**Socialne igre**

**IGRE**

Otroci in tudi starejši se že od rojstva igramo. Skozi igro spoznavamo svet, prijatelje in se učimo. Zato je igra eden izmed najosnovnejših oblik izobraževanja in sprostitve, hkrati pa nam lahko služi kot uvod v resnejše in uigrano delo.

**Socialne igre**

Med socialne igre štejemo tiste igre, ki namesto tekmovalnosti v ospredje postavljajo socialne odnose med ljudmi. Delimo jih na več delov. To so:

**Spoznavne igre:**
o igre spoznavanja imen
o igre za tvorjenje ekipe (Team builder)
o igre s telesnimi stiki in zaupanjem

**Igre za sprostitev**

**Tematske in igre z posebnim namenom**

Kaj je »Ice-breaker« oziroma »Ledolomilec«?

To je igra, s katero hočemo na hitro v določeni situaciji prebiti led. Npr. spoznati ljudi med sabo (torej sem spadajo spoznavne igre), med predavanjem zbuditi poslušalcem pozornost, …

Zelo pomembno je da ob pravem trenutku izberemo pravo igro. Da nam to uspe si moramo najprej razjasniti namen igre, ki jih hočemo doseči, prav tako pa moramo dobro poznati igro, ki jo hočemo z določenim namenom uporabiti. Zato igre najprej preizkusite sami preden jih zares uporabite. Pravila iger razložimo jasno in razumljivo, podajamo vedno jasne in nazorne primere. Udeležence iger vzpodbujamo pri igri, ne silimo. Igrajo naj se prostovoljno. Igra naj bo izpeljana od začetka do konca, prenehamo predenj postane dolgočasna.

Seveda si poleg splošnih iger lahko sami naredimo bolj specifične, ki so primerne le za naš namen. To so igre s posebnim namenom. Primer takšne igre je štafeta, ki jo spremenimo tako, da namesto podajanja palice, mora otrok zavezati naslednjemu tekmovalcu vozel, predenj ta lahko nadaljuje.

Spodaj imamo preglednico iger. Kljub temu da je določena igra napisana pod določeno temo, ni nujo da spada le v to. Ima lahko tudi druge značilnosti.

**SPOZNAVNE IGRE**

Glavni namen spoznavnih iger je spoznavanje. Klub temu jih lahko uporabimo med osebami, ki se dalj časa niso videle med sabo. Predvsem jih uporabljamo na začetku določenih aktivnosti ali obdobji. Npr. na začetku šolskega leta, taborjenja, tečaja, izobraževanja, lahko pa tudi samo za sprostitev.

RAZVRŠČANJE IMEN (5 minut, približno 10 igralcev)

Igralci stopijo na stole, ki so postavljeni v krogu, in se razvrstijo glede na prvo črko imen - po abecednem vrstnem redu - ne da bi stopili na tla. Igro lahko zakompliciramo. Spremenimo urejanje... npr. po datumih in omejimo komunikacijo... npr. govorjenje ni dovoljeno.

Moje ime-moj znak

Posedemo se v krog. Nekdo pove svoje ime in so izmisli svoj znak. Naslednji najprej ponovi njegovo ime, njegov znak in doda svoje ime in svoj znak. Tako ponavljamo vse do zadnjega, ki pove vsa imena in vse znake.

LISTKI Z IMENI (15-20 minut, 10-20 udeležencev)

Vsak si izbere nekoga, ki ga najmanj pozna oz. ga ne pozna. Vsak v paru ima nekaj minut, da se predstavi drugemu. Poslušalec mu lahko pomaga z vprašanji. Nato en drugemu narišeta in napišeta listek z imenom. Na listku naj bo z velikimi črkami napisano ime in narisano tisto, kar se zdi, da partnerja najbolj označuje. Nato se pari predstavijo ostalim, tako da partnerja predstavita drug drugega in njegov listek.

ZEMLJEVID (5 minut, 10-20 udeležencev)

Določite štiri strani neba, nato pa udeležence pozovite, da se postavijo na tisti del sobe, ki geografsko ustreza mestu, kraju, od koder prihajajo. Ko se postavijo, vsak posebej pove, od kod prihaja.

