

1.1. **Játékgyűjtemény EGYEB / Játgyujt98.doc**

(Vissza a tartalomjegyzékhez: Gyűjtemény)

Szerkesztetlen anyag, bizonyos játékok mindkét helyen szerepelhetnek.

A játékok részben Hegedűs Miklóstól származnak. Legutóbb Angelusz Iván Táncoskönyvéből emeltem ki néhány játékot. (Angelusz megjegyzéseivel együtt.)

Az **előkészítő játékok** az órák témáját vezetik fel.

Az „**átvezető játékok**” célja: A külvilág zavaró hatásait magunk mögött hagyva ráhangolódunk a Műhely sajátos hangulatára. Kisebbségek foglalkozás közben is lehet játszani, ha nem zavarja a foglalkozás ívét, végül elpakolás után **jutalomképpen** játszhatnak a gyerekek.¹

Utóbbiak a jutalomjátékok. Ezeket az utolsó rajzórán egész órán játszhatjuk. Egyes játékokat (pl. gyilkos) csak megfelelő előkészítés, jó csoportlétkör esetén használjunk, másképp komoly feszültségeket okozhat.

Előkészítő játékok

1.1.1.1. Játékok az órákon (elkezdett) EGYEB / jatekok.doc

1.1.1.2. Felismerő játék

Szobrász órák előtt játszhatjuk.

Egy nagy borítékban két-két kisebb boríték. Az egyik kis borítékpárban különböző anyagok kis négyzetei (csiszolópapír, textilek, stb.) párosával. Páros játék. Az egyik játékos bekötött szemmel pároztatja a borítékban található lapocskákat, majd csere. Társa a másik borítékból dolgozik, hisz emezeket a lapokat már látta.

A másik borítékpárban nehezen felismerhető kis tárgyak vannak. Dugó, radír, stb. Ezeket szintén bekötött szemmel kell felismerni, megnevezni.

1.1.1.3. / A játékbolt kirakatában

Szürrealista óra, vagy tematikus munkák előtt játszható Mindenki feláll, lehunja a szemét. Sötét van. Éjszaka van. Egy játékbolt kirakatában állunk, mindenki elképzei, hogy ő ott egy kisvonat, egy autó, valamilyen baba, stb. Az óra ütni kezd, / gong / és mire elüti a tizenkettőt, megelevenedik minden játék, mozogni kezdenek. / Esetleg beszélhetnek is. / A nagy, közös játék után kiszólítunk néhány játékost. Most csak ők játsszanak, reagálnak egymásra.

A gátlásos, drámajátékos felkészítést nem kapott gyerekek esetleg nem mernek karakteres figurát választani.

1.1.1.4. Fűzd össze!

Szürrealista óra előtt játszható. Kis papírlapokra felírunk véletlenszerűen néhány szót.

Ezek lehetnek viszonylag könnyen összerakható szavak: Te / Várj / Kész / Még / Nincs / Hát /

Nehezebbek: Nem / Villamosmérnök / Zala / Kopasz / Tét / Mackósajt /

Vagy épp ismétlések: / Persze, Persze, Persze, Persze, Nocsak, Persze /

Párokat alakítunk. Mindenki kihúz egy lapot. A feladatuk: eljátszani egy olyan szituációs játékot, ahol csak a papíron lévő szavak hangozhatnak el, a felírt sorrendben, mindenféle változtatás nélkül. / Ragozni sem lehet / A véletlenszerűen egymás mellé került szavakat értelmes képbe kell foglalni.

A második fordulóban új lapokra kerülhet sor, vagy ugyanazokat húzzuk megint, de nem lehet ismételni a korábban eljátszott szituációt.

1.1.1.5. Pók játék

.Pók - lepke óra elé. A teremben elhelyezünk néhány létrát, ruhafogast, esetleg padokat teszünk egymásra. Mindenki kap egy gombolyag színes fonalat. A feladat: úgy beszélni a rendelkezésre álló teret, hogy közben ne érjenek egymás fonalához. Aki már nem tud átbújni a kihúzott szálak közt, vagy hozzáért egy szálhoz, megáll, ettől kezdve hozzá is lehet fonalat rögzíteni. Addig játsszuk, míg az utolsó játékos is mozdulatlaná válik.

1.1.1.6. Mozdulat staféta.

Emberi alak mintázása elé. A vizuális memóriát fejlesztő, felmérő játék.

Két csoportra válik szét az osztály. Az egyik csoport kimegy, csak az első játékosuk marad benn. Eljátszom egy rövid pantomim játékot. (Súlyemelés, asztalos készíti valamit, stb.)

¹ GYIK könyv, Hegedűs Miklós

A benn lévő játékos megfigyeli, majd behívjuk a második játékost, a megfigyelő eljátssza neki amit látott. Így megy láncszerűen végig az egész csoporton. Az utolsó játékosnak meg kell mondania, mit játszik. Végül újra bemutatom az eredeti játékot.

1.1.1.7. Gép játék

Kubista óra, ill. alsós vár játék óra elé.

Körbe ülünk, egyszerű mozgásokat adunk tovább egymásnak. A játékvezető elkezd, ritmikusan sorra kapcsolódnak be a többiek. ha már megy, jöhet a gépek megépítése. csoportok alakulnak, a csoporttagok átváltoznak egy gépezet alkatrészeivé, anyagokat adnak, fűrnak, stb. ritmusra, gépies mozdulatokkal.

1.1.1.8. Vak szobrász.

Emberi alak mintázása elé.

Egy szobrásznak jelentkező gyerek szemét bekötjük. Egy másik szobrász három gyereket beállít egy szoborkompozícióba. A bekötött szemű szobrász letapogatja a szobrot. Azok leülnek. A szobrász szeméről leveszik a kendőt, megpróbálja visszaállítani a szoborcsoportot.

1.1.1.9. Keresd meg x. y.-t (Portré mintázása elé)

Portré, emberi alak mintázása elé.

Három - négy csoportot alkotunk. Minden csoportnak lesz egy vezetője, aki kijelöli a játékosokat. A csoportok legjobb megfigyelői, és persze olyan gyerekek, akik nem fognak szégyenlősködni, kiállnak egy-egy ellenfél csoport elé, jól megnézik a csoportot. Ezután az előtte ülő csoport egyik tagja beköti a szemüket (így ha rosszul kötötte be a szemét, a saját hibájuk lesz.), majd a csoportok átülnek, esetleg átöltözködnék, szemüveget cserélnek, stb. megmondják, kit kell megtalálni a keresőknek. A három bekötött szemű kereső egyszerre indul el, győz, aki hamarabb megtalálja az emberét. A kereső elől nem lehet elhajolgatni.

1.1.1.10. Gubancok

Gubancok óra előtt.

Két-három gyereket kiküldünk a teremből, vagy elfordulnak. Körbeállunk, megfogjuk egymás kezét. Elindulunk egymás felé, átlépkedve a kezek fölött, átbujkálva alatta, igyekszünk minél jobban összegubancolódni. Közben a kezek elengedése tilos. Ha kész a gubanc, az elfordult játékosok elkezdik kibogozni. Másik változatban körbeállunk, elindulunk a kör közepe felé, és mindenki megfog egy kezet a túlsó oldalról. Ha minden kéz gazdára talált, megpróbálunk kibogozódni, anélkül, hogy elengednénk egymás kezét. Ha megmerevedik a csoport, elengedünk valahol egy kezet. Néhány kép a játékokról.

1.1.1.11. Papucsos.

Együttműködést igénylő feladok elé. Körbetülve énekszóra papucsokat, vagy más tárgyakat (műanyag pohár, stb.) adogatunk körbe. Felemeljük, letesszük a mellettünk ülő elé. Aki elvétí a ritmust, kiesik. Ha sokan vagyunk, a kiesőnél megszakad a lánc, két kisebb körben megy tovább a játék. Az eredeti népi játék kucs mákkal folyt, amit egymás fejére tettek.

1.1.1.12. Őrjáték

Karakteres alakformálást igénylő feladatok elé.

Egy vonalról elindulnak a lopózók egy másik vonal felé, ahová tárgyak vannak letéve. Az űr figyel, időnként elfordul. Ha valakit mozdulni lát, visszaküldi, vagy leülteti./ ilyenkor van szabadítás/ Változatok: Őr megérintése, szabadítással-szabadítás nélkül. Hátraküldéssel, kieséssel.

1.1.1.13. Fává változunk

Fa tanulmányok előtt

Mindenki összekuporodik, elindítunk egy zenét, a feladat, olyan fává növekedni a magból, amit a zene diktál. Megismételjük néhány karakteresen különböző zenével.

1.1.1.14. Most mutasd meg!

Karakteres alakformálást igénylő feladatok elé

Vers, könyv, film címét kell eljátszani. Két csapat játssza egymás ellen.

1.1.1.15. Mozdulatstaféta

Karakteres alakformálást igénylő feladatok elé

Két csapat játssza egymás ellen. Az egyik csapat kimegy, illetve csak egy játékosuk marad benn. A játékvezető előad egy pantomim jelenetet. (Feltesz egy képet a falra, súlyemelő verseny, stb.) A kintlévők egyenként jönnek be, és adják tovább egymásnak a bemutatott mozgásokat. A játék persze egyre torzul.

1.1.1.16. Páros versfeladó

Karakteres alakformálást igénylő feladatok elé Kettesével játszanak el egy-egy verscímet azok a párok, akiknek ötletük van. A többiek ki kell találják. Amelyik pár a legtöbb kitalálhatót feladta, jutalmat kap.

1.1.1.17. Hányan férünk el egy papíron?

Együtműködést igénylő feladatok elé Csapatokat alkotunk, egyenlő méretű papírokra állítjuk őket, majd a papírt egyre kisebbre hajtjuk. Melyik csapat bírja legtovább?

1.1.1.18. Hol a pénz?

Együtműködést igénylő feladatok elé Egy -egy kis tárgyat adogat az asztal alatt egymásnak a szemben ülő két csapat. Felváltva tippelhetnek, kinél van a pénz.

1.1.1.19. Stop

Karakteres alakformálást igénylő feladatok elé Két játékos elkezd játszani egy történetet, ha valaki valami egész másba tudná átvinni az egyik mozdulatot, elkiáltja magát: stop! A játékosok mozdulatlanok válnak, a közbeszóló megérinti azt a játékos, akinek a mozdulata elindította a fantáziáját, és az új szituációnak megfelelően kezd beszélni, mozogni.

1.1.1.20. Játék egyszerű kellékekkel

Karakteres alakformálást igénylő feladatok elé Csoportokat alkotunk, történeteket játszunk el. A cél, értelmesen szerepeljen minden tárgy a történetben.

1.1.1.21. Gyilkos

Médiakultúra műveltségterületben való kalandozást (hír- híradó) készíthetünk el a játékkal.

Hosszabb – jó együtműködési készségeket igénylő - szerepjáték, amely a detektívregények világában játszódik. Legalább egy hámoszobás lakást igényel, /6-8 játékos esetén./ Ha harminc -negyvenen játszák, legalább nyolc-tíz helyiség /folyosó, WC, stb. / szükséges. Igazi színtere az egész iskola, a tanításon kívüli időben.

