu igru je zgodno igrati u mraku, a ako je to neizvodljivo, onda svi igrači treba da žmure; u početnom položaju, svi igrači stoje u krugu, leđima okrenuti centru kruga... „Znate li što je PRUI? PRUI je jedno čudno, ali izuzetno simpatično člankovito biće koje čezne za ljubavlju. Njegova nesreća je u tome što to ne može da opšti sa ljudima oko sebe, jer je nem i nepokretan. Međutim, dovoljno je dodirnuti ga, pa ćete osetiti svu čaroliju ljubavi i prijateljstva i postati deo njega, postati PRUI. Zato ga vredi potražiti i dodirnuti. Sada svi zažmurite. Koga dotaknem po ramenu, postaće PRUI. Kad kažem SAD, svi počnite da hodate polako, držeći oči čvrsto zatvorene, i tražite onoga ko je PRUI. To ćete raditi na sledeći način: kada dodirnete nekoga, pitajte ga ‘Jesi li ti PRUI?’. Ako čuti, to je znak da on jeste PRUI. Tada otvarate oči i hvatate se za ruku s PRUI-jem. Tada i vi postajete PRUI i ponašate se kao PRUI kada neko vas zapita ‘Jesi li ti PRUI?’. Lanac PRUI-a polako raste, sve dok svi ne postanemo PRUI, člankovito biće puno ljubavi.”

48. DRAGA, VOLIŠ LI ME? (5')

„Svi sede u krugu. Svako od vas će se obratiti svom susedu s leve strane rečima: ‘Draga, voliš li me?’; sused treba da odgovori: ‘Da, draga, volim te, ali nikako ne

„mogu da ti se nasmejem.” Naravno, on to mora i govoriti tako da se ne nasmeje.” Oni učesnici koji se nasmeju – ispadaju iz igre (ili se sve vraća na početak, tako da, ako neko ni treći put ne uspe da ostane ozbiljan, ispada iz igre).

49. MAZINGA (5')

Svi učesnici radionice stoje u krugu. Izabere se učesnik od koga kreće talas. Svaki naredni učesnik pruža ruke ispred sebe sa glasnim uzvikom MAAA!!!!. Kako talas ide, glasovi su sve jači. Kada red dođe do poslednjeg, potrebno je da svi učesnici istovremeno uzviknu ZINGA i da povuku ruke ka sebi.

SAMOSTALNE IGRE

U ovoj kategoriji nalaze se igre koje se na radionicama mogu koristiti i kao uvodne i kao završne, ili koje služe kao kontekst za građena struktura pojedinih radionica.

U sklopu samostalnih igara nalaze se:

- neverbalne igre kojima je osnovna funkcija *da opuste učesnike* (igre pod brojevima 50-55),
- *motoričke igre* (56-57),
- one koje *podstiču opažanje i doživljaj realističnosti* različitim čulima (58-62),
- nekoliko varijanti *pantomime* (63-68),
- igre koje podstiču *verbalnu divergenciju* (69-77) i, na kraju,
- igre koje podstiču *decentraciju i aktivno slušanje* (78-80).

50. OLEDALO RUKU (5')

„Izaberite sebi partnera i stanite jedan prema drugom, ruku podignutih u visini ramena, ispruženih prema partneru koji je zauzeo isti položaj. Neka vam dlanovi budu što bliže, ali ne smeju da se dodiruju. Jedan u paru će biti vođa i on će pomicati ruke u raznim pravcima, ali uvek dlanovima okrenutim prema svom partneru. Partner će pratiti ove pokrete svojim rukama, trudeći se da bude što tačniji u oponašanju, kao u ogledalu. Na moj znak, posle nekoliko minuta, zameniće se uloge. Ne zaboravite da je ovo igra saradnje, a ne takmičenja.”