Možnost: Ko stojimo po celi Sloveniji, vsakdo zase pove še eno svojo lastnost, ki se začne na isto črko kot njegovo ime.

SKUPINSKO PREDSTAVLJANJE (20-30 minut, 10-20 udeležencev)

Skupina se razdeli na skupinice s po tremi do štirimi člani. V 10 minutah se morajo dogovoriti, kako se bodo kot skupina predstavili drugim skupinam. Lahko se odločijo za predstavitev s skečem, pesmijo, pantomimo …

OBRAZI NA BALONIH (30 minut, 10-30 udeležencev)

Skupina se razdeli v pare. Vsaka oseba napihne balon, nanj nariše obraz druge osebe iz para in z vrvico na balon pritrdi osebni list s partnerjevim imenom. Pari se nato intervjujajo in odgovore pišejo na partnerjev balon. Za vsako novo vprašanje se lahko formirajo novi pari. Balone lahko vržemo v zrak, vsak ujame enega in tistemu, čigar ime je na balonu, napiše željo ali sporočilo. Po želji delovno sobo okrasimo z “balonastimi obrazi”.

IZBERI FOTOGRAFIJO, KI POVE NEKAJ IZVIRNEGA O TEBI (15 minut, 10-20 udeležencev)

Sedimo v krogu. Vsak udeleženec si izbere fotografijo, ki jih je vodja prej izrezal iz različnih revij, časopisov. Odloči naj se za tisto, ki nekaj pove o njem, ga označuje. Nato vsak udeleženec pokaže izbrano fotografijo in pove, zakaj jo je izbral.

ATOMČKI (3-5 minut, najmanj 12 udeležencev)

Udeleženci se ob glasbi prosto gibljejo po prostoru. Ko nekdo zakliče neko število - na primer tri, se morajo udeleženci združiti v skupine oz. molekule po tri. Kdor ostane sam, je končal z igro. Ostali v skupini pa se predstavijo drug drugemu.

Ostale možnosti: udeleženci lahko skačejo ali se plazijo po prostoru. Lahko na znak postavijo živo piramido, uprizorijo bikoborbo, zapojejo pesem, poiščejo ljudi z enako barvo oči, las…

AVIONČEK (15-30 minut, 20-30 udeležencev)

Kakšen je tvoj cilj, ki bi ga rad dosegel v naslednjih šestih mesecih? Napiši to na papir. Dodaj ime in naslov. Napiši datum, ko mora biti ta cilj dosežen. Papir oblikuj v avionček. Avionček naj poleti. Ulovi ali poišči avionček koga drugega. Tej osebi čez pol leta napiši pismo.

Spoznavna igra z baloni

Na balon napišeš svoje ime in ga na znak vržeš v zrak. Baloni se premešajo in uloviš balon nekoga drugega. Njegovega lastnika poskušaš poiskati in se z njim spoznaš.

Spoznavna igra v parih

Na listke napišemo različne dele telesa npr. leva roka, desni kazalec, usta in s tem delom telesa mora par pobrati listek. Zmaga tisti par, ki pobere največ listkov. Da je spoznavanje še boljše, lahko z vsako novo igro zamenjamo pare.

Zbiranje podpisov

Med udeležence razdelimo list z različnimi trditvami in vsak mora poiskati, komu ustreza določena trditev (npr. Rad/a imam čokolado. Anja J) Na koncu imamo pod vsako trditvijo napisano ime nekoga iz skupine.

Tolčenje po glavi (reši se s hitrim jezikom)

Nekdo je v krogu, ima v roki časopis. Hoče udariti nekoga po glavi, vendar le ta zakriči eno ime od osebe ki je tudi v krogu. Potem mora igralec, poiskati tega, ki ima to ime, in ga udariti po glavi, če si on prej pove novo ime, se vse zamenja… ko se dobro poznamo imena zamenjamo z lastnostmi, ali predmeti, sadeži ipd.

Opišeš se skozi oči drugega (brat, sestra, mati, oče....)

Damo se v pare, lahko pa tudi po 3 in 4. Poskusimo se vsak drugemu predstaviti tako, kakor bi nas »opravljale« mame na kavi, očetje v službi, sestrice na WC-ju J.