A játék idejét előre megállapíthatjuk. /10-20 perc. Profi játékosoknál hosszabb is lehet./ Más változatban az első halottig játszhatjuk. /Főleg kezdőknél, vagy kevés játékos esetén./ A játék bizonyos bizalmat, intimitást igényel, a krimik világát idézi, alkalmas az agresszív vágyak bizonyos feldolgozására. Egy kis video kamerával egy "CNN" forgatócsoport követi az eseményeket. Interjúkat készítenek, stb. (Kamerában vágva.) A játék a bírósági tárgyalóteremként, illetve börtönként, hullaházként szolgáló szobából indul.

Sorsolás

Annyi cédulát készítünk, ahány résztvevő van. A résztvevők számától függően 1-4 cédulán egy-egy pisztoly, illetve 1-1 nagyító van. A többi cédulán +O . A Pisztolyosok gyilkosok, a nagyítósok rendőrök, a többiek civilek. /Esetleg a civileknek foglalkozásokat jelölhetünk meg /üzletember, festőművész, stb./

Az egyik változat szerint a sorsolás után mindenki körbeáll, a játékvezető jelére mindenki lehunyja a szemét, majd egy újabb jelre a gyilkosok kinyitják a szemüket, és leazonosítják egymást.

A másik változatban ez elmarad, a gyilkos játék közben jön rá, ki a kollégája. Ha gyilkost öl meg, az nem esik össze, hanem azt mondja: „szintén!”

Egy másik változatban nincs kártyás sorsolás. A résztvevők körbeállnak, lehunyják a szemüket. A játékvezető körbesétál, és megérinti a gyilkosok fejét. Azok kinyitják a szemüket, azonosítják egymást.

Ezután újra lehunyják a szemüket, majd a többiekkel együtt nyitják fel.

Egy harmadik változat szerint a kis kártyákon egy-egy szó is szerepel. Mindenkinek más rövid főnév, de a gyilkosok céduláin rajta van /zárójelbe téve / a kollégák szava is. A húzás után mindenki elmondja a hívószavát. Így a gyilkosok azonosítani tudják egymást.

Játékosok.

A játékvezető / ha van játékvezető/ is sérthetetlen, ő a bíró, vezeti a tárgyalást, de maga nem lehet szemtanú. Tehát pl. a börtönbeli gyilkosságnál semmit nem lát.

A rendőrök megkülönböztető jelzést hordanak. ;Sapka, fejpánt, stb./ Ők sérthetetlenek, a gyilkosok nem támadhatják őket, mindenki feltétlen engedelmességgel tartozik nekik. Ha pl. egy gyilkost börtönbe küldenek, az tovább nem akciózhat, nem ölhet meg senkit. Persze, amíg nincs letartóztatva, bemehet a börtönbe is mérszárolni.

A gyilkosok az ujjukkal megbökkik az áldozatot, és azt mondják: véged! /Ezt játékból, viccből senki más nem teheti meg. Játéktörésnek számít, ha egy +civil szándékosan gyanússá teszi magát./ Az áldozat nem szólalhat meg, nem jajgathat, hangtalanul összeesik. Ha látja a gyilkos szándékát, amíg az ujjá hozzá nem ér, próbálhat menekülni, kiáltani. Ha el tudja kapni a gyilkos kezét, amíg annak az ujjhegye hozzá nem ér, életben van.

A gyilkosok nem lehetnek öngyilkosok, és egymást sem ölhetik meg.

A másik pontszerző eszköz: az áldozatot finoman megütik a tarkóján, vagy a homlokán. Erre az szintén összeesik. +Le van ütve . A gyilkos elrejtí valahová. Ha a játék végéig nem találják meg, öt pontot kap érte. A leütött áldozatot természetesen utólag le is lehet szúrni. A leütött áldozat feléleszthető, és ha látta, ki ütötte le, elmondhatja.

A játék:

A sorsolás után mindenki szétszéled, és éli egy szálloda, kisváros, vonat, stb. szokásos életét.

Ha valahol heverő áldozatot találnak, megemelik a kezét. A halott visszajevi a kezét, a leütött áldozat feléled. Minden esetben hívják a rendőrt. Ez a leütött áldozatot kifaggatja, a halottat hullaházba küldi. A halott ettől kezdve nem játszik. Lemegy a bíróság termébe, beszélget, elvan, de nem beszélhet arról, ki ölte meg. Ezután pedig se nem lát, se nem hall. /Sok játékos esetén elkülönített székeken ülnek./

Ha a rendőröknek valaki gyanús, beküldik a börtönbe. A börtönből a rendőr ki is engedhet valakit, ha közben megmondta magát.

A játékidő leteltét a játékvezető, vagy ha nincs, a rendőrök hirdetik ki. Ekkor mindenki összegyűlik a bírósági teremben, kezdődik a tárgyalás.

A tárgyalás során a rendőrök tanúkat hallgatnak meg, próbálják kideríteni az igazságot. A bíró inkább csak rendet tart. Ha látja, hogy elakadt a dolog, felszólítja a rendőröket, nevezzék meg a tetteseket.

/Nincs tehát védelem, vád, stb./

A gyilkosok hazudhatnak, a civilek nem. A gyilkosok önmagukat, vagy egymást leüthetik. Bárkit megvádolhatnak.

A civilek elbújhatnak, amatőr nyomozást végezhetnek, de természetesen nem élvezik a rendőrök sérthetetlenségét. A pontozás:

Minden halott egy pont. Az elrabolt áldozat 5 pont. Ebből a pontszámból levonjuk a leleplezett gyilkosok számát. Így a gyilkosok akár mínusz pontokat is szerezhhetnek.

A rendőrök minden elítélt gyilkos után kapnak két pontot, ebből azonban levonjuk az áldozatok számát. Az ártatlanul elítélt gyilkosok után is levonunk két pontot. Az igazságtalanul börtönbe csukott civilek után fél pont levonás jár, ha játék közben kiengedték őket. Ha végig benn maradtak, egy pontot vonunk le.

A rendőrök és a gyilkosok nem egymás ellen, hanem a következő gyilkosok illetve rendőrök ellen játszanak.

Rövidebb, egyszerűbb változat:

Mindenki kap egy cetlit, a gyilkosén jel van. Elindul valami szituációs játék, filmforgatás, stb.

Közben a gyilkos rejtve megböki ujjával áldozatát. Az húszig számol magában, majd összeesik. Mindenki nyomoz, figyel.

A játék után a forgatócsoport által felvett nyersanyagot lemásoljuk néhány példányban, majd csoportmunkában olyan rövid híradó tudósítást kell összevágni belőle az egyes csoportoknak, amely: kormánypárti, ellenzéki, feminista, stb. szándékok szerint manipulálja az anyagot.

1.1.1.22.Érzékszervi játékok

Portré óra elé, illetve az egyes részfeladatok elé.

Csak jól szocializált csoportoknak ajánlott, mert igen intim hangulatot igényel.

Szem: Ki mozdult meg? (Lásd hátrébb. **Ki mozdult meg?**)

Száj: A páros egyik tagja beköti társa szemét, majd különböző anyagokat ízleltet vele. Az ízlelő tanuló felírja egy lapra, mit ízlelt. (Nem mondja, hisz akkor a szomszéd meghallaná. A bekötött szemmel írás maga is jó játék.) A mintákat egy-egy dobozba tesszük, műanyag poharakba, kiskanállal adják egymás szájába. Majd szerepcseré következik. (Két dobozkészletet készítünk, más tartalommal, hogy ne könnyítsük meg a második forduló. Reszelt gyümölcsöket, sárgarépát, sütőtököt, stb. tehetünk a poharakba.)

Orr: Az előzőleg használt mintákat kell bekötött szemmel, szaglás útján felismerni.

Fül: Körbeállunk, mindenki lehunyja a szemét. A játékvezető valakinek megérinti a fejét, az kinyitja a szemét, óvatosan elindul körbe, igyekszik visszaérni a helyére. Ha valaki meghallja a lépteit, rámutat a helyre, ahonnét a hangot hallotta. Ha valóban egy mozdulatot csípett el, a mozgó játékos visszamegy a helyére, lehunyja a szemét, és most annak a fejét érinti meg a játékvezető, aki az előbb meghallotta a mozgást. Ő a következő sétáló. Kicsiknél érdemes úgy játszani, hogy mindenki beköti a szemét.

Átvezető játékok

1.1.1.23. A közlésbefogadás (kommunikáció) csatornái

Milyen csatornákon közölhetünk egymással ismereteket?

Beszéd (A beszéd logikai tartalma: Süt a nap!)

Arcjáték

Testtartás, mozdulatok

Érintések

Közöljünk ezekkel valamit!

Hunyja le mindenki a szemét, figyeljünk a zajokra!

Ki mit hallott?

Fogjuk meg egymás kezét, alkossunk körláncot. Egy jelet indítok el, add tovább! (Egyszerű kézszorítás) Most a másik irányba indítom, próbáljátok meg minél gyorsabban tovább adni. Ne szorítsátok meg túl erősen társatok kezét, de legyen határozottan érezhető.

Most csukott szemmel próbáljuk meg ugyanezt. Hunyja le mindenki a szemét! Adom a jelet! (Egyszerű kézszorítás) Nyissátok ki a szemeteket és engedjétek el egymás kezét!

Séta a körön át nyitott szemmel.

Helycsere nyitott szemmel, párválasztással. (Kézjelekkel választunk párt

Séta a körön át csukott szemmel.

Társat választunk, elindulunk egymás felé, két ujjhegyünket összeérintjük, és félrehúzódnak a kör szélére.

Közben nem érhetünk hozzá senkihez. Nem gyorsasági verseny, ha valaki előttünk van, megvárjuk, míg félrehúzódnak.

Összeérintett mutatóujjakkal sétálunk a teremben. Elengedjük egymás ujjait, úgy sétálunk a teremben, hogy csak tekintetünkkel tartunk egymással kapcsolatot.

A játékok végén esetleg bekötött szemmel is eljátszhatjuk a csukott szemű játékokat, mintegy ellenőrizve magunkat, vagy játékos versenyt rendezve..

1.2. Vakvezetés

Összeérintjük ujjainkat, a párok egyike lehunyja szemét, a másik óvatosan vezeti a teremben. Szerepcserével még egyszer.

Most nyitott tenyerünket illesztjük össze, így vezetjük egymást.

Álljunk meg, a párok egyike hátat fordít a másiknak, és lehunyja a szemét. Társa a vállaira helyezi mutatóujjait, így vezeti a teremben. Szerepcserével ismétlünk.

Vonat játék

Megállítjuk a játékot, összekapcsolunk két-két párt, csak az utolsónak marad nyitva a szeme, ő irányítja a sort. A következő lépésben nyolcas, majd tizenhatos sorok alakulnak.

1.2.1.1. Séta vakon a körben

Az egyes játékok között új párokat is alakíthatunk a véletlen kiválasztás módszerével: Álljunk körbe, mindenki emelje két kezét maga elé, hogy könyöke az oldalát érintse. Így nem bökünk egy más szemébe. Hunyja le mindenki a szemét, óvatosan induljon el a kör túloldalára. Ha valaki elé kerül, várja meg, míg elmegy előtte. Csak a kezek érintkezzenek. Bemutatom a leggyakrabban előforduló hibákat. (Van, aki egész testében megfeszülve, apró, gyors lépésekkel furakszik, más gondatlanul törtet, nagyokat lépve.)

