



Spotkania

Poproście wszystkich o to, by wstali ze swoich miejsc. Jeśli krzesła zajmują większość przestrzeni, musicie na czas wykonywania ćwiczenia zsunąć je w jedno miejsce. Uczestnicy swobodnie spacerują po sali. Kiedy spotkają się z inną osobą, mają wykonać umówiony wcześniej gest, np. rozłożyć ramiona w geście powitania, podskoczyć, szeroko się uśmiechnąć, wykonać obrót. W czasie ćwiczenia można dla urozmaicenia zmienić kilkakrotnie umówioną reakcję. Ćwiczenie skutecznie pobudza uczestników, wytrąca ich z przyzwyczajień, a także pozwala przełamać lody. Z powodzeniem więc może pełnić zarówno funkcję rozgrzewki, jak i przerywnika.

Wspólna tożsamość

Poproście uczestników, by wstali z krzesel i spacerowali po sali. Na hasło mają oni za zadanie połączyć się w grupy z osobami, które „mają tak samo”. Na przykład gdy dajecie hasło „ulubiona potrawa”, uczniowie, rozpytując koleżanki i kolegów, mają ustalić, którzy z nich najbardziej lubią to samo danie, a następnie ustawić się z nimi w grupie. Inne hasła, które można wykorzystać: „ulubiony kolor”, „ulubiony sport”, „miesiąc urodzenia”, „liczba sióstr”, „hobby”, „najbardziej lubiany przedmiot w szkole”, „największe marzenie”.

Kim jesteś?

Grupa siedzi w okręgu. Wybrana osoba wymyśla sobie jakiś zawód i wchodzi w środek kręgu jako ktoś, kto go wykonuje. Pozostali uczestnicy zadają jej pytania o jej zawód. Warunkiem jest, aby można było odpowiedzieć na nie tylko „tak” lub „nie”. Kierując się odpowiedziami tej osoby należy zgadnąć, jaki zawód wykonuje. Ten, komu się to uda, jako kolejna osoba wybiera zawód i wchodzi w środek okręgu.

Co nas łączy?

Grę zaczyna uczestnik stojący ok. 5-6 metrów od wszystkich pozostałych, którzy stoją w grupie. Osoba, która stoi sama, mówi: „po mojej prawej stronie zapraszam tego, kto lubi czekoladę (albo



jakąś inną rzecz)". Z grupy wybiegają te osoby, których dotyczy wypowiedziane zdanie, ale zostaje, trzymając rozpoczynającego uczestnika, tylko ten, kto pierwszy dotknął jego prawej ręki. Pozostali wracają do grupy. Gracz rozpoczynający mówi: „po lewej stronie zapraszam tego, kto lubi koncerty”. Sytuacja się powtarza. Następnie gracze stojący po bokach podają kolejne cechy, aby do ich wolnych rąk dołączyły kolejne osoby. Wszyscy wygrywający przez cały czas trzymają się za ręce. Pod koniec gry osoby stojące na obu końcach tego łańcucha mają po jednej ręce wolnej. Aby chwycić się za ręce i stworzyć krąg, muszą znaleźć cechę, która ich łączy.

Co robisz Kasiu?

Uczestnicy ustawiają się w kręgu. Jedna osoba staje w środku. Pokazuje ona bez użycia słów jakąś czynność (np. taniec). Ktoś z kręgu zadaje jej pytanie: *Co robisz, Kasiu?* Osoba ta, nie przerywając wykonywania czynności, odpowiada, ale w odpowiedzi wskazuje zupełnie inną czynność (np.: *Piszę*). Uczestnik, który zadał to pytanie, zastępuje poprzednią osobę wewnątrz okręgu i pokazuje wskazaną przez nią w odpowiedzi czynność (tu: pisanie). Kolejna osoba z kręgu pyta: *Co robisz, Kasiu?* i sytuacja powtarza się. Dynamiki zabawie można dodawać przyspieszając, czyli zwiększając częstotliwość zadawania pytań.