51. POVERENJE (20') (liderstvo)

Prostorija se pre igre uredi tako da u sredini budu klupe i stolice, koje predstavljaju prepreke. Voditelj kaže: „Podelite se na parove, jedan u paru biće voditelj, drugi će imati povez preko očiju ili će žmuriti. Voditelj ima zadatak da pažljivo i sigurno vodi svog partnera između prepreka, pazeći da se ovaj ne udari, niti naleti na prepreku. To se radi bez reči. Posle nekoliko minuta, menjaju se uloge i ponavlja igra.” Posle igre voditelj može postavljati pitanja o tome kako su se članovi grupe osećali tokom igre, u kojoj im je ulogi bilo lakše odnosno ugodnije i zašto.

52. ISPREPLETENE RUKE (15')

Voditelj podeli učesnike na grupe od po petoro i kaže: „Dve ruke se mogu rukovati, četiri mogu napraviti stolicu na koju neko može sedeti, šest može napraviti krug itd. Vaš zadatak je da smislite barem tri nova načina kojima se vaših deset ruku može uplesti, ukrstiti. Pritom, neke ruke mogu biti u figuri koju pravite, a neke slobodne – ne mora svih deset ruku da učestvuje u kompoziciji. Jedino je važno da svaki član grupe upotrebi barem jednu ruku. Prvo eksperimentišite, pokušajte razne načine preplitanja, a onda izaberite tri koja vam se najviše sviđaju. Smislite za njih imena. Na šta vas podsećaju? Mogu li biti simbol nečega?” Voditelj učesnicima daje 15 minuta da osmisle svoje kompozicije, a onda svaka grupa predstavlja ono što je osmislila, kao i ime svake kompozicije.

53. NAPIŠITE REČ SVOJIM TELIMA (15')

Učesnici oblikuju reč ili rečenicu tako što svaki telom oblikuje po jedno slovo.

54. ZAČARANI DVORAC (10')

Svi učenici stoje u krugu i drže se za ruke, trudeći se da krug bude što veći. Voditelj kaže: „Ova igra se zove ZAČARANI DVORAC. Svi učesnici koji se drže za ruke predstavljaju zidine dvorca. Zidine imaju vrata, to su dva učesnika koji se ne drže za ruke i koji stoje na pola metra razdaljine. U krugu, tj. u zidinama dvorca nalazi se zatočenik. On ima povez preko očiju, a njegov zadatak je da nađe vrata. Zatočenik se kreće unutar kruga, ali ne sme rukama dodirnuti ostale učesnike dok traži vrata. Kako će ih onda pronaći? Kreće se prateći zvuk, jer oni koji čine zidine zamka sve vreme proizvode različite zvukove: zvižde, pevaju, huče poput vetra itd. Samo ono dvoje koji predstavljaju vrata – čute. Zatočenik prati zvuk: tamo odakle se ništa ne čuje, tu moraju biti vrata i tu će on pokušati naći put do slobode. Kada nađe vrata, zamenjuje ga drugi učesnik. Pokušajmo!”

54. NEVIDLJIVA LOPTA (15')

Voditelj podeli učesnike na parove i kaže: „Ova igra se igra u parovima i bez govora. Prvi partner treba da zamisli i započne da igra neku igru loptom, npr. fudbal, tenis, odbojku i sl. Drugi član para treba da prepozna tu igru i prihvati je. Nakon nekog vremena drugi partner započinje novu igru, takođe bez upotrebe reči, koju sada prvi prepoznaje i prihvata. Važno je da tokom igre partneri sinhronizuju pokrete, da u igri „zaista“ koriste loptu, a da pritom ništa ne govore. Svaki učesnik treba barem dva puta da vrati loptu.” Nakon igre se sa učesnicima razgovara o tome kako im se ova aktivnost svidela, koje igre loptom su izveli, jesu li imali poteškoća prilikom sporazumevanja i sinhronizovanja pokreta i kako su te poteškoće rešili.

55. LOVAC I ČEGRTUŠA (10')

„Ustanimo i uhvatimo se za ruke tako da napravimo što veći krug. Unutar kruga su dva igrača koji predstavljaju lovca i čegrtušu. Lovac treba uhvatiti čegrtušu, ali posao mu je otežan – ne sme gledati (ima povez preko očiju). Čegrtuša čegrtuša (ima u

ruci čegrtaljku, kutijicu sa zrcima pirinča) i beži od lovca unutar kruga. Lovac pokušava da je uhvati prateći zvuk, i kada u tome uspe, novi par započinje igru.”