Induljatok el, óvatosan sétáljatok a teremben! Vigyázzatok egymásra, magatokra. Aki rosszul játszik, megérintem felülről a fejét, kiállítom, néhány játékon át csak figyel. (Ha már két-három gyereket ki kell állítani, megszakítom a játékot, körbe ülünk, megbeszéljük a dolgot.)

Párkeresés

Amikor tapsolok, fogjátok meg annak a kezét, akivel épp találkoztatok, de minden kapkodás nélkül. Akinek még nincs párja, figyelj, hol csoszog még valaki, hang után keresik egymást. Közben a többieknek teljes csendben kell maradni, mert másképp nem hallani, hol mozog még valaki. (Esetleg tapssal is kereshetik egymást.) Nem kell kitalálni kinek a kezét fogjátok. (ha mindjárt az elején egy teljesítmény orientált kutató versennyé válik, rögtön megjelennek a szokásos taktikák, hunyorgás, hangoskodás.)

Egyéb párválasztási lehetőségek. Fogják meg egymás kezét a hasonló magasságúak. A karórások ill. az óra nélküliek. A hosszú hajúak ill. a rövid hajúak. Köpenyesek, köpeny nélküliek. Azonos neműek. Ellenkező neműek.

Ha olyan csoportunk van, akik már régebben ismerik egymást felismerő játékot is játszhatunk. A véletlenszerűen találkozó párok felismerik egymást az arc, a ruha tapintásáról, dűdolgatásról. , , ,

1.3. Postás játék

Valaki kiáll a kör közepére, ő lesz a figyelő. A körben ülő gyerekek egyike azt mondja: Küldöm a levelem X. Y-nak.

A levél egy kézzorítás, amit óvatosan elindít, átadja egyik szomszédjának. A jel a körben bármelyik irányban terjedhet. A figyelő igyekszik elcsípni a levelet. Ha valahol meglátja a kézzorítást, az áll be középre, aki épp átadta a levelet. Ha a címzett megkapta, bejelenti: megkaptam. Most ő küld valakinek újabb levelet.

1.4. Mekkora papíron férünk el?

Körbeállunk, csukott szemmel sétálunk a teremben, átismétlünk néhány korábbi kapcsolatkereső játékot, majd lassan egy csoportba tömörülünk, megpróbálunk minél kisebb területre húzódni, anélkül, hogy elesnénk.

Két csoportra válunk, és nyitott szemmel próbálunk minél kisebb csoportokba összehúzódnunk.

Leteszünk két nagy csomagolópapírt a földre, a két csoport rááll, megpróbálja a legkisebb helyet elfoglalni.

Egymás lábára is állhatnak, felvehetik egymást. Amikor készen vannak, körberajzoljuk a lábukat.

Megnézzük, melyik csoport volt ügyesebb.

1.5. Bábjáték

Vakvezetés után egyik játékos bábbá válik, a másik mozgatja. A báb magától nem mozdulhat. A Játékvezető a bábos fülébe súgja, mit kell csinálnia a bábbal. (Fogmosás, olvasás, stb.)

1.6. Sorrajzok

Két csoportra oszlunk, ha nagyobb létszámú az osztály, több is lehet. Egy-egy gyerek krétát vesz a kezébe, odaáll a táblához. Egy másik megfogja csuklóját. A hátsóknak mutatunk egy-egy kis rajzot. (Emberi arc, kis ház, hinta, stb.) A feladat: megrajzolni a táblára. Közben nem lehet megszólalni.

A következő rajzot már hárman-négyen, egyre többen készítik el. Mindig csak a lánc utolsó tagja látja a képet. (Könnyebb változatban nem csak a csuklót lehet fogni, az ujjakra helyezett kézzel könnyebb irányítani a rajzoló mozgást. Nehezíthetjük a feladatot, ha az elől állóknak bekötjük a szemét.)

A játék végén, a falra rajzszögezett, vagy padlóra fektetett nagy lapokra közös rajzot készíthetnek a csoportok.

Csukott szemű rajz.

Mindenki kap egy zsírkrétát, behunyja a szemét, odatapogatózik a falhoz, és amikor alkalma nyílik, rajzol rá valami ábrázoló vagy nem ábrázoló jellegű dolgot.

1.7. Mit rajzoltam a homlokodra?

Körbeállunk, én állok a kör közepén, velem szemben a párok. Egyikük felém néz, másikuk hátat fordít nekem. Az ujjaimmal egy számot mutatok, amit a szemben álló gyerekek társaik homlokára írnak az ujjukkal.

Ingadozó cső

Ötfős csoportokat alkotunk: négy gyerek körbeáll, az ötödik beáll középre. A kör szoros. A középső gyerek merev testtel eldőlni valamerre, társai visszaállítják középre. Először csak néhány centiméteres döléseket engednek, aztán a kilengések egyre nagyobbak. Nagyon fontos, hogy ne lökjék át egymásnak a középen állót! Nem átbillenteni kell, hanem visszaállítani!

Ugyanez a feladat, de kicsit veszélyesebb formában. Két gyerek megáll az eldőlni gyerekek mögött, karjukkal elkapják. Először szintén kis esésekkel kezdjük, fokozatosan engednek egyre nagyobb zuhanást.

Harangjáték

Ingadozó cső játék, de a közepén álló gyerek most egy harang nyelve, a körbeállók pedig a harang fala. Akinek nekidől, az bimmet, illetve bammot mond. Eleinte nagy a nevetés, de lassan kialakul a szabályos harangozás. (Ekkor már oldottabb a foglalkozások légköre.)

A harangok félrehúzódnak a teremben, suttogva megbeszélik, milyen alkalomból harangoznak. (Közben zene szól, hogy elnyomja a megbeszélés zaját.) Sorban harangozni kezdenek, hangszínnel fejezik ki a harangozás tartalmát. (Előtte meg lehet beszélni, milyen alkalmakkor szólhat a harang. Temetés, tűzvész, esküvő, stb.)

1.8. Rajzold, amit mondok

Párokat alkotunk. A párok szemben ülnek egymással, köztük dobozok, vagy más akadály. Egyikük előtt egy kép, ezt kell megrajzoltatnia szemben ülő társával, de nem mutathatja meg, csak szóbeli információkat adhat. Közben persze nem látja, mit rajzol a szomszéd.

1.9. Gép játék.

Kiállítok egy gyereket, szorosan mellé állok, forogni kezdek mellette, karjaim a testemhez szorítva, a tenyereim eltartom, mintha egy fogaskerék fogai lennének, próbálom saját forgási irányommal ellentétes irányú forgásba hozni. Ő persze reflexszerűen velem egy irányba forogna. "értitek a feladatot! Ne az eszedre hallgass, hanem a társad kézmozdulataira.

Alakíthatunk három-négy fős csoportokat, majd a sikeresen forgókat egyre nagyobb láncná kapcsolhatjuk. Újabb gépünk már másféle mozgásokat is végez. Forog, adogat, próbáljunk meg minél többféle gépi mozgást végezni, a lehető leggépiesebben! Sorra kapcsolódnak be a gyerekek, átvéve a mozgás ritmusát.

1.10. Hol vagy?

Második játékunkat két csoport játssza egymás ellen. Először csapatkapitányt kell választanotok, aki kijelöli a játék különböző szereplőit.

A játék lényege: egy-egy bekötött szemű játékosnak meg kell keresnie az ellenfél csapatának meghatározott játékosát.

A kereső játékosnak az ellenfél csapatkapitánya beköti a szemét, odavezeti őket a másik csapat székei elé. Azok megmondják neki, kit kell megkeresnie. Közben persze a csapat tagjai átöltözgetnek, helyet cserélnek. A két kereső egyszerre indul el, az a csapat nyer, ahol hamarabb megkerül a kijelölt ember. Csak egyszer lehet nevet mondani. Ha téves, a másik csapat nyer.

Kapitányok jelölik ki a csapat legbátrabb, legkevésbé szégyenlős tagját, aki egyben persze a legjobb megfigyelő is. Kössék be az ellenfél kereső játékosára szemét, jelölik ki a rejtőző embert, és kezdődhet a játék. A játék során már nem szabad székeket cserélni, nem szabad elhajolgatni a keresők előtt, sem elhárítani kezüket.

1.11. Tükörijáték

"Közeledjete egymáshoz, érintsétek össze a mutatóujjaitokat, így sétáljatok tovább, mindenki keressen magának egy kis szabad helyet! Szemben álltok egymással, és két mutató ujjatok egy tükör üvegére tapad. Rajzoljatok rá valamit két kezetekkel, lassú mozdulatokkal! Most húzódjatok kissé messzebb a tükörtől, egyikőtök lesz az élő ember, a másik a tükörképe, aki igyekszik követni minden mozdulatát. Az élő alak persze lassan mozogjon, hogy a tükörkép követni tudja a mozgást! (Ugyanez szerepcserével is! Közben általában mutatom, előjátsszom a dolgot, ha páratlan az osztály létszáma, egy gyerekekkel, ha páros, magamban.)

1.12. Árnyék, kígyó (Angelusz Iván: Táncoskönyv)

Az árnyék ugyanúgy mindig velünk tart, mint tükörképünk. Ahogy tükörképként, úgy árnyékként is szegődhetünk társunk nyomába. Míg a tükörnél a két test frontja szembeszegeződött, itt éppenséggel egy irányba mutat.

- Elvileg az sem lehetetlen, hogy az egyikünk álljon a másikunk a földön fekvő, vagy egy ferde

felületnek dőlve utánozzon, illetve vezessen. Ezúttal maradjunk az álló embereknél. Itt az utánzás egyirányú, az vezet, aki elől áll, a hátul álló mindig követ, hogyan is vezethetne, hiszen nem látják.

Amíg helyben vagyunk nincs is sok kétely, még akkor sincs baj, ha a vezető nem fordul el. Választási lehetőség, kényszer akkor mutatkozik, amikor a vezető a helyét és a frontját egyszerre változtatja.

- Követhetem, mint kígyó fejét a farka, mint mozdonyt a vasúti kocsik (ez a kígyós játék),
- vagy irányt válthatok ott, ahol vagyok abban a pillanatban, amikor partnerem teszi. Utóbbi játék további felhasználására példa a rombuszos.

1.13. Kontrasztok

A tükör játék ellentéte. (Angelusz Iván Táncoskönyv)

Kontraszt: valami valamihez képest más. Viszonyítás nélkül nincs kontraszthatás.

A tréning és a legtöbb játék is az utánzásra, az ismétlésre, az azonosságra épül. Arra a vágyra, hogy hasonlítsunk, hogy valami közös legyen bennünk. Közösséget alkossunk. Amilyen hatalmas a vágy bennünk az azonosulásra, annyira él bennünk a vágy a különbözőzésre. Érdemes ezzel is kísérletezni.

Az első, ami kiderül, hogy a különbözőzés alapja is az azonosság. Csak két hasonló tud különbözni. Csak valamilyen közös koordináta tengely mentén tudunk különbözni. Ha valami teljesen más, az már nem is ellentétes, hanem csak más.

- Csináld az ellentétét! Ha ő gyorsan mozog, te mozogj lassan, ha ő fent van, te légy a földön, ha ő laza, te légy éles, kemény, ha gömbölyded, te sarkos, ha ő, mint a méz, te, mint a vas, ha mint nyugodt tenger, te, mint háborgó, vagy mint rezzenéstelen párálló tótükör.

