

Primjeri aktivnosti u pedagoškim radionicama

ŽELJKA MAIC, PEDAGOGINJA

PREDAVANJE NA UČITELJSKOM VIJEĆU, 24. KOLOVOZA 2016.

RUKOVANJE



Upute voditelja:

Ovo je jednostavna igra u kojoj će vaš zadatak bit rukovati se sa svakim iz skupine, ne izgovarajući pritom ni jednu riječ. Slobodno se krećite po cijeloj učionici i kada se s nekim sretnete, zamislite da je to vaša izuzetno draga priateljica ili prijatelj kojeg niste dugo vidjeli i srdačno mu stisnite ruku. Pozor, u ovoj igri se ne govori! Nakon što se svatko bude sa svakim rukovao, vratiti ćete se na svoja mjesta u krugu. Izvolite, krenimo!

Rasprava:

1. Je li vam ova aktivnost bila ugodna?
2. Kako ste se osjećali kad ste primali i davali znakove srdačnosti?

IGRA LOPTOM

Lopta se dodaje u krugu, svaka osoba onoj do sebe i tako redom. Važno je da se lopta ne smije dodirivati rukom, već se pridržava tako da je pritisnemo bradom uz gornji dio prsa i dodajemo je drugoj osobi kako bi je prihvatile na isti način. Ne rukama.

Svrha igre je opuštanje.



DODIRIVANJE DLANOVIMA

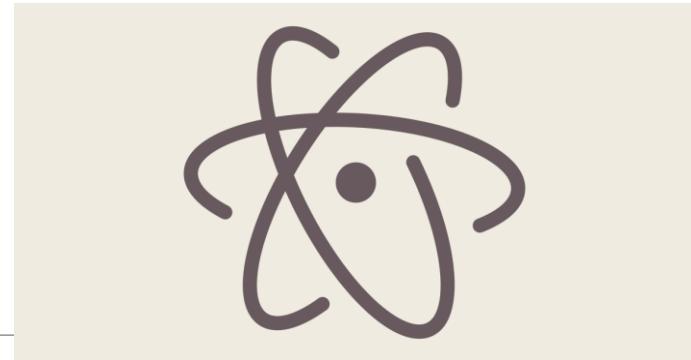
Upute voditelja:

Stanite u paru jedan prema drugome, ruku ispruženih u visini ramena, dodirujući se dlanovima. Pomičite ruke u više različitih pravaca, trudeći se da ne izgubite kontakt dlanovima. Na moj znak, nakon nekoliko minuta uključite najbližeg do sebe i tako u trojkama ponovite igru. Igra se može produžiti i u skupinama po četvero, a voditelj zatim može postaviti pitanja u krugu:

- Ima li razlike kada se igra u dvoje, troje ili četvero?
- Što je najugodnije?
- Što je najzabavnije?



ATOM



Upute voditelja:

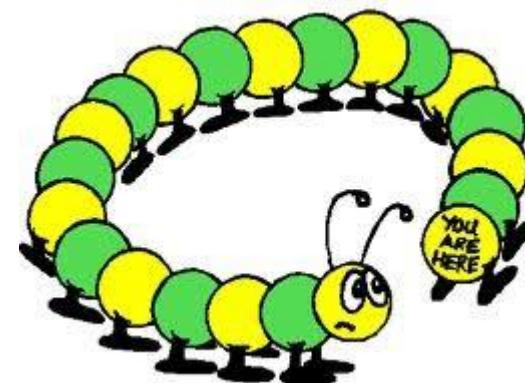
Slobodno se krećite cijelim prostorom, na način kako vam to odgovara- lagano ili brzo, skakučući ili lijeno šetajući. Ako viknem ATOM zaustavit ćete se, a ako viknem ATOM 3 zaustavit ćete se i uhvatiti za ruke s dvije najbliže osobe do sebe i tako napraviti trojku, to je ATOM 3. Ako viknem ATOM 5 napravit ćete skupinu od 5 članova, itd., ovisno o broju koji izgovorim nakon riječi ATOM.

To se ponavlja nekoliko puta da bi zadnji broj bio onaj koji čini željeni broj malih skupina. Igra je zanimljiva ako se izvodi uz glazbu, tada voditelj neočekivano zaustavlja glazbu i izvikuje šifru za oblikovanje skupina. Kada se glazba nastavi, nastavlja se i šetnja, prestankom glazbe brzo se oblikuju skupine.