56. PRIKRIVENI DIRIGENT (10')

„U ovoj igri svi igrači predstavljaju orkestar, a jedan od nas, koga izaberemo, biće dirigent. Dirigenti prave različite pokrete rukama i/ili glavom (češkaju se, brišu nos, pljeskaju, klimaju glavom itd.), a orkestar ga gleda i oponaša ono što on radi. Neko drugi biće u ulozi detektiva koji treba da otkrije ko je dirigent. Detektiv će izaći iz sobe dok se mi dogovaramo ko je dirigent. Posao detektiva neće bit lak, jer dirigent menja pokrete i to u trenutku kad ga detektiv ne gleda. Ni orkestar mu neće puno pomoći, jer će se truditi da neprimetno posmatra ponašanje dirigenta. Detektiv ima pravo da tri puta pogađa ko je dirigent, a ako ne pogodi, zamenjuje ga drugi igrač i igra se ponavlja.” Igra postaje naročito zabavna kad voditelj predloži da detektiv bude i dirigent, pa da orkestar, zapravo, oponaša pokrete detektiva.

57. ZMAJEVI (10')

Učesnici se podele u grupe od po šest do osam članova i stoje u nizu, jedan do drugoga, tako da svako osobu koja stoji ispred njega uhvati oko struka. „Sada ste vi zmajevi, mladi i razigrani. Kao svoj mladunčadi, npr. mačićima, omiljena vam je zabava da lovite vlastiti rep. Znači, glava zmaja, prvi u redu, pokušaće da uhvati svoj rep, odnosno zadnjeg u redu. Svi se moraju truditi da to onemoguće, tako što će se kretati tamo-vamo, vrteti, ali uvek držeći se za onoga ispred sebe. Kada glava uspe da uhvati rep, ide na kraj reda i postaje rep. Drugi u nizu će postati glava i pokušavati da uhvati zadnjega.”

58. GLAS (15')

Učesnici sede u krugu, voditelj kaže: „Izabraćemo jednog učesnika (to može biti i dobrovoljac) koji će sedeti usred kruga i prekrićemo mu oči povezom. Ja ću ići oko kruga, i koga dotaknem, taj treba da se obrati onome u krugu, ali izmenjenim glasom. Može ga pozvati imenom ili mu reći nešto drugo, ali tako što će izmeniti glas da ne bi bio odmah prepoznat. Zadatak osobe u krugu je da pogodi ko ga je pozvao. Kada to pogodi, onaj čiji je glas prepoznao ulazi u krug, prekrivamo mu oči, pa sad on pogađa.”

59. POGODI ŠTA JE... (ZVUKOVI) (15')

„Ovde imam nekoliko bočica s različitim sadržajem. Ja ću svaku bočicu protresti, a vaš zadatak je da pogodite šta se u njoj nalazi.” Za ovu igru voditelj u neprozirne bočice može staviti špenadle, kamenčiće, vodu, pesak, pirinač itd. Nakon pogađanja može se razgovarati o tome na šta nas podsećaju različiti zvukovi, mogu li zvukovi biti veseli ili tužni, je li bilo teško ili lako pogoditi...

60. POGODI ŠTA JE... (DODIRI) (15')

„Ovde imam jednu vreću u kojoj se nalazi puno različitih materijala: guma, drvo, metal itd. Vaš zadatak je da stavite ruku u vreću i ne gledajući, na osnovu dodira, pogodite od čega je predmet napravljen.”

Varijanta ove igre izgleda tako što onaj ko stavlja ruku u vreću ne pogađa materijal od kojeg je predmet napravljen, već samo opisuje svoj doživljaj tog materijala, a ostali pogađaju koji je to materijal (npr. za vatu: „To je nešto mekano, nežno, lagano...”).

Kasnije se razgovor može voditi o tome kakve osećaje u nama budi dodirivanje različitih materijala, koliko je svet dodira važan u doživljavanju stvarnosti, na šta nas neki kvaliteti koje opažamo dodirom podsećaju itd.