Mint legtöbb játékunk esetében, itt is a már többször emlegetett tér-idő-dinamikai rendszer végiggondolása serkent bennünket új és új játékok feltalálására.

Az alap és egyben legösszetettebb játék tehát, ha csak annyit mondok: csináld az ellenkezőjét annak, amit a másik. Egy megoldás van? Nem. Sok. Hiszen egy mozgásnak sok aspektusa van és minden aspektusnak más-más az ellenkezője. Olyan ez, mint a nyelvben a szinonimák és antonimák (rokon- és ellentétes értelmű szavak) burjánzó rendszere.

Az alap játék neve lehet " igen-nem. Ha ő állít, te tagadd, ha ő felfelé mutat, te mutass lefelé, vagy hívj fentről vagy... Csináld az ellenkezőjét. Játshatják ketten vagy hárman, avagy két csoport, úgy hogy a csoport tevékenységét kell ellentételezni a másik csoportnak. Tehát ha ők hancúroznak, akkor mi komolyan sétálunk, ha ők állnak, mi fekszünk, ha ők nevetnek, mi sírunk, ha ők a terem szélén vannak, mi bemegyünk a közepére.

1.14. Mozgatás tekintettel

Álljunk szembe egymással, kétsoros vonalban, a terem két végében. A párok egymás szemébe néznek. Ha hidegen nézi az élő alak a tükörképet, az távolodni kezd tőle. Ha melegen: közeledik hozzá. Mutatom) Kezdjétek mozgatni a tükörképeket! Eleinte nagyon erős kifejezés változásokkal, később egyre észrevétlenebbül. (Ugyanez szerepcserével!)

1.15. Arcaink a tükörben

Üljünk le szemben a tükörképünkkel, és állítsunk össze egy arckifejezés gyűjteményt. (Gyanakvó, szelíd, elbambuló, stb.) A legtöbb arcot összegyűjtők bemutatják gyűjteményüket. (Annyi időt adjunk, míg a többség ki nem merül.) A bemutatóról fényképek is készülhetnek, amelyeket később eljátszhatunk. A fotókat összekeverjük, találmra kiemelünk néhányat, és olyan jelenetet kell rögtönözni, amelyben mindegyik előfordul.)

Most ismét mozogni kezdünk a tükör előtt, de egyre nagyobb csoportokban. Először négyen, hatan, nyolcan, stb. Az élő alakok így egymással is kommunikálhatnak, a tükörképek követik őket.

1.16. Szoborpárok

Következő játékunkban a pároknak olyan szobrokat kell alakítaniuk, amelyek valamiféle viszonyt fejeznek ki. (Pl.: házaspár, főnök, beosztott, stb.) A legjobb alakításokat újra beállítjuk, majd a szobor pár megelevenedik és végigjátssza a helyzetet.

1.17. Stop

Megállapodunk egy szabályban. Ha a játékvezető azt kiáltja: STOP, a játsszó párok mozdulatlaná dermednek. A pár játszani kezd, a játékvezető egy olyan mozdulatnál kiáltja el magát, amikor valami érdekes mozdulat valamiféle más viszonyra utal. Pl.: a pár fogorvos jelenetet játszik, a páciens épp öblíteni készül, a pohár már a kezében. A játékvezető megérinti a páciens vállát, az a helyére ül. A játékvezető beáll a helyére, felveszi testtartását:

Na egészségedre haver, igyunk, amíg van mit, mondja, és átviszi a jelenetet egy kocsmai történetbe. A . A STOP játék akkor jó, ha a résztvevők bátran játszanak, széles mozdulatokkal, így adhatnak új és új ötleteket a többieknek. Addig játsszuk, amíg tartanak az ötletek. A pároknak csak akkor lehet megállni, ha valaki stoppot kiáltott, néha percekig kénytelenek játszani szerepüket.

A játék előkészítéseként játszhatunk néhány "megdermedős" játékot. (Angelusz Iván Táncoskönyv)

- Mindenki megy. Tapsolok. Megállunk. Tapsolok. Tovább megyünk.
- Más tapsol. Mindig más tapsol.
- Nem megyünk, hanem futunk, kúszunk, pörgünk, ugrálunk, stb.
- Nem megállunk, hanem úgy maradunk.

Ez nagy különbség. Nem mindegy, hogy a tapsra felveszek egy pózt. Szükségképpen a taps elhangzása után. Egy olyat, amit előre elhatároztam. Lehet persze ezt is játszani. De több meglepetéssel jár, ha számomra is váratlan pózokba érkezem. Mert nem pózok, hanem *félbehagyott* mozdulatok. És nem mindegy, hogy a taps után *elindulok*, vagy *folytatom* a mozgást. Azt csinálom, amit akarok, vagy ami adódik.

Mint látható akaratom elé helyezem a véletlent, szándékaim elé az esetleget. Hogy ismerem meg magamat jobban? Ha csak azt csinálom, amit ismerek, vagy ha azt is, amit még nem, ami eddig még csak lehetőség volt. Persze nem tilos, sőt ajánlott ismételtetni a talált mozgásokat, jól megjegyezni, újra elővenni, átalakítani, variálni. De ez már egy másik játék. Ez már sok másik játék.

- Szól a zene, táncolunk. Megáll a zene. Mi is megállunk.
- Szól a zene. Megállunk. Elhallgat. Megyünk tovább.
- Közben nem szabad megérinteni senkit.
- Mindig valakivel kell táncolni. (Nem szabad egyedül.)
- Egyszer érintve kell mozogni, egyszer nem szabad megérinteni.
- Minden megállás után új partnert kell választani.
- Nem szabad kétszer ugyanazt választani.
- Mindig ugyanaz a négy-hét táncos váltogatja egymást.
- Fiúk csak fiúkkal. Lányok csak lányokkal.
- Fiúk csak lányokkal. Lányok csak fiúkkal. (Ha-haha, ebből lesz még csak háború! Ezt a galibát tessék megoldani!)
- Csak a barátaiddal mozoghatsz.
- Négyes csoportokba állunk. Nagy sürgés-forgás, mindenki rohan kiválasztani a legjobb haverokat. Most csak őket szabad választani.
- Aztán csak őket nem.

1.18. Összerakás (Angelusz Iván: Táncoskönyv)

Az egyik legmesszebbre vezető játék. Kicsit bonyolult elsőre, ezért fokozatosan érdemes bevezetni, nehogy elmenjen tőle a kedvünk, mielőtt kipróbáltuk. A klasszikus formában ketten játsszák, de egyedül vagy többen is lehet.

- Szemben állunk. Teszek egy mozdulatot. A társam megjegyzi, és együtt elismétljük, de ő rögtön hozzátesz egy mozdulatot. Elismétljük, majd én teszek hozzá. És ez így megy a végtelenségig, pontosabban, amíg meg tudjuk jegyezni a sort. Ha az összerakott mozdulatok változatosak, meglepően hosszú sorokat tudnak megjegyezni már 6 éves, sőt kisebb gyerekek is.

1.19. Mozdulatstaféta

Három csoportot alakítunk. Az egyik csoport kimegy a teremből, csak egyetlen tagja marad benn. A bennmaradó játékosnak a játékvezető eljátszik egy pantomim jelenetet. (Pl.: Az asztalos lefűrészsel egy darabot egy fahasábból, hóna alá veszi és kimegy a műhelyből. Egy súlyemelő nekikészül a gyakorlatnak, de nem tudja megemelni a súlyt, dühében belerúg, majd fél lábon kiugrál a teremből. Valaki egy szöveget ver a falba, képet akaszt rá, igazgatja. WC előtt várakozik, toporog, majd bemegy, stb.)

Miután eljátszotta, behívnak egy játékost, aki korábban végignézte a produkciót, megpróbálja a lehető legpontosabban újrajátszani a történetet. Nem szólalhat meg, csak a mozdulatai beszélhetnek. Így adják át stafétaszerűen a történetet egymásnak. Az utolsó játékos, miután eljátszotta a mozgást, megpróbálja kitalálni, mit játszott. A bentlévő másik csapat persze egyre nagyobbakat nevet az eltorzuló történeten. A végén a játékvezető újra előadja az eredeti történetet.

1.20. Titkos karmester

Egy játékos kimegy, a többiek benn megállapodnak ki lesz a titkos karmester. Ő vezényli a játékot, azaz bármit csinál, a többiek utánozzák. Bejön a kiküldött játékos, és megpróbálja kitalálni, ki a titkos karmester. A titkos karmester persze igyekszik észrevétlen maradni, olyankor próbál valami újat cselekedni, amikor a figyelő épp nem néz felé. A többiek is őt segítik, tehát nem mindenki őt nézi.

A következő játékunkban állóképeket építünk fel, fokozatosan belépő új és új alakokkal. Megadjuk a kép címét, pl. este a családban, vagy dolgozatírás, és egyenként lépnek be új és új alakok a képbe, mindenki igyekszik új színt vinni, valami új dolgot kitalálni. Amikor kész a kép, megelevenedik, megpróbáljuk egy ideig játszani a helyzetet.

Dián kivetítünk egy sokalakos festményt, vagy fotót, felvesszük az alakok testtartását, és megpróbáljuk megeleveníteni a festményt. Ha kevesebb a szereplő, mint ahányan vagyunk, kitalálhatunk új alakokat is.

1.21. Játék a tárgyakkal

A foglalkozás előtt megállapodunk a gyerekekkel, hogy otthonról mindenki hoz egy olyan tárgyat, eszközt, vagy ruhadarabot, ami egy színpadi előadás során kellékként szerepelhetne. Mi is összeszedünk néhány alapkelléket. (Labda, pingpongütő, bot, seprű, stb.) A kellékeket kirakjuk középre, kiválasztunk egyet, és megpróbáljuk kideríteni, ki lehet az előadás során a tulajdonosa. Miféle ember. (Neme, kora, külseje, tulajdonságai?)

A gyerekek csoportokat alkotnak, kiválasztanak egy-egy tárgyat, és megbeszélik, ki lehetne a gazdája. Először szavakkal írják le a tulajdonost, majd egy új tárgy tulajdonosát már el is játsszák.

A tárgyakat nagy körbe rakjuk, kívülről körbesétálja a csoport. Tapsra mindenki felveszi a hozzá legközelebb lévő tárgyat, és játszani kezd vele. Először funkciószerűen, tehát a söprűvel söpröget, majd később, néhány játék után funkcióellenesen. Azaz a söprűvel lehet gitározni ázni, de nem lehet söprögetni.

A tárgyakat lerakjuk a játéktér szélére, néhány gyereket megkérünk, hogy válasszanak egy-egy tárgyat. A kiválasztott tárgyakkal szerepjátékot kell rögtönözzenek. Néhány játék után a korábbi csoportok felkészülnek egy-egy szerepjátékra.

1.22. Tárgyak mesélik

Kiteszünk két-három tárgyat. Esetleg valami módon kapcsolatba hozzuk őket egymással. (Pl.: két széket összekötözünk egy kötéllal, vagy egy tányérba beleteszünk egy órát és egy könyvet.) Ki kell találni, mire utal ez a jelenet? Miféle embereket, miféle helyzeteket idéz. Az idézet lehet konkrét pl. az összekötözött székek lehetnek egy költőködés emlékei, vagy átvitt. Jelenthetnek megkötözött embereket, vagy szerelmespárt, ahol a kötelék jelképes.