ZOFA

Posedemo se v krog. Določimo prostor, ki je »zofa« tam sedi od 4 do 6 oseb, odvisno od velikosti skupin. Napišemo svoje ime na listek in vse listke zberemo na kup. Potem vsak izbere en listek, pogleda ime, in ne pokaže nikomur. Eden izmed stolov je prazen. Tisti, ki ima na desni strani prazen prostor, pokliče eno izmed imen. Oseba, ki ima listek s tem imenom se usede na ta stol in zamenja listek s kličočim. Na vrsti je spet tisti, ki ima prazen prostor na desni. Člani so razdeljeni na 2 skupini, ki med sabo tekmujeta. Najprej ima vsaka skupina na zofi enako ljudi. Cilj igre je da skupina spravi na zofo samo člane svoje skupine.

FANTJE IN PUNCE

V krog se postavijo fantje, pred njimi pa čepijo dekleta. Eden izmed fantov je brez dekleta. Le ta pomežikne eni, ki poskusi pobegniti k njemu. Fant za njo pa jo poskuša ujeti. Fantje lahko gledajo samo v svoje dekle in morajo imeti roke na hrbtu. Seveda lahko vloge zamenjamo.

BIBITIBIP

Skupina se postavi v krog – eden ostane na sredini – ta se sprehaja po krogu in naključnemu članu iz kroga reče: Bibiti-bibiti-bop«, Ta pa ga more prekiniti z »Bop!«, drugače se zamenjata. Če pa član na sredini reče nekomu: »Bop!« mora ta ostati tiho, drugače se zamenjata. DA igro naredimo zabavnejšo dodamo še pojme kot je. Slon-igralec, ki je bil nagovorjen mora narediti, rilec, soseda pa uhlje…

Lahko naredimo tako, da med izvajanjem pojma srednji igralec odšteva čas.. v kolikor se vsi ne postavijo do časa, gre tisti ki najbolj zamuja v krog.

Ostali pojmi: James Blond, Terminator, Letalo, Krava….

**IGRE ZA PREMORE**

GORDIJSKI VOZELJ (5-15 minut, 10-30 udeležencev), dobra igra za povezovanje in skupinsko delovanje.

Igralci stojijo v krogu z ramo ob rami in z zaprtimi očmi. Roke iztegnejo proti sredini kroga in poiščejo prosti roki (poskušajo se izogniti rokam njihovih sosedov in rokama ene in iste osebe). Nato odprejo oči in se poskušajo razvozlati, ne da bi se spuščali.

LOVLJENJE ZMAJEVEGA REPA (10-15 minut, najmanj 10 udeležencev)

V preteklosti se je štelo za junaško dejanje, če je vitez obglavil zmaja. No, mi ga ne bomo obglavljali, ampak skušali uloviti in “ukrasti” njegov rep. Igralci se razdelijo v dve skupini in se postavijo v vrsto tako, da stojijo drug za drugim. Drug drugega v posamezni skupini primejo za boke. Zadnji v vrsti si za pas oz. hlače zatakne ruto in tako predstavlja “zmajev rep”. Tisti, ki stoji prvi v skupini in predstavlja “zmajevo glavo”, prične lov za repom drugega zmaja (poskuša ga ukrasti, oz. potegniti izza hlač drugemu zmaju). Zmaji se med lovljenjem ne smejo razkleniti.

Možnosti: če je skupina manjša, lahko zmaj lovi svoj rep.

NAJ SE ZA EN STOL PREMAKNEJO TISTI, KI IMAJO RADI/NIMAJO RADI… (5-10 minut, najmanj 10 udeležencev)

Vsi udeleženci sedijo v krogu, razen enega, ki na sredini govori, npr. “Naj se za en stol premaknejo tisti, ki nimajo radi pice”. To pomeni, da tisti, ki jo imajo radi, ostanejo na svojem mestu, tisti, ki se premaknejo, pa se jim vsedejo na kolena. Tako se krog vrti naprej. Vodjo, ki je usmerjal igro, lahko kdorkoli zamenja. Igra se konča, ko se je udeleženci naveličajo.