61. POGODI ŠTA JE... (NJUŠENJE) (15')

„Ovde imam nekoliko bočica u kojima su supstance različitog mirisa. Zatvorite oči, a ja ću vam dati da pomirišete sadržaj bočice, a zatim ćete reći, na osnovu mirisa, šta je unutra. Pokušajmo.” Voditelj prilazi svakom ponaosob i daje mu da pomiriše sadržaj bočice. Ako je broj učesnika veliki, jednu bočicu može pomirisati više učesnika. Kada se isprobaju različiti mirisi, može se razgovarati o tome kakve asocijacije, misli i osećaje u nama izazivaju pojedini mirisi, kako bi nam svet izgledao kad stvari ne bi imale miris, koji su naši omiljeni mirisi, možemo li opisati neko mesto samo na osnovu mirisa itd.

62. UKUS, DODIR, MIRIS (20')

Voditelj podeli učesnike u tri približno jednake grupe i kaže: „Vaš zadatak će biti da pantomimom pokažete ostalima šta ste omirisali, dodirnuti ili okusili. Svaka grupa će predstavljati po jedno od ova tri čula. Grupa A – čulo mirisa, grupa B – čulo ukusa i grupa C – čulo dodira. Članovi svake grupe će se međusobno dogovoriti kako će drugim grupama prikazati ono što su dodirnuti, omirisali, odnosno okusili, a ovi će tada pogađati šta je to bilo. Pritom imate pravo da predstavite po pet situacija koje će ostali pogađati. Trudite se da smislite što neobičnije situacije, kao npr. dodirnuti vruću peglu, lepljiv papir ili pomirisati prženi luk, jesti lubenicu itd. Dakle, pokazaćete ne samo miris, ukus i dodir, nego i šta jedete, mirišete ili dodirujete. Imate 5 minuta da se dogovorite što ćete pokazati.”

(Sve igre u kojima se koristi pantomima pogodne su za teatarske radionice i radionice o komunikaciji, verbalnoj i neverbalnoj.)

63. TEMA (30')

„Podelićete se u grupe od po šestoro. Svaka grupa će dobiti jednu reč, temu, koju treba pantomimom predstaviti ostalim grupama. Temu možete razraditi i kao malu priču, ako vam je tako jednostavnije objasniti.” Primeri tema: čekanje, traženje, posmatranje, zaljublivanje, zadivljenost, izvinjavanje, pomirenje, nerazumevanje itd.

64. RITMIČKA PANTOMIMA (15')

Voditelj odabere jednog učesnika koji, poput metronoma, treba da stvara jednostavan ritam, tapšući rukama ili udarajući rukom po stolu. Ostali učesnici se podele u parove i imaju sledeći zadatak: osoba A pantomimom pokazuje jednostavnu, svakidašnju radnju, kao npr. sečenje hleba, pranje zuba, pije iz čaše. Osoba B tapše rukama menjajući ritam, a osoba A treba taj ritam da prati."

65. LANČANA PANTOMIMA (15')

U ovoj igri priča se prenosi od jednoga do drugog igrača neverbalno, tj. pantomimom. Od učesnika zainteresovanih za ovu igru voditelj formira grupu pantomimičara, a ostali učesnici su publika. Prvi pantomimičar ostaje u prostoriji, a ostali pantomimičari izlaze iz nje. Voditelj tada prvom pantomimičaru kaže: „Pažljivo slušaj priču koju ću ti ispričati. Tvoj zadatak je da zapamtiš priču i što bolje je preneseš sledećem članu tvoje grupe, ali koristeći se isključivo pantomimom. Zatim glasno pročitaj priču tako da je čuju i prvi član i publika.” Kada se priča ispriča prvom članu, poziva se drugi član i voditelj mu kaže: „Tvoj zadatak je da pažljivo posmatraš šta će ti pantomimom pokazati prvi član tvoje grupe. Nemaš pravo da postavljaš pitanja, već se potruđi da što bolje zapamtiš ono što vidiš, da bi pantomimom mogao da preneseš priču sledećem članu grupe.” Tako se igra nastavlja, a zadnji učesnik u igri ispriča priču onako kako ju je on razumeo.