A történeteket, helyzeteket feljegyezzük, vagy magnóra vesszük, és eljátsszuk. A játék után megbeszéljük az egyes helyzeteket, miféle változatai lehetnek.

Pl.: ha a székek egy szerelmespárt jelentettek, miféle kötöttségeket és szabadságokat jelent egy ilyen helyzet. A beszélgetés teljesen spontán.

Kiadhatjuk csoportoknak is a feladatot, játsszanak el egy helyzetet.

1.23. Játék egy képzelt tárggyal

Első játékunkban valakit kiküldünk a teremből, és megállapodunk, hogy lesz a teremben egy képzelt tárgy, amit valami módon mindenki használni fog. Pl.: ha egy seprű, akkor néhányan egyszerűen csak a kezükben

tartják, mások javítgatják, és persze lesz, aki söpröget vele. A kiküldött játékos bejön és megpróbálja kitalálni, mi lehet a többiek kezében. Itt nem lehet megtévesztő mozgásokat alkalmazni, pl. a söprűvel nem lehet gitározni.

1.24. Vak fogó

A termet úgy rendezzük be, hogy az asztalok, padok csoportokat alkossanak, a könnyen leverhető tárgyakat betesszük a szekrénybe. Egy kijelölt játékosnak bekötjük a szemét, ő lesz a vak fogó. A többiek körbeveszik. A fogó számolni kezd. Erre mindenki becsukja a szemét, és megpróbál eltűnni a fogó elől. A fogó tízig számol, majd elindul, megkeresni a rejtőzőket. Ha valakit megtalál, megragadja, és megböki a kezével. A rejtőző erről tudja, hogy nem egy másik rejtőző ért hozzá véletlenül. A megbökött játékos kinyitja a szemét, és leül az erre a célra kijelölt széksorra. Ide nem lehet bújni, ez a kiesett játékosok helye. A kiesettek csendben maradnak, hisz a játékosokat csak a hallásuk segítheti. Ha valakinek mégis kinyílik a szeme, kezét felemelve jelez a játékvezetőnek, illetve a kiesetteknek, majd újra lehunyja szemét, és megáll mozdulatlanul. ő már nem mozoghat tovább. (A fogó szeme azért van bekötve, mert az ő pillanatnyi hibázása korrigálhatatlan lenne.)

Ha már csak két-három játékos lapul valahol, de őket a fogó nem találja, a játékvezető tapsol egyet, amire a rejtőzők hangos tapssal válaszolnak. Ha valaki nem tapsolt elég hangosan, ismételnie kell. Így persze már komoly hátrányba kerül. Az új fogó az lesz, aki legtovább marad észrevétlen. A játék során két alaptaktika van. Van, aki végig egy helyen lapul, mások igyekeznek a fülükkel követni a fogó mozgását, és folyton kitérni előle. A játékvezető figyel, nem hunyorog valaki. Őket megállítja.

A játék izgalmas, kissé félelmetes. Lapul valahol az ember, és nem tudja, melyik pillanatban érintik meg. Szorongásos gyerekek egész testükben megfeszülnek, arcuk fintorba torzul.

1.25. Változatok egy versre

Bevezetőben elmondunk egy kis négysoros verset. Pl.: Li Taj Po költeményét:

"Madarak szállnak vidám körökben,
száll a felhő is, aztán tovamegy,
egy marad mellettem mindörökre,
komor, sötét szikláival, a hegy."

A verset felírjuk a táblára, és mindenki elmondja egymás után, de valami új tartalmat tulajdonítva neki. A vers tehát lesz boldog, boldogtalan, heves, langyos, elhidegülő, szerelmes vers, vagy kételyekkel telt, esetleg hurráoptimista forradalmi költemény, stb.

A következő feladatban párok ülnek szemben egymással. Köztük könyvekből választófal, esetleg egyikük keze a pad alatt. Nála egy kis tárgy van, amit a lehető legpontosabban meg kell rajzoltasson társával. Nincs más eszköze, mint a szavai. Megpróbálja a lehető legpontosabban leírni, mi van a kezében. (Tárgyak helyett fotókat, vagy rajzokat is kaphatnak.)

A csoport megállapodik egy szintérben. Pl. fogorvosi váró. Beszélgetés indul, de csak számokkal lehet beszélgetni. A kifejezés tartalmára tehát mindössze a hangszín, és a metakommunikatív jelek utalnak. Más helyszínen hasonló beszélgetést folytathatunk, kitalált nyelven. Egy-egy jelenetet előadhatunk, ahol a nézőknek kell kitalálniuk miről folyhat a beszélgetés.

1.26. Találd ki a szót!

Egy játékost kiküldünk a teremből, és megállapodunk egy szóban, amit mindenkinek bele kell fűznie minden mondatába. (Pl.: "egy", "Tulajdonképpen" stb. Az "a", "az" övön aluli ütés.)

Visszajön a kiküldött játékos, bekapcsolódik a benti beszélgetésbe, kérdezget. Megpróbálja kitalálni, mi lehet a rejtett szó.

1.27. Kapu

Nagy kört alkotunk, a kör tagjai megfogják egymás kezét. Valaki kimegy a teremből, mi megállapodunk, hol lesznek a kapuk, melyik játékos lesz az, akit rá lehet venni, hogy engedje el társa kezét. Bejön a kiküldött játékos, beáll a körbe, és elkezd kérlelni az összefogott kezűeket, engedjék ki. A válaszokból megpróbálja kitalálni, hol érdemes próbálkoznia. A kapuk is elutasítják eleinte, de kissé enyhébben mint a többiek.

1.28. Állj fel a székről

Párokat alakítunk. A párok egyike egy széken ül, a másik megpróbálja rábeszélni, hogy álljon fel. Előre megállapodhatunk, hogy fel kell-e álljon a végén, vagy maga dönti el mit tesz. A játék szerepcserével folytatódik, a végén pedig megbeszéljük milyen érzés volt a széken ülni, vagy a szék előtt állni. Igyekszünk minél szélesebb skáláját igénybe venni a rábeszélésnek, de a fizikai erőszak nem megengedett.

1.29. Interjú szakértőkkel.

Párok játsszák, egy riporter, és egy riport alany. Előre megállapodnak szerepeikben. A riportalany valami abszurd tudománynak, vagy szakterületnek az avatott ismerője (pl. a sárgarépa növekedését tanulmányozza dūr és moll hangnemű zenei aláfestés esetén.) A játékvezető figyeli a riportokat, amik egyszerre folynak, a legérdekesebbeket, amelyek folyamatosan zajlanak, bemutatják a többieknek is.

1.30. Tudós társaság

Az előzőhöz hasonló játék. A csoport átalakul egy tudós társasággá. Mindenki kitalál magának egy érdekes kutatási témát, és egy-két percben előadja. Minél abszurdabb a téma, annál jobb.

1.31. Zajok mesélik

Magnóra veszünk zajokat, zörejeket, hangokat. (Taps, nyöszörgés, zenerészlet, stb.) Meghallgatunk egy-egy hangot, és a csoportok (38 fő) dramatikus játékot rögtönöznek a hangokra. A játék folyhat eszközök nélkül, de használhatjuk a korábbi foglalkozások kellékeit is.

1.32. Csoportos barchkochba

A szavak sorozatát barchkochba játékkal zárjuk. Két csoportot alakítunk. Egyik csoport kimegy. Kinn megállapodnak egy híres emberben, amit a kinnlevők valamennyien ismernek. (Más változatban legalább hárman.) Bejönnek, és megadják nevének kezdőbetűjét. Idegen névnél az ejtett hangot. "B"

A bennlévők elkezdnek rákérdezni, a következőképpen:

Híres zeneszerző?

Nem Bachra gondoltunk! Válaszolják a másik csapatból.

Híres magyar zeneszerző? Kérdezik ismét, mert ők Bartókra gondolnak, de nem kérdezhetik egyszerűen azt, hogy másik híres zeneszerző.

Újabb kérdésüket úgy kell feltegyék, hogy ne lehessen rá ismét "Bach" a válasz.

Nem Benkó János.

Amerikában meghalt híres magyar zeneszerző?

Nem Bartók Béla.

kérdéseknek nem az a célja, hogy kitalálják kire gondolhattak a kintlévők, ez elég nehéz lenne. Egyszerűen igyekeznek olyat kérdezni tőlük, amire nem tudnak majd válaszolni.

Lengyel világutazó?

...? Ki lehet az, nem tudjuk.

Benyovszki Mór, és van egy barkochba kérdésünk.

A találógatók annyi barkochba kérdést tehetnek fel, ahány alakjukat nem találják ki a másik csoportból. A kérdéseket feltehetik azonnal is, vagy összegyűjthetik őket. A játék egyszerű változatában az elhasznált barkochba kérdések semmire nem köteleznek. Azaz hiába tisztázták már, hogy francia zeneszerzőről van szó, ismét meg lehet kérdezni egy újabb barkochba kérdés reményében:

Kuruc brigadéros?

A nehezített változatban már csak olyan kérdéseket lehet feltenni, amit nem zárnak ki az eddig feltárt tények.

1.33. Tutajon

Bemelegítésként felelevenítjük korábbi játékunkat, csukott szemmel sétálunk a terem közepén.

"Most nyissa ki mindenki a szemét, sétáljunk tovább, de egy tutajon vagyunk, úgy kell mozognunk, hogy fel ne billenjen. Nem szabad megállnunk, mert a partról lőnek ránk.

Sétáljunk tovább! Tapsra mindenki megáll mozdulatlanul, megnézzük melyik két gyerek van legközelebb egymáshoz, ők leülnek. A játék az utolsó párig tart.

Ugyanezt játszhatjuk zenére is, itt táncolva kell mozogni a teremben. Aki megáll mozgás közben, szintén leül.

1.34. Játsszátok azt, hogy...

Következő játékunk helyzetjáték. Megállunk egy csoportban, és valaki megpróbálja játékra bírni a többieket. Pl.: vakon botorkálva kéreget. "Adakozzanak a szegény vaknak!" Ezzel egyértelművé tette a helyzetet. Utca, járókelők. Mindenki játszani kezd valami olyan szerepet, ami ebben a közegben elképzelhető.)

Az a jó felhívás, ami sokféle szereplehetőséget kínál. Ha valaki például kiszól egy képzeletbeli ajtón: "Kérem a következő beteget!", nyilván mindenki beteggé válik egy rendelőben. Nem túl gazdag szerep lehetőség. Közben azonban szerelők érkehetnek, a betegek is sokfélék, rendőr keresi a szabálytalanul parkoló autó gazdáját, a találékony csoport a legegyszerűbb szituációt is érdekessé teheti.

1.35. Mit nézek?

Körbeülünk, és akinek valami ötlete van, nézni kezd valamit, vagy valakit a kör közepén. Azaz úgy viselkedik, mint aki pl. TV-t néz, vagy egy kiscicát lát, stb. A többiek megpróbálják kitalálni, mit nézhet.