POŠTAR (10-15 minut, 10-20 udeležencev)

Razporedite stole v krog, enega manj, kot je udeležencev. Poprosite jih, da se vsedejo na stole. Udeleženec brez stola dobi vlogo poštarja. Poštar raznaša pismo in reče: “Jaz imam pošto za vse tiste, ki imajo modre hlače, “ ali “Jaz imam pošto za vse tiste, ki imajo radi pico…” Vsi, ki ustrezajo kriteriju, morajo vstati in poiskati drugi stol. Ne smejo pa se vrniti na svoje mesto. Med tem časom mora tudi poštar poiskati svoj prostor. Oseba, ki ostane brez stola, postane poštar.

KOŠ SADJA (5-10 minut, najmanj 10 udeležencev)

Skupina se razdeli v štiri ali pet skupin in se odloči, katero vrsto sadja bodo predstavljali (slive, jabolka, hruške, jagode, pomaranče …). Nato se vsi igralci posedejo v krog, ena oseba, npr. jabolko, pa v sredino kroga. Ko jabolko pokliče eno od izbranih vrst sadja, morajo te - npr. vse jagode - v krogu med seboj zamenjati prostore, jabolko pa poskuša ukrasti eno od trenutno praznih mest v košu sadja. Če jabolku uspe, potem ga oseba, ki je ostala brez prostora, zamenja v sredini in nadaljuje igro. Če želi sadež v sredini povzročiti zmedo, mora samo zaklicati “koš sadja” in rezultat bo na dlani, saj morajo potem vsi sadeži menjati prostore.

ŠTEVILKE

Podobna igra je z številkami. Ko v enem krogu damo vsem osebam, ki se igrajo to igro, eno številko. V sredini kroga stoji član, ki ima zavezane oči, in kliče po dve številki, ki se zamenjata. V kolikor med menjavo srednji igralec ujame eno »številko«, se zamenjata. Srednji igralec dobi številko ulovljenega.

SORRY, ZASMEJAL SI SE! (15-30 minut, najmanj 20 udeležencev)

To je bitka za smeh. Kdor se zasmeje, izgubi. Igralci se postavijo v dve nasprotni vrsti. Ena skupina postavi svojega člana pred drugo skupino, ta pa ga skuša spraviti v smeh. Dovoljeni so vsi načini, razen fizičnega kontakta. Če se prostovoljec zasmeji, se mora priključiti nasprotni skupini. Igra se konča, ko je ena od skupin na svojo stran pridobila vse igralce iz druge skupine (če pa traja predolgo, jo zaključite sami).

**TEMATSKE IGRE**

VAJA SOOČENJA (1-1,5 ure, 10-25 udeležencev), služi za iskanje podobnosti in razlik, spoznavanju in vpeljevanju v delo

Člane skupine se izzove s provokativno izjavo, idejo, sugestijo. Vsak se more v nekaj sekundah odločiti, če se s to izjavo strinja ali ne in se postaviti pod znak DA ali NE. Sledi soočenje. Udeleženci imajo na voljo dve minuti, da pri sebi zavzamejo stališče oz. da razmislijo in se postavijo na določeno stran. Nato imajo na voljo šest minut, da argumentirajo svoje stališče in skušajo prepričati tiste na “drugi strani”. Če koga argumenti prepričajo, lahko kadarkoli zamenja stran. Nato pa imajo na voljo še eno minuto, da se dokončno odločijo in izberejo stran.

Možnosti za soočenje: ni naključje, da imajo nekateri udeleženci več denarja kot drugi, človek drugačne barve kože in kulture oblačenja je v evropskem mestu sumljiv, deklice v nerazvitih državah ne potrebujejo izobrazbe, znati morajo le skrbeti za dom…

Opozorilo: ta vaja lahko zbudi močne občutke, zato ravnajte pazljivo.

SKUPINSKO SLIKANJE (1-1,5 ure, 4-20 udeležencev), razvijamo neverbalno komunikacijo in skupinsko integracijo.

Papir postavite na tla ali na veliko mizo. Skupina molče sede okrog papirja. Določimo skupinsko temo slike, npr. kakšen svet vidim v prihodnosti. Vsak se sam odloči, kako in koliko želi prispevati k skupinski sliki. Na koncu se lahko razvije diskusija glede poteka, slikanja, kaj se je dogajalo, … Opazovalec lahko vodi diskusijo ali sprašuje udeležence, npr. kdo je začel, kdo je vodil, kdo in zakaj se je obiral, kdo je nadaljeval, kako so se odločili, da so končali...

