

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ ΣΠΑΣΙΜΟ ΠΑΓΟΥ

Σε αυτό το εργαστήριο προτείνουμε σε μια ομάδα, της οποίας τα μέλη δεν μιλούν την ίδια γλώσσα, μερικά παιχνίδια με στόχο να γνωριστούν για πρώτη φορά και να αναπτύξουν τη δυναμική της ομάδας. Για αυτό το λόγο επιλέξαμε παιχνίδια που δεν βασίζονται στη γλώσσα αλλά στην κίνηση, το ρυθμό, το χιούμορ κ.λπ.

Στόχοι

- Να γνωριστούμε.
- Να σπάσει ο πάγος.
- Να ενθαρρύνουμε τη μη λεκτική έκφραση και επικοινωνία μέσω παιχνιδιών.
- Να αξιοποιηθεί η δυναμική της ομάδας, ως προς την εμπιστοσύνη, τη συνεργασία και την ενεργό ακρόαση.
- Βοηθάμε να εξωτερικευτούν συναισθήματα και εμπειρίες που είναι δύσκολο να εκφραστούν.

Δραστηριότητες

1. Κόκκινο φως, πράσινο φως:

Ξεκινάμε με όλους κατά μήκος της γραμμής εκκίνησης και έναν εθελοντή στην τερματική πλευρά του διαστήματος. Όταν ο εθελοντής λέει «Πράσινο φως» κοιτάζοντας την ομάδα, όλοι πρέπει να κινηθούν προς το μέρος του και να φτάσουν μέχρι τη γραμμή τερματισμού, δηλαδή να τον/την αγγίξουν. Όταν λέει «Κόκκινο φως», έχοντας την πλάτη του στην ομάδα, όλοι πρέπει να σταματήσουν αμέσως και να παγώσουν. Εάν ο εθελοντής βρει παίκτες που κινούνται ακόμα, καλούνται να επιστρέψουν στη γραμμή εκκίνησης. Ένας νέος γύρος μπορεί να ξεκινήσει, όταν κάποιος φτάσει στη γραμμή τερματισμού και αγγίξει τον εθελοντή.

Ενθαρρύνουμε τα μέλη να παίξουν το παιχνίδι όπως το ξέρουν στη χώρα τους, επισημαίνοντας άλλες εκδοχές και ονόματα στη μητρική τους γλώσσα, δηλαδή «1-2-3, κόκκινο φως» στα ελληνικά.

2. Ήχοι ζώων

Δίνουμε σε κάθε παίκτη ένα κομμάτι χαρτί με ένα ζώο στη λίστα.

Πρέπει να είμαστε σίγουροι ότι υπάρχουν πάντα 2 ή 4 χαρτιά με το ίδιο ζώο. Οι παίκτες δεν πρέπει να αποκαλύπτουν ποιο είναι το ζώο τους και πρέπει να το κρατήσουν μυστικό.

Ζητάμε από όλους τους παίκτες να βρουν το ταίρι τους, το άλλο άτομο/α με το ίδιο ζώο με αυτούς. Πρέπει να είναι όλοι με κλειστά μάτια και να αναζητούν τους άλλους μόνο χρησιμοποιώντας τους ήχους που κάνει το ζώο τους. Οι παίκτες δεν μπορούν να μιλήσουν ή να εκτελέσουν άλλες ενέργειες εκτός από τη μετακίνηση στο δωμάτιο.



introductory
sessions



Working



in-depth
sessions

3. Χωρίζουμε τους συμμετέχοντες σε δύο ομάδες.

Κάθε ομάδα πρέπει να επιλέξει ένα από τα ακόλουθα ζώα: ελέφαντας, γάτα ή ποντίκι. Οι δύο ομάδες δημιουργούν η καθεμία μια γραμμή, όπου το ένα μέλος είναι δίπλα στο άλλο, πλησιάζοντας ο ένας τον άλλο βήμα-βήμα λέγοντας όλοι μαζί "Τι θα γίνουμε;" Όταν είναι πρόσωπο με πρόσωπο, οι δύο ομάδες φωνάζουν ταυτόχρονα το επιλεγμένο τους ζώο. Ο ελέφαντας κερδίζει τη γάτα, τη γάτα κερδίζει το ποντίκι και το ποντίκι κερδίζει τον ελέφαντα. Η νικήτρια ομάδα κυνηγάει την ηττημένη ομάδα. Η ίδια διαδικασία μπορεί να επαναληφθεί μερικές φορές.

4. Χωρίζουμε τους συμμετέχοντες σε ομάδες των 3 ατόμων.

Είναι απαραίτητο να υπάρχει ένας επιπλέον συμμετέχοντας (ο συντονιστής μπορεί να παίξει αυτόν τον ρόλο εάν είναι απαραίτητο). Σε κάθε ομάδα τα δύο μέλη αντικρίζουν το ένα το άλλο, σηκώνουν τα χέρια τους και τοποθετούν τις παλάμες τους μαζί σχηματίζοντας ένα «σπίτι». Το τρίτο μέλος είναι το "πρόσωπο" που «κρύβεται» από κάτω. Αν πει ο συντονιστής "πρόσωπο", οι συμμετέχοντες που στέκονται ανάμεσα στους άλλους δύο, πρέπει να αλλάξουν "σπίτι".

Ο επιπλέον συμμετέχων προσπαθεί να αποκτήσει ένα "σπίτι", οπότε ένας άλλος συμμετέχων θα μείνει έξω. Αν ο συντονιστής πει "δεξιός τοίχος", "αριστερός τοίχος", "σπίτι", "σεισμός", τότε πρέπει να αλλάξουν όλοι οι συμμετέχοντες που βρίσκονται στη δεξιά πλευρά των "προσώπων", στην αριστερή, οι δύο συμμετέχοντες που αποτελούν το "σπίτι" και τέλος όλοι όσοι παίζουν.

Μάρθα Κατσαρίδου
Koldo Vio