1.36. Játék érintésekkel.

Párok kezdenek játszani egyszerű helyzeteket, addig játszhatnak, amíg minden megszólalásukhoz valamilyen érintést tudnak kötni. Azaz mindig úgy kell megszólaljanak, hogy közben megérintik társukat. Az érintés nem lehet folyamatos, azaz nem sétálhatnak kézenfogva, nehezebb változatban nem lehet ismétlődő sem. Pl. nem lehet verekedés. Mindig kapcsolat kell legyen a mondat és az érintés jelentése között.

Ugyanezt a játékot egyre nagyobb csoportokban játszhatjuk.

1.37. Átmentem a hídon és ...

A mondatot csoportok folytatják, helyzetjátékkal. Eljátsszák mi történt, miután átmentek a hídon

1.38. Drámajátékok adott mondatokra.

A 15. foglalkozáshoz hoz hasonló játék, de itt a magnón mondatok vannak, amikkel indíthatjuk, vagy befejezhetjük a játékokat. Esetleg szabadon is szerepelhetnek benne. (És akkor most mi lesz? Az eső csak egyre csepergett. stb.)

1.38.1.1. Jól láttad?

Két csoport versenyez egymással. Az egyik csoportból három-négy gyerek kiáll a másik csoport elé, azok jól megfigyelik őket. A megfigyelték eltűnnek (mondjuk egy paraván mögé, a játékvezető közben a csoport tagjaival megbeszéli, milyen kérdéseket tesznek fel a megfigyelőknek. (Hány szőke volt, hányak volt karórája, stb.)

Ha a megfigyelők négy-öt kérdésre válaszoltak, a két csoport szerepet cserél.

1.38.1.2. Mit zörgetek?

A két csoportot egy függönnyel elválasztjuk egymástól. Az egyik csoport tárgyakat ejt a földre, a másik megpróbálja kitalálni mi eshetet le, aztán szerepcsere.

1.38.1.3. Zsákbamacska

- Nagyobb vászonzsákba, vagy nagy drapéria alá a tanárok tárgyakat helyeznek, amelyeket pusztán tapintással kell a gyerekeknek felismerniük. Ki tud többet felismerni?

Kiegészítő játékok:

- A kitalált tárgyakat megmintázzák.
- Úgy mintázzák meg, hogy előtte nem nézik meg, mi volt a tárgy.

1.38.1.4. Tükör játék.

- Kettesével szembefordulva utánozzák egymás mozdulatait, nagyon lassan.

Két sorban fölállva a terem hosszában, a tükrözést cik-cakk alakban adják tovább, nagyon fontos, hogy

mindenki csak azt a játékost figyelje, akitől a mozdulatot átveszi, a végén mindenki megnézi, mivé alakult az eredeti mozgás.

- Három csoportot alakítunk. Az egyik csoport kimegy a teremből, csak egyetlen tagja marad benn. A bennmaradó játékosnak a játékvezető eljátszik egy pantomim jelenetet. (Pl.: Az asztalos lefűrészeli egy darabot egy fahasárból, hóna alá veszi és kimegy a műhelyből. Egy súlyemelő nekikészül a gyakorlatnak, de nem tudja megemelni a súlyt, dühében belerúg, majd fél lábon kiugrál a teremből. Valaki egy szöveget ver a falba, képet akaszt rá, igazgatja. WC előtt várakozik, toporog, majd bemelegít, stb.) Miután eljátszotta, behívunk egy játékost, aki korábban végignézte a produkciót, megpróbálja a lehető legpontosabban újrajátszani a történetet. Nem szólalhat meg, csak a mozdulatai beszélhetnek. Így adják át stafétszerűen a történetet egymásnak. Az utolsó játékos, miután eljátszotta a mozgást, megpróbálja kitalálni, mit játszott. A bentlévő másik csapat persze egyre nagyobbakat nevet az eltorzuló történeten. A végén a játékvezető újra előadja az eredeti történetet.
- Két egymással szemben ülő gyerek rajzeszközt tart a kezében, az egyik lassú mozdulattal rajzolni kezd, a másik ezt megpróbálja minél tökéletesebben utánozni. Ha sikeres a játék, nagyon szép tükröszimmetrikus képek keletkeznek.

1.38.1.5. Utasítás szemmel

Páros játék, az egyik játékosnak végre kell hajtania azt, amire a másik játékos pusztán szemmel, mozdulatlan testtel utasítja. A szemöldök mozgása még megengedett, de a fejnek mozdulatlanul kell maradnia. És persze más testrész sem mozdulhat.

Más változatban csak kézzel, csak lábbal, csak fejjel, stb. adhatnak utasítást, de az utasítás ne a mozgás pusztán leutánozását célozza.

1.38.1.6. Lassított felvétel

Valamilyen tevékenységet hajtunk végre, de nagyon lassan, mintha lassított felvételt látnánk. Egyszerű mozgásos játékokat is játszhatunk, lelassítva.

1.38.1.7. Hangok figyelése

Teljes csendben fülelünk 1-2 percig, majd felidézünk a hangokat.

1.38.1.8. Térérzékelés.

Egy 10-20 lépésre lévő falhoz ki tud legközelebb megállni, bekötött szemmel. Aki eléri a falat, kiesik. Bonyolultabb a játék, ha közben akadályokat helyezünk el. Pontozni is lehet a hibákat.

1.38.1.9. Vakvezetés

Ugyanez a játék, de párban játsszák, a bekötött szemű gyereket nyitott szemű társa szavakkal irányítja.

- Más változatban csak a jó, rossz szavakkal irányíthat.
- Csak egyetlen ujjával megérintve irányíthat.
- Végül legnehezebb változat, ha a két ujjhegyüket érintik össze, így vezeti társát.

1.38.1.10. Növény játék

A növény életét utánozzuk, ahogyan a magból kikel, majd ősszel elhervad.

Milyen növényre változtam? (Nagy fa, kaktusz, ibolya?)

Léggömb játék

Mindenki egy színes léggömbbé válik, lassan felfúvódik, vagy a játékvezető fújja fel, majd szétpukkad, elterül a földön.

1.38.1.11. Cirkusz

Mindenki előad egy mutatványt, egyénileg, vagy csoportokban.

1.38.1.12. Állatok utánozása

Kört alakítva körbe sétálunk, és átváltozunk valamilyen állattá.

Két csoportot alakítunk, egyikben a nappali, másikban az éjszakai állatok lesznek. Besötétítjük a termet. Ha ég a villany, a nappali állatok bújnak elő, ha elalszik, az éjszakaiak. Helycsere közben persze egy kis kergetőzés.

1.38.1.13.Szerepjátékok

Az állatjátékhoz hasonló, de most királyokká, törpékké, stb. válunk, vagy egy ismert mese szereplőit játszunk el.

Játszhatjuk kitalálósdiaként, egyénileg vagy csoportosan.

1.38.1.14.Menetelünk

Hasonló játék, de a járásmód változik. Vasárnap a korzón, gyászenet, vízben homokos dűnén gázolunk vagy stb.

1.38.1.15.Szoborjáték

Az előzőhöz hasonló játék, de itt szobrokká alakulunk. Ismert szobrot formázhatunk meg, vagy egy témát (győzelem, közösség, stb.) Ez is átalakulhat kitalálós játékká. Rajzolással, mintázással is egybekapcsolható.

1.38.1.16.Szobor-fogó

A gyerekek kergetőznek, ha a fogó elkap valakit, az szoborrá változik. A játék végén jutalmazhatjuk a legötletesebb szobrokat.

Másik változat, a gyerekek rohangálnak a teremben, míg szól a zene, ha elhallgat, szoborrá változnak. Aki legutóljára vált mozdulatlaná, kiesik.

1.38.1.17.A test, mint alakítható forma

- Szavakat, illetve mondatokat próbálunk megjeleníteni testtel, az ABC betűivé változva. Egyes betűket esetleg két gyerek jelenít meg.
- Lehet csapatosan, versenyszerűen is játszani.
- Tárgyakat próbálunk imitálni testtartásunkkal.

1.38.1.18.Képzeletbeli uzsonna.

Nem csak étkezést, bármilyen más tevékenységet is eljátszhatunk. Lassított mozgással is játszható.

1.38.1.19.Zenekar.

Minden gyerek keres a teremben egy hangot adó tárgyat, és néhány perces koncertet rögtönzünk.

Állíthatunk karmestert, vagy sorra kapcsolódnak be a zenészek, esetleg egy magnóról bejátszott zenéhez igazodunk.

1.38.1.20.Hang-játék

Egyre fokozódó hangerővel mondunk el egy számsort (vagy a napokat, hónapokat), majd visszafelé egyre halkulva.

Csak számokat mondva megpróbálunk eljátszani egy élethelyzetet. Villamoson, utcán, stb.

Megpróbáljuk eljátszani hangutánzó szavakkal, indulatszavakkal, stb. egy falu hangjait, vagy egy vásárt.

1.38.1.21.Sziget játék.

Szabálytalan alakú kartonlapokat szórunk szét a teremben. A gyerekek ezek közt rohangálnak, ha megáll a zene, rá kell állni valamelyikre, akinek nem jut sziget, kiesik.

Ugyanezt székekkel is játszhatjuk.

1.38.1.22.Szín-játék

Különböző tulajdonságokat, érzelmi állapotokat írunk fel egy papírra, mindenki húz egyet, és megpróbálja eljátszani.

Ugyanezt úgy is játszhatjuk, hogy a papírra színek kerülnek.

1.38.1.23.Asszociációs játék

Zenehallgatás közben mindenki sorolja azokat a szavakat, amik eszébe jutottak.

Ezt lehet ízekkel és illatokkal is játszani.

1.38.1.24.Óriás társasjáték

Számos olyan játék van, amit felnagyított, ember léptékű bábukkal is lehet játszani. Főleg kisebbek élvezik, ha a saját maguk készítette játéktáblán ők maguk lesznek a bábuk. A tábla elkészítése hosszabb időt igényel.

1.38.1.25. Memori

Nagyméretű lap párokat készítünk, leforgatjuk őket, majd egyet-egyét felforgatva játszunk az ismert kitalálós játékot.

1.38.1.26. Pénzválogatás bekötött szemmel

Mindenféle pénzek szétválogatása.

1.38.1.27. Megy a pénz vándorútra

Asztalsor két oldalára ülünk, a két szemben ülő sor egymás ellen játszik. Egy-egy pénzt adogatnak egymásnak, adott jelre mindenki felteszi az asztalra ökölbe zárt kezét. Felváltva találgatnak, kinél lehet a pénz.

1.38.1.28. Titkos karmester

Az osztályból valaki kiáll a tábla elé, háttal az osztálynak. A tanár rámutat valakire, úgy hogy a figyelő ne lássa. Akire rámutatott, felteszi a kezét. Ő lesz a titkos karmester, akinek mozdulatait a többiek utánozni fogják. Persze nem mindenki őt nézi, van, aki a szomszédjától veszi át a dolgot. A figyelő visszafordul, addig figyel a játékot, míg rá nem jön, ki a titkos karmester.