STONOGA

Upute voditelja:

Svi ćemo stati u krug koji treba biti što pravilniji. Okrenimo se nalijevo tako da gledamo jedni drugima u potiljak i približimo se što je više moguće osobi ispred sebe pazeći da ne narušimo krug koji se na taj način sužava. Zatim, na moj znak, lagano sjednemo jedni drugima u krilo. Kada ovo uspije, poput prave stonoge, krenimo lijevom pa desnom nogom laganim koracima naprijed.



VRBA

Upute voditelja:

Odigrajmo jednu nježnu i vrlo ugodnu igru. Treba mi dobrovoljac koji će stati u krug. On će biti vrba. Znate li što je vrba? To je drvo koje ima nježne grane i listiće te raste pokraj vode. Budući da je tako nježna, vrba se pomiče i na najmanji dašak vjetra, na jednu pa na drugu stranu. Sada ćemo svi ispružiti svoje dlanoве ispred sebe i blago ih nasloniti na vrbu. Vrba će pustiti da je nosi vjetar, to jest mi. I tako ćemo ju nježno, najnježnije ljuljati.



NEVIDLJIVI PRIJATELJ

Voditelj zaliđe svim učenicima na leđa prazan papir (format A4), podijeli flomastere i kaže: Imate priliku svom kolegi ili kolegici napisat nešto lijepo, nešto što cijenite kod njega, nešto što vam se sviđa, što mu do sada niste imali priliku reći. Potrudite se da svatko od vas dobije i napiše poruke. Nemojte se potpisivati. Povremeno možete zamijeniti flomastere tako da vaša poruka ne bi bila prepoznata po boji flomastera.

Kada voditelj procijeni da su uglavnom svi razmijenili poruke, prekida igru- Sada možete skinuti papire i pročitati što na njima piše. Neka vam to ostane kao uspomena na ovu radionicu.



GLUMAC PRED ZRCALOM

Upute voditelja:

Podijelite se u parove. Osoba A je zrcalo, a osoba B glumac. Glumac se promatra u zrcalu i radi različite grimase i pokrete rukama, npr. maže trepavice, češlja se, šminka, itd. Zrcalo se trudi imitirati ga što uspješnije. Poslije dvije minute, na moj znak, zamijenit ćete uloge.

Kad imitiramo drugoga, možemo li biti potpuno jednaki?

U čemu smo isti, a u čemu različiti?



HODANJE ZAJEDNO

Zamolite svaku osobu neka nađe partnera. Zatim im recite neka stanu na suprotne strane sobe okrenuti jedno prema drugom. Trebaju se koncentrirati na svog partnera i ne na druge ljudе. Ne smiju razgovarati. Recite im neka hodaju jedno prema drugom i neka stanu na točki na kojoj se osjećaju udobno. Zamolite ih neka ostanu na tom mjestu otprilike 15 sekundi kako bi vidjeli kako se osjećaju. Zatim ih zamolite neka se vrate korak unazad. I tu trebaju ostati 15 sekundi kako bi vidjeli kako se na tom mjestu osjećaju. Zatim ih zamolite neka ponovno odu na ono mjesto gdje su bili neposredno prije i zatim krenu još korak unaprijed, bliže jedno drugom. I na tom mjestu neka ostanu 15 sekundi. Potom im recite neka sjednu sa svojim partnerom i porazgovaraju kako su se osjećali- je li im bilo ugodno ili nije i što su još primijetili. Ovaj put ne bi trebali postavljati previše pitanja.



LINIJA ROĐENDANA

Zamolite sudionike da ustanu. Zatim im recite da oblikuju liniju od kraja do početka sobe zasnovanu na rođendanu. Jedan kraj linije je siječanj, a drugi prosinac. To bi trebali učiniti bez razgovora, u potpunoj tišini.

- varijacija može biti: prvo slovo imena, mjesta rođenja i sl.



HOROSKOPSKI ZNAK

Svi prisutni trebaju oblikovati skupine zasnovane na istom astrološkom znaku. Oni imaju određeno vrijeme, možda 3 do 5 minuta, da pripreme dvadesetak sekundi demonstracije o nekim karakteristikama svog horoskopskog znaka. Moraju se pripremiti i pokazati svoj program bez riječi.