66. GLUMAC PRED OGLEDALOM (10')

„Podelite se na parove. Osoba A je ogledalo, a osoba B glumac. Glumac se gleda u ogledalo i pravi različite grimase i pokrete rukama, npr. maže trepavice, češlja se, stavlja karmin na usne itd. Ogledalo se trudi da ga imitira što uspešnije. Posle dva minuta, na moj znak, zameniće se uloge.”

67. PAROVI U OGLEDALU (5')

„Staćemo u dva reda, okrenuti se jedni prema drugima. Jedan član para zauzeće neku pozu, a onaj drugi, biće njegovo ogledalo, tj. trudiće se da učini isto. Nakon nekog vremena parovi zamenuju uloge.”

68. RECEPCIONER (15')

Grupa sedi tako da formira oblik potkovice. Svi zajedno predstavljaju recepciju hotela, odnosno recepcionara. Jedan član grupe igra hotelskog gosta koji je nečim nezadovoljan i dolazi na recepciju da se žali. On svoj problem izražava pantomimom, a recepcioner (odnosno svi ostali), pokušavaju postavljanjem pitanja otkriti šta to gost želi da kaže (može se zamisliti da gost ne zna ni jedan drugi jezik osim maternjeg, a dolazi iz Zanzibara, pa se mora koristiti pantomimom). Gost objašnjava sve dok potpuno tačno ne prenese sadržaj poruke koju je prethodno dobio napisanu na papiru. Kada je poruka shvaćena, gost zauzima mesto za recepcijom, a neko drugi igra gosta.

Primeri za poruke nezadovoljnog gosta: Tražio sam sobu s pogledom!; Mislio sam s pogledom na more, a ne na parkiralište!; Moj muž je u zatvoru zato što je fotografisao kip na glavnom trgu!; Želim da telefoniram svojoj ambasadi!; Moju ženu boli glava. Imate li aspirin?; Nemojte misliti da sam luda, ali duh svaku noć dolazi u moju sobu i pritom mi peva 'Tvoja ručica se smrznula...'. Želim drugu sobu!; Jedan čovek crvene brade pratio me na ulici. Ako pita za mene, nemojte reći da ste me ikada videli!; Nisam oko sklopila od komaraca. Imate li sprej protiv insekata?; Dodajte! Leteći tanjir se spušta na parkiralište!; Možete li mi reći adresu Kluba graditelja drvenih brodića u boci? itd.

69. VELIKO-MALO (10')

„Sedimo u krugu. Evo jedne zanimljive igre u kojoj se pojavljuju dve reči: VELIKO i MALO. Svako će reći rečenicu u kojoj će upotrebiti obe reči i to na sledeći način: npr.: 'Nad velikim petlom je mali oblak'. Sledeći će nastaviti: 'Na malom oblaku je velika tačka', i tako redom. Svako nastavlja ponavljajući kraj rečenice svog prethodnika, te dodaje nešto novo.” Ako učesnici žele da nastave igru, možete je nastaviti rečima MOKRO-SUVO ili slično.

70. ŠTA BI BILO KAD BIH BIO... (15')

„Sad ćemo igrati jednu novu i neobičnu igru koja se zove *ŠTA BI BILO KAD BIH BIO*. U njoj možete pokazati koliko ste pronicljivi i koliko dobro zaključujete, kao i koliko se dobro međusobno poznajete. Evo kako se igra: jedan od nas će biti osoba X koju treba otkriti. Igrač koji se javi da želi da je pronađe izlazi napolje, a mi se ostali dogovaramo ko će biti osoba X. Zatim se 'detektiv' vraća i kreće u krug, svakom ponaosob postavlja pitanje koje uvek počinje s: 'Da je ta osoba... šta bi bila?'. Detektiv svakom učesniku postavlja drugačije pitanje i na osnovu odgovora koje dobija trudi se da zaključi ko je osoba X. Ima pravo tri puta da pogađa. Ako ne pogodi, javlja se novi detektiv i igra se ponavlja. Detektiv može pitati šta bi ta osoba bila da je životinja, drvo, kuća, automobil, nameštaj, boja, muzika itd., a ostali igrači treba da paze da njihovi odgovori ne upućuju suviše direktno na osobu X, jer bi tada zadatak detektiva bio previše lagan, niti pak da mu daju jako daleke asocijacije, jer tad uopšte ne bi mogao da pogodi.”