1.38.1.29. Ki mozdult meg?

Az egyik gyerek kijön, az osztály mozdulatlanul marad (vagy csak az egyik padsor). Jól megfigyeli őket. Aztán elfordul. A tanár rámutat az egyik mozdulatlanul ülő gyerekre, aki kissé megváltoztatja testtartását. Ha a tanár kevésnek találja, kezével jelez neki: még, még.. Amikor mozdulatlanul marad, a figyelő visszafordul, megpróbálja megtalálni az illetőt. Ha sikerül, kinn marad, újabb játék jön, ha nem, helyet cserél az elmozdult játékosal. (Eleinte a gyerekek általában elmozdulnak, amikor elfordul a figyelő. A másik típushiba: a tanár utasítására, "Akkor most váljék mindenki mozdulatlanul", elkezdődik a fészkelődés. Célszerű egy tapsal jelezni azt a pillanatot, ami után már nem szabad moccanni, aki megmozdul, kiáll a játékból.) A játékot a padosorok pontszerző játékként is játszhatják egymás ellen. Először az első padosorból jön ki valaki, a másodikat figyelve. Annyi pontot kap, ahány elmozduló játékos felismert. Az első kudarcnál helycseré, a második padosor játékos figyel a harmadik padosort, majd a harmadiké az elsőt.

1.38.1.30. Jelentést hordozó üzenetek kézzel

Körbeállunk, kézfogással, vállveregetéssel, stb. egy-egy üzenetet indít mindenki körbe.

1.38.1.31. Postás játék

Valaki kiáll a kör középre, ő lesz a figyelő. A körben ülő gyerekek egyike azt mondja:

Küldöm a levelem X. Y-nak.

A levél egy kézzel tartott papírcsík, amit óvatosan elindít, átadja egyik szomszédjának. A jel a körben bármelyik irányban terjedhet. A figyelő igyekszik elcsúszni a levelet. Ha valahol meglátja a kézzel tartott papírcsík, az áll be középre, aki épp átadta a levelet. Ha a címzett megkapta, bejelenti: megkaptam. Most ő küld valakinek újabb levelet.

1.38.1.32. Melyik csoport fér el kisebb helyen?

Leteszünk két nagy csomagolópapírt a földre, a két csoport rááll, megpróbálja a legkisebb helyet elfoglalni. Egymás lábára is állhatnak, felvehetik egymást. Amikor készen vannak, körberajzoljuk a lábukat. Megnézzük, melyik csoport volt ügyesebb.

1.38.1.33. Sorrajz

Két csoportra oszlunk, ha nagyobb létszámú az osztály, több is lehet. Egy-egy gyerek krétát vesz a kezébe, odaáll a táblához. Egy másik megfogja csuklóját. A hátsóknak mutatunk egy-egy kis rajzot. (Emberi arc, kis ház, hinta, stb.) A feladat: megrajzolni a táblára. Közben nem lehet megszólalni.

A következő rajzot már hárman-négyen, egyre többen készítik el. Mindig csak a lánc utolsó tagja látja a képet. (Könnyebb változatban nem csak a csuklót lehet fogni, az ujjakra helyezett kézzel könnyebb irányítani a rajzoló mozgást. Nehezíthetjük a feladatot, ha az elöl állóknak bekötjük a szemét.)

A játék végén, a falra rajzszögezett, vagy padlóra fektetett nagy lapokra közös rajzot készíthetnek a csoportok.

1.38.1.34. Csukott szemű rajz.

Mindenki kap egy zsírkrétát, behunyja a szemét (vagy beköti), odatapogatózik a falhoz, és amikor alkalma nyílik, rajzol rá valami ábrázoló vagy nem ábrázoló jellegű dolgot.

1.38.1.35. Vonat játék.

Álljunk meg, a párok egyike hátat fordít a másiknak, és lehunyja a szemét. Társa a vállaira helyezi mutatóujjait, így vezeti a teremben. Szerepcserével ismétlünk.

Megállítjuk a játékot, összekapcsolunk két-két párt, csak az utolsónak marad nyitva a szeme, ő irányítja a sort. A következő lépésben nyolcas, majd tizenhatos sorok alakulnak.

1.38.1.36. Mit írtam a homlokodra?

Körbeállunk, én állok a kör közepén, velem szemben a párok. Egyikük felém néz, másikuk hátat fordít nekem. Az ujjaimmal egy számot mutatok, amit a szemben álló gyerekek társaik homlokára írnak az ujjukkal.

1.38.1.37. Harangjáték

- Ötfős csoportokat alkotunk: négy gyerek körbeáll, az ötödik beáll középre. A kör szoros. A középső gyerek merev testtel eldől valamerre, társai visszaállítják középre. Először csak néhány centiméteres dőléseket engednek, aztán a kilengések egyre nagyobbak. Nagyon fontos, hogy ne lökjék át egymásnak a közepén állót! Nem átbillenteni kell, hanem visszaállítani!
- Ugyanez a feladat, de kicsit veszélyesebb formában. Két gyerek megáll az eldőlt gyerek mögött, karjukkal elkapják. Először szintén kis esésekkel kezdjük, fokozatosan engednek egyre nagyobb zuhanást.
- Újra eljátsszuk az "ingadozó cső" játékot, de a közepén álló gyerek most egy harang nyelve, a körbeállók pedig a harang fala. Akinek nekidől, az bimmet, illetve bammot mond. Eleinte nagy a nevetés, de lassan kialakul a szabályos harangozás. (Ekkor már oldottabb a foglalkozások légköre.)
- A harangok félrehúzódnak a teremben, suttogva megbeszélik, milyen alkalomból harangoznak. (Közben zene szól, hogy elnyomja a megbeszélés zaját.) Sorban harangozni kezdenek, hangszínnel fejezik ki a harangozás tartalmát. (Előtte meg lehet beszélni, milyen alkalmakkor szólhat a harang. Temetés, tűzvész, esküvő, stb.)

1.38.1.38. Kötömb játék.

Valaki megáll közepén, "szobrot" alkot. (Felvesz valamilyen tartást.) Társának az a feladata, hogy úgy álljon mellé, mintha a kötömb lefaragott" része lenne, azaz testtartását kiegészítse egy képzeletbeli mértani testté. Egyre többen lépnek oda a szoborhoz, egyre nagyobb lesz a kötömb.

1.38.1.39. Gép játék.

Kiállítok egy gyereket, szorosan mellé állok, forogni kezdek mellette, karjaim a testemhez szorítva, a tenyereim eltartom, mintha egy fogaskerék fogai lennének, próbálom saját forgási irányommal ellentétes irányú forgásba hozni. Ő persze reflexszerűen velem egy irányba forog. "Értitek a feladatot! Ne az eszedre hallgass, hanem a társad kézmozdulataira.

Alakíthatunk három-négy fős csoportokat, majd a sikeresen forgókat egyre nagyobb lánccá kapcsolhatjuk. Megdöbbenően nehéz játék.

Újabb gépünk már másféle mozgásokat is végez. Forog, adogat, próbáljunk meg minél többféle gépi mozgást végezni, a lehető leggépiesebben! Sorra kapcsolódnak be a gyerekek, átvéve a mozgás ritmusát.

1.38.1.40. Ki volt az?

Álljunk körbe! Csukja be mindenki a szemét. Körbemegyek, és valakinek megérintem a fejét. Már meg is történt. Az illető kinyitja a szemét, elindul, mindenkit megérint valamilyen módon, majd visszaáll a helyére.

Lehunja a szemét. Amikor kész, szólok, hogy ki lehet nyitni a szemeket. Próbáljátok meg kitalálni, ki mehetett körbe. (A játék közben zene szól, hogy elnyomja a kilépő játékos zaját.)

Eleinte kiköthetjük, hogy az érintés csak a ruha megigazítása, a homlok megsimítása, stb. lehet.)

1.38.1.41. Kacsintós gyilkos mozgás közben.

Körbeállunk, vagy körbe ülünk. Mindenki lehunyja a szemét. Valakinek egy pénzdarabot adok a kezébe. Most mindenki ökölbe szorítja a kezét, mintha ő is pénzt fogna, kinyitja a szemét, és sétálgatni kezdünk a teremben. Akinek pénz van a kezében, megpróbál ügyesen rákacsintani a szembejövőkre, úgy, hogy senki más ne vegye észre. Akire rákacsintottak, tesz még néhány lépést, majd leül. Nem árulhatja el semmiféle

jellel, ki kacsintott rá. A többieknek ki kell találniuk, ki a "gyilkos". Ha valakinek van valami gyanúja, közli. Ha nem talált, leül ő is, és a gyanúsított is. A játék addig tart, míg ki nem találják, ki a "gyilkos".

1.38.1.42. Kacsintós gyilkos ülő változata.

Körbeülünk, mindenki maga elé tartja nyitott tenyerét, én az egyik kézbe pénzt helyezek. Most mindenki becsukja tenyerét, kinyitja szemét kezdődik a játék. Nem szabad elárulni, ki kacsintott le. Akit "lekacsintanak", hátrateszi mindkét kezét. Később két-három "gyilkossal" is játszhatunk. Ilyenkor több kézbe is pénzt helyezünk. Akinek pénzt tettünk a tenyerébe, kinyitja a szemét, megnézi: kik lesznek a kollégái.

1.38.1.43. Állathangok

Két-két cédulára felírunk egy-egy, jellegzetes hangot kiadó állatot. (Ló, béka, kecske, stb.)

A cédulákat négybe hajtjuk, összekeverjük. Mindenki húz egyet, de nem nézheti meg mi van rajta.

A játékosok sétálgatnak össze-vissza, cserélgetik egymás között a céduláikat. Adott jelre kinyitják, ami épp náluk van, elolvassák, mi van rajta, majd utánozni kezdik a hangját, közben figyelik, hol szól még ugyanaz az állat, ha megtalálták, megfogják egymás kezét és leguggolnak. Az utolsónak leguggoló pár kiesik. Kiteszik a céduláikat, jöhet a következő forduló. Megint négybe hajtja mindenki a cédulát, megint cserélgetik.

Ha valakik rosszul állnak párba, ők esnek ki, sajnos magukkal rántva két véletlen partnert is. Ez esetben az utolsó két ember benn marad, az egyik kieső állatnévvel játszanak tovább.

1.38.1.44. Hol van ő?

Második játékunkat két csoport játssza egymás ellen. Először csapatkapitányt kell választanotok, aki kijelöli a játék különböző szereplőit.

A játék lényege: egy-egy bekötött szemű játékosnak meg kell keresnie az ellenfél csapatának meghatározott játékosát.

A kereső játékosnak az ellenfél csapatkapitánya beköti a szemét, odavezeti őket a másik csapat székei elé.

Azok megmondják neki, kit kell megkeresnie. Közben persze a csapat tagjai átöltözgetnek, helyet cserélnek.

A két kereső egyszerre indul el, az a csapat nyer, ahol hamarabb megkerül a kijelölt ember. Csak egyszer lehet nevet mondani. Ha téves, a másik csapat nyer.

Kapitányok jelölik ki a csapat legbátrabb, legkevésbé szégyenlős tagját, aki egyben persze a legjobb megfigyelő is. Kössék be az ellenfél kereső játékos szemét, jelölik ki a rejtőző embert, és kezdődhet a játék. A játék során már nem szabad székeket cserélni, nem szabad elhajlogatni a keresők elől, sem elhárítani kezüket.

1.38.1.45. Hány arcod van?

Tükör játék után. Ülünk le szemben a tükörképünkkel, és állítsunk össze egy arckifejezés gyűjteményt. (Gyanakvó, szelíd, elbambuló, stb.) A legtöbb arcot összegyűjtők bemutatják gyűjteményüket. (Annyi időt adjunk, míg a többség ki nem merül.) A bemutatóról fényképek is készülhetnek, amelyeket később eljátszhatunk. A fotókat összekeverjük, találomra kiemelünk néhányat, és olyan jelenetet kell rögtönözni, amelyben mindegyik előfordul.)