Podobno se sliko da sestaviti drugače. Na primer, da si vsak v skupini izmisli eno žival, ki bi jo rad izdelal. Na sredino skupine damo časopisni papir, in vsak udeleženec v krogu lako na enkrat odtrga en del papirja. Na koncu pogledamo kakšno žival smo sestavili.

SIMBOL (15 minut, 10-20 udeležencev)

Vsakdo v skupini mora pri sebi, v prostoru, zunaj … najti en simbol, ki jim ponazarja npr. človekove pravice. Zato imajo pet minut časa. Ko pridejo nazaj, vsak pove, kaj mu njegov simbol predstavlja. V nadaljevanju mora cela skupina iz svojih simbolov narediti skupno skulpturo, grb…, ki npr. predstavlja Splošno deklaracijo človekovih pravic.

**TELESNI STIKI IN ZAUPANJE**

VODENJE SLEPEGA (10-20 minut, 8-20 udeležencev)

Udeležence razdelite v pare, eden v paru pa naj zapre oči in pusti, da ga drugi vodi po sobi. Vodite ga lahko z besedami, z rokami, z enim prstom… Nato zamenjajte vloge.

KAČA (20-30 minut, 6-14 udeležencev)

Oblikujte kačo tako, da se primete za roke ali dlani in zaprete oči. Prvi v kači odpre oči in vodi ostale. Kačo lahko vodi čez namišljene ali prave ovire. Lahko se gibamo v počepu ali po prstih na nogah. Signale pa si lahko dajemo s prsti na rokah.

ŽIVI STOL (5-10 minut, 10-30 udeležencev)

Postavimo se v krog, tako da tesno stojimo drug ob drugem in se dotikamo z rameni. Nato se obrnemo na desno in stopimo nazaj v stran, tako da smo zopet tesno drug ob drugem. Nato stopimo z desno nogo naprej in še z levo naprej, tako da smo še vedno tesno drug ob drugem. Sedaj pa se usedemo drug drugemu na kolena.

Drugače je bolj zanimivo, če to delamo malo drugače. Naredimo krog, se primemo za boke plešemo v krogu in zraven pojemo Guantanamera. Ko odplešemo primemo naslednjega pred napi za boke. Tako se krog zmanjša, in vsi smo bolj skupaj. To ponavljamo, dokler gre.. nazadnje se lahko vsi usedemo prejšnjemu na kolena. Poskusimo zaplesati tudi sede.

POSTAVLJANJE KIPA (10 minut, 10-20 udeležencev)

V paru naj bo nekdo kipar in drugi njegova glina. Kipar počasi oblikuje in premika dele telesa v željeno obliko. Objekt mora ostati v izbranem položaju. To kiparjenje naj poteka v tišini. Nato si vsi kiparji ogledajo vse kipe. Potem naj se kipar postavi v vlogo kipa, ki ga je prej naredil iz gline. Gline naj si ogledajo, kako je zgledal njihov kip in vse ostale kipe. Nato se vloge zamenjajo.

KROG ZAUPANJA

Vsi stojijo v krogu. Nekdo stopi v krog in zamiži. Z nogami na mestu si ga ostali nežno podajajo.

**TIMSKE IGRE**

Med timske igre spadajo tiste, ki krepijo timski duh in spodbudijo člane da si med igro pomagajo.

STOLP

Člane razdelimo na skupine ter vsaki skupini damo enako časopisnega papirja in enak lepilni trak. Naloga je da člani sestavijo v določenem času (npr. 30 sekund) najvišji stolp (lahko tudi najmočnejšega, npr, da mora zdržati največ kovancev, vendar potem moramo določiti najmanjšo višino stolpa). Med delom se ne smejo pogovarjati.

GNEZDO ZA JAJCE

Člane razdelimo na skupine ter vsaki skupini damo enako časopisnega papirja in enak lepilni trak. Naloga je da člani sestavijo v določenem času (npr. 30 sekund) gnezdo, ki bo ujelo surovo jajce in se jajce ne bo razbilo. Ko ekipe končajo, vzamemo jajce v roko in ga dvignemo nad 1,5 m visoko. Skupina potem postavi svojo stvaritev pod jajce. Jajce spustimo in preverimo kvaliteto.