71. RAZLIČITE NAMENE (20') (kreativna)

„Podelite se u grupe po petoro. Vaš zadatak je da napravite listu od 10 načina na koje se čarapa, osim njene uobičajene namene, može iskoristiti. Za to imate 10 minuta. Kada završite, svaka grupa će objasniti drugima svoje tri najbolje ideje.”

72. AMBLEMI (20') (kreativna)

„Radićete u grupama po petoro. Dobićete jednu reč koja predstavlja amblem, tj. znak nekog zamišljenog društva, udruženja, pokreta, kluba. Vaš je zadatak da smislite kako je došlo do toga da je baš ta reč postala simbol, tj. amblem, šta se njome predstavlja i kada, u kojim prilikama se koristi. Na kraju možete smisliti i moto koji ide uz vaš amblem.” Kada grupe smisle obrazloženje amblema, predstaviće svoje nalaze

ostalima. Primeri za reči-ambleme: sveća, pero, šoljica, udica, cvet, knjiga, čarapa...

73. TO MI PUNO ZNAČI (45')

Za ovu igru svaki učesnik treba da donese neku sitnicu, predmet koji mu puno znači, za koji je emotivno vezan (npr. fotografiju, kartu, razglednicu itd.). „U grupama od po četvoro, ispričaćete jedni drugima istoriju svog dragog predmeta, a onda ćete na osnovu pojedinačnih priča napraviti jednu zajedničku za celu svoju grupu, jednu priču koja će sadržavati sve spomenute elemente. Tako će zajednička priča sadržati u sebi sve prethodne, ali biti i sasvim nova. Za to imate 20 minuta. Kada završite, svaka grupa će ostalima predstaviti svoju priču.” Priče se mogu predstaviti pantomimom, dramatisovati, likovno uobličiti ili samo prepričati, zavisno od atmosfere i želja učesnika.

74. STVARI NISU ONO ŠTO IZGLEDA DA JESU (20')

Voditelj podeli učesnike na grupe od 6-7 članova i kaže: „Vaš će zadatak biti da zamislite tri moguće upotrebe obične stolice (osim za sedenje). Za to imate 10 minuta, a zatim će svaka grupa izneti svoje predloge. Neka barem jedan od tri predloga bude vrlo neobičan, nešto što će nas sve iznenaditi.”

75. KAKO BI TO IZGLEDALO KAD BI... (15')

„U ovoj igri možete pokazati koliko ste maštoviti. Evo kako se igra. Ja ću vam postavljati pitanja, npr. ovakvo: ‘Kako bi to izgledalo kad bi drveće hodalo?’, a zatim svako, u krug, daje svoj odgovor koji treba da bude što neobičniji i neverovatniji, kao što je uostalom i samo pitanje. Pokušajmo.” Voditelj, nakon određenog broja pitanja koje je sam postavio, može učesnicima ponuditi mogućnost da i oni postavljaju pitanja, a zatim se može povesti razgovor o tome koji su odgovori bili čudniji, smešniji, za koja je pitanja bilo najteže smisliti odgovor i zašto, koje bi bile posledice zamišljenih situacija itd. Voditelj može koristiti sledeća pitanja (a naravno i sam smisliti mnoga druga): Kako bi izgledalo kad bi leti umesto kiše tekla limunada, kad bi zimi umesto snega padao sitan šećer, kad bi ljudi umesto da govore mogli samo da pevaju, kad bi nebo bilo zeleno, a lišće plavo, kad bi ljudi imali peraje, kad bi životinje govorile, kad bi se ljudi smanjivali umesto rasli itd.