Most ismét mozogni kezdünk a tükör előtt, de egyre nagyobb csoportokban. Először négyen, hatan, nyolcan, stb. Az élő alakok így egymással is kommunikálhatnak, a tükörképek követik őket.

Következő játékunkban a pároknak olyan szobrokat kell alakítaniuk, amelyek valamiféle viszonyt fejeznek ki. (Pl.: házaspár, főnök, beosztott, stb.) A legjobb alakításokat újra beállítjuk, majd a szobor pár megelevenedik és végigjátssza a helyzetet.

1.38.1.46. Stop

Megállapodunk egy szabályban. Ha a játékvezető azt kiáltja: STOP, a játzó párok ismét mozdulatlaná dermednek. A pár játszani kezd, a játékvezető egy olyan mozdulatnál kiáltja el magát, amikor valami érdekes mozdulat valamiféle más viszonyra utal. Pl.: a pár fogorvos jelenetet játszik, a páciens épp öblíteni készül, a pohár már a kezében. A játékvezető megérinti a páciens vállát, az a helyére ül. A játékvezető beáll a helyére, felveszi testtartását:

Na egészségedre haver, ígyünk, amíg van mit, mondja, és átvizsi a jelenetet egy kocsmai történetbe. A

STOP játék akkor jó, ha a résztvevők bátran játszanak, széles mozdulatokkal, így adhatnak új és új ötleteket a többieknek. Addig játsszuk, amíg tartanak az ötletek. A pároknak csak akkor lehet megállni, ha valaki stoppot kiáltott, néha percekig kénytelenek játszani szerepüket.

1.38.1.47.Életképek

- Életképeket építünk fel, fokozatosan belépő új és új alakokkal. Megadjuk a kép címét, pl. este a családban, vagy dolgozatírás, és egyenként lépnek be új és új alakok a képbe, mindenki igyekszik új szintet vinni, valami új dolgot kitalálni. Amikor kész a kép, megelevenedik, megpróbáljuk egy ideig játszani a helyzetet.
- Dián kivetítünk egy sokalakos festményt, vagy fotót, felvesszük az alakok testtartását, és megpróbáljuk megeleveníteni a festményt. Ha kevesebb a szereplő, mint ahányan vagyunk, kitalálhatunk új alakokat is.

1.38.1.48.Tárgyak világa

- Előszedünk néhány alapkelléket. (Labda, pingpongütő, bot, seprű, stb.) A kellékeket kirakjuk középre, kiválasztunk egyet, és megpróbáljuk kideríteni, ki lehet az előadás során a tulajdonosa. Miféle ember. (Neme, kora, külseje, tulajdonságai?) A gyerekek csoportokat alkotnak, kiválasztanak egy-egy tárgyat, és megbeszélik, ki lehetne a gazdája. Először szavakkal írják le a tulajdonost, majd egy új tárgy tulajdonosát már el is játsszák.
- A tárgyakat nagy körbe rakjuk, kívülről körbesétálja a csoport. Tapsra mindenki felveszi a hozzá legközelebb lévő tárgyat, és játszani kezd vele. Először funkciószerűen, tehát a söprűvel söpröget, majd később, néhány játék után funkcióellenesen. Azaz a söprűvel lehet gitározni, ásni, de nem lehet söprögetni.
- A tárgyakat lerakjuk a játéktér szélére, néhány gyereket megkérünk, hogy válasszanak egy-egy tárgyat. A kiválasztott tárgyakkal szerepjátékot kell rögtönözzenek. Néhány játék után a korábbi csoportok felkészülnek egy-egy szerepjátékra.

1.38.1.49.Tárgyak mesélik

Kiteszünk két-három tárgyat. Esetleg valami módon kapcsolatba hozzuk őket egymással. (Pl.: két széket összekötözünk egy kötéllal, vagy egy tányérba beleteszünk egy órát és egy könyvet.) Ki kell találni, mire utal ez a jelenet? Miféle embereket, miféle helyzeteket idéz. Az idézet lehet konkrét pl. az összekötözött székek lehetnek egy költőzködés emlékei, vagy átvitt. Jelenthetnek megkötözött embereket, vagy szerelmespárt, ahol a kötelék jelképes.

A történeteket, helyzeteket feljegyezzük, vagy magnóra vesszük, és eljátsszuk. A játék után megbeszéljük az egyes helyzeteket, miféle változatai lehetnek.

Pl.: ha a székek egy szerelmespárt jelentettek, miféle kötöttségeket és szabadságokat jelent egy ilyen helyzet. A beszélgetés teljesen spontán.

1.38.1.50.Mit csinálunk?

Első játékunkban valakit kiküldünk a teremből, és megállapodunk, hogy lesz a teremben egy képzelt tárgy, amit valami módon mindenki használni fog. Pl.: ha egy seprű, akkor néhányan egyszerűen csak a kezükben tartják, mások javítgatják, és persze lesz, aki söpröget vele. A kiküldött játékos bejön és megpróbálja kitalálni, mi lehet a többiek kezében. Itt nem lehet megtévesztő mozgásokat alkalmazni, pl. a söprűvel nem lehet gitározni.

Második játékunk afféle vizsgajáték, próbára teszi a résztvevők fegyelmét, ügyességét.

A termet úgy rendezzük be, hogy az asztalok, padok csoportokat alkossanak, a könnyen leverhető tárgyakat betesszük a szekrénybe. Egy kijelölt játékosnak bekötjük a szemét, ő lesz a vak fogó. A többiek körbeveszik. A fogó számolni kezd. Erre mindenki becsukja a szemét, és megpróbál eltűnni a fogó elől. A fogó tizig számol, majd elindul, megkeresni a rejtőzőket. Ha valakit megtalál, megragadja, és megböki a kezével. A rejtőző erről tudja, hogy nem egy másik rejtőző ért hozzá véletlenül. A megbökött játékos kinyitja a szemét, és leül az erre a célra kijelölt széksorra. Ide nem lehet bújni, ez a kiesett játékosok helye. A kiesettek csendben maradnak, hisz a játékosokat csak a hallásuk segítheti. Ha valakinek mégis kinyílik a szeme, kezét felemelve jelez a játékvezetőnek, illetve a kiesetteknek, majd újra lehunyja szemét, és megáll mozdulatlanul. Ő már nem mozoghat tovább. (A fogó szeme azért van bekötve, mert az ő pillanatnyi hibázása korrigálhatatlan lenne.)

Ha már csak két-három játékos lapul valahol, de őket a fogó nem találja, a játékvezető tapsol egyet, amire a rejtőzők hangos tappsal válaszolnak. Ha valaki nem tapsolt elég hangosan, ismételnie kell. Így persze már komoly hátrányba kerül. Az új fogó az lesz, aki legtovább marad észrevétlen. A játék során két alaptaktika van. Van, aki végig egy helyen lapul, mások igyekeznek a fülükkel követni a fogó mozgását, és folyton kitérni

előle. A játékvezető figyel, nem hunyorog valaki. Őket megállítja. A játék izgalmas, kissé félelmetes. Lapul valahol az ember, és nem tudja, melyik pillanatban érintik meg. Szorongásos gyerekek egész testükben megfeszülnek, arcuk fintorba torzul.

1.38.1.51. Rajzold meg!

Párok ülnek szemben egymással. Köztük könyvekből választófal, esetleg egyikük keze a pad alatt. Nála egy kis tárgy van, amit a lehető legpontosabban meg kell rajzoltasson társával. Nincs más eszköze mint a szavai. Megpróbálja a lehető legpontosabban leírni, mi van a kezében. (Tárgyak helyett fotókat, vagy rajzokat is kaphatnak.)

1.38.1.52. Mit beszélsz?

Egy játékost kiküldünk a teremből, és megállapodunk egy szóban, amit mindenkinek bele kell fűznie minden mondatába. (Pl.: "egy", "Tulajdonképpen" stb. Az "a", "az" övön aluli ütés.) Visszajön a kiküldött játékos, bekapcsolódik a benti beszélgetésbe, kérdezget. Megpróbálja kitalálni, mi lehet a rejtett szó.

1.38.1.53. Kapu

- Nagy kört alkotunk, a kör tagjai megfogják egymás kezét. Valaki kimegy a teremből, mi megállapodunk, hol lesznek a kapuk, melyik játékos lesz az, akit rá lehet venni, hogy engedje el társa kezét. Bejön a kiküldött játékos, beáll a körbe, és elkezd kérlelni az összefogott kezűeket, engedjék ki. A válaszokból megpróbálja kitalálni, hol érdemes próbálkoznia. A kapuk is elutasítják eleinte, de kissé enyhébben, mint a többiek.
- Párokat alakítunk. A párok egyike egy széken ül, a másik megpróbálja rábeszélni, hogy álljon fel. Előre megállapodhatunk, hogy fel kell-e álljon a végén, vagy maga dönti el mit tesz. A játék szerepcserével folytatódik, a végén pedig megbeszéljük milyen érzés volt a széken ülni, vagy a szék előtt állni. Igyekszünk minél szélesebb skáláját igénybe venni a rábeszélésnek, de a fizikai erőszak nem megengedett.

1.38.1.54. Interjú

Interjú szakértőkkel. Párok játsszák, egy riporter, és egy riport alany. Előre megállapodnak szerepeikben. A riportalany valami abszurd tudománynak, vagy szakterületnek az avatott ismerője (pl. a sárgarépa növekedését tanulmányozza dūr és moll hangnemű zenei aláfestés esetén.) A játékvezető figyel a riportokat, amik egyszerre folynak, a legérdekesebbeket, amelyek folyamatosan zajlanak, bemutatják a többieknek is.

1.38.1.55. Zajok

Magnóra veszünk zajokat, zörejeket, hangokat. (Taps, nyöszörgés, zenerészlet, stb.) Meghallgatunk egy-egy hangot, és a csoportok (38 fő) dramatikus játékot rögtönöznek a hangokra. A játék folyhat eszközök nélkül, de használhatjuk a korábbi foglalkozások kellékeit is.

1.38.1.56. Mit nézek?

Körbeülünk, és akinek valami ötlete van, nézni kezd valamit, vagy valakit a kör közepén. Azaz úgy viselkedik, mint aki pl. TV-t néz, vagy egy kiscicát lát, stb. A többiek megpróbálják kitalálni, mit nézhet.

1.38.1.57. Játssz el!

- Egy-egy kis lapra öt szót írunk fel. A csoportoknak szerepjátékot kell rögtönözniük, amiben ez az öt szó is elhangzik.
- Nehezebb a feladat, ha csak ez az öt szó hangozhat el

1.38.1.58. Játssz el egy verset!

Egyénileg vagy csoportosan kell egy verset némajátékkal megjeleníteni.

1.38.1.59. Most mutasd meg!

Vers, film, könyv címének elmutogatása.

1.38.1.60. Vakfogó

A fogónak bekötik a szemét. A többiek lehunyják a szemüket. A fogó tízig számol, majd elindul. Ha valakinek nekiütközik, megböki az ujjával, és azt mondja: "Meghaltál." A megfogott kinyitja a szemét, félreáll. Az utolsó elrejtőzött lesz a következő fogó.