76. KO SAM JA? (20')

U ovoj igri može učestvovati najviše 15 učesnika. Svaki učesnik dobiće po jedan papirić na kojem će napisati ime neke poznate osobe iz istorije, umetnosti, filma, stripa, sporta... Onaj ko je napisao ceduljicu, nalepiće je selotejpom na čelo osobe koja sedi s njegove leve strane. Tako će svi dobiti natpis s imenom osobe koju treba da otkriju. Odgonetanje se odvija tako što prvi u krugu počinje da postavlja pitanja na koja je moguće odgovarati samo sa DA i NE. Učesnik ima pravo da postavlja pitanja sve dok su odgovori potvrdni. Čim dobije odgovor NE, sledeći u krugu počinje s ispitivanjem. Igra traje dok svi ne pogode ko su. (Primeri pitanja: Da li sam ja žensko? Da li imam više od 30 godina? Da li imam crnu kosu? itd.)

77. PRIČAM TI PRIČU (10')

„Sada ćemo svi zajedno pokušati da napravimo jednu priču. Neko će je započeti tako što će reći jednu reč i tu istu reč zapisati na papir koji ću vam dati. Potom će papir dati osobi do sebe. Ona će ponoviti prethodnu reč i dodati novu koju će i zapisati i tako redom. Znači, svako će ponoviti sve što su rekli oni pre njega i smisliti nastavak, tj. još jednu reč. To na kraju treba da bude naša zajednička priča. Pritom se trudite da priča bude što neobičnija.”

78. SVE IMA BAREM DVE STRANE (20')

„Konfliktne situacije lakše je rešavati ako, osim svojih, shvatimo i tuđe potrebe, ako se barem za tren stavimo na mesto osobe s kojom smo se sukobili. Evo jedne vežbe u kojoj to možemo probati. Zamislite blisku osobu s kojom ste se nedavno sukobili (roditelj, brat, sestra, prijateljica, prijatelj...). Prisjetite se oko čega ste se sukobili, detalja sukoba. Zatim napišite na papir kako je sukob izgledao viđen očima te druge osobe. Kako se, dakle, ta osoba osećala, šta je doživela, očekivala... Pišite u prvom licu jednine, kao da ste vi ta druga osoba.” Kada svi završe s pisanjem, voditelj pita: ‘Kako vam sada izgleda sukob? Kako ste se osećali u položaju druge osobe? Jeste li nešto novo saznali o sebi, drugoj osobi i vašim odnosima?’.

79. SLUŠAJ PAŽLJIVO (20')

„Ovu igru igraćemo u grupama po troje. Osoba A će ispričati neku anegdodu ili zanimljivu priču iz svog života, u trajanju od nekoliko minuta. Osoba B pažljivo sluša, hvatajući beleške. Osoba C ponoviće što tačnije ono što je ispričala osoba A, a na kraju će osoba B ispraviti ono što je eventualno pogrešno rečeno ili što je ispušteno. Zatim se uloge menjaju, tako da svako prođe kroz sve tri.”

80. OGLEDALCE MOJE RECI MI... (15')

Svi stoje u krugu, voditelj kaže: „U ovoj igri zadatak je pantomimom i mimikom pokazati kako izgledate kada ste ljuti. Jedan će stati u sredinu, nama okrenut licem, i pošto malo razmisli i seti se neke situacije u kojoj je bio vrlo ljut, svoju će nam ljutnju pokazati pokretom, izrazom lica i stavom tela. Mi ostali ćemo to ponoviti, trudeći se da verno preslikamo njegovo ponašanje, a on će na taj način imati priliku da vidi sebe kao u ogledalu. Pokušajmo.” Voditelj poziva dobrovoljce da pokažu svoju ljutnju i igra se igra onoliko dugo koliko ima učesnika koji žele da igraju. Nakon toga voditelj može zadati i druge osećaje koje treba prikazati: dosadu, uvređenost, veselje, bes, ljubomoru itd.

Izvor koji smo koristili u pripremi priručnika: Hrvatski crveni križ,
http://www.hck.hr/upload_data/txt_editor/Mladi/Primjeri_igara.pdf