UZAJAMNO UPOZNAVANJE

Sudionici se razvrstaju u parove. Svaka se osoba predstavlja svom partneru oko 3 minute. Voditelj vodi računa o vremenu i javlja kad je vrijeme isteklo. Tada se uloge mijenjaju. Grupa ponovo sjeda u krug i svatko predstavlja svog partnera.

Takav način upoznavanja može se izvesti i tako da svaki sudionik stoji iza svog partnera i predstavlja ga u prvom licu.



IGRA IMENIMA

Svi članovi grupe sjede u krugu. Svaki kaže svoje ime, koje mu je podrijetlo, po kome ga je dobio, da li ga voli ili ne i zašto. Sudionik iznese i svoj nadimak, ako ga ima, objasni kako ga je „zariođio”, da li ga voli ili ne, da li „posjedovanje” tog nadimka značajnije utječe na njegov život? Ako bi želio promijeniti ime ili nadimak koje bi uzeo i zašto?



STRUJNI KRUG

Članovi grupe sjednu u krug i uhvate se za ruke, zajedno s voditeljem. Voditelj ih potom poziva da zatvore oči i zamisle energiju, koju osjećaju poput lagane struje, kako teče krugom što ga čine i to u smjeru kazaljke na satu, tako da desna ruka prima energiju i dlanom je okrenuta prema dolje, a lijeva ruka šalje energiju i dlanom je okrenuta prema gore. Voditelj polako daje upute i ponavlja ih sve dok nije siguran da su svi shvatili. Zatim ušuti i pušta da energija između članova grupe teče nekoliko minuta.

Nakon igre razgovor tko je kako doživio igru, da li su svi osjetili energiju kako teče, da li je bilo lakše primati ili davati, koja ruka je sad toplija, kako su osjećali ruku osobe koja je primala energiju, a kako one koja je davala energiju i sl.



ZAPETLJAVANJE

Sudionici stanu u krug i ispruže ruke. Zatvore oči i svatko ulovi po dvije različite ruke. Otvore oči i pokušaju se raspetljati, a da ne puštaju ruke. Igra je završena kada svi stoje u krugu, raspetljani, držeći se za ruke.



GDJE JE PAPIRIĆ?

Članovi grupe sjede na okupu. Odabere se član koji će na papirić napisati neki pojam. Papiriće treba saviti, ispremiješati (papirića ima koliko i članova, manje jedan) i baciti u zrak. Kada padnu, svaki član uzme po jedan papirić, osim onoga koji je zadao pojam. Njegov je zadatak da pronađe kod koga se nalazi papirić na kojem je zapisan pojam. Da bi to postigao, svakom igraču može postaviti 3 pitanja na koja oni mogu opširnije odgovarati, pokušavajući izbjegći točan odgovor (jer ga i ne znaju, zna samo onaj kod kojeg je pravi papirić). Ako pogađač odgonetne kod koga je papirić, taj drugi igrač postaje pogađač.



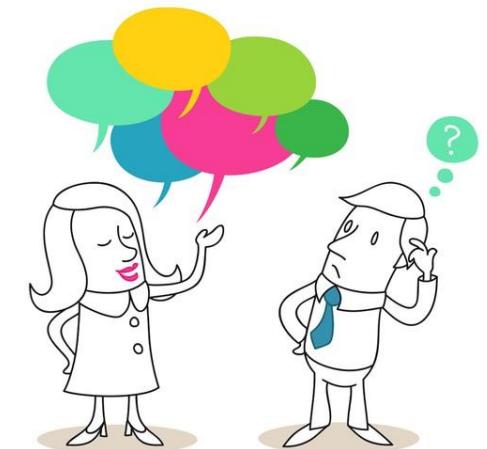
DAM- DAŠ

Grupa se podijeli u parove. Dogovore se tko je član A, a tko član B. Najprije član A traži od člana B neverbalno što god želi i što može objasniti. Nije toliko važno što se traži, važno je tražiti. Član B mu to daje, također neverbalno. Zatim zamijene uloge. U sljedećem krugu jedan član traži od drugoga, ali mu taj odbija dati. Prvi inzistira, koristi se različitim načinima da dobije ono što želi.

Voditelj ukazuje na trenutak u kojem bi član od kojeg se traži trebao popustiti.

Nakon igre:

- svaki član komentira kako je doživio igru i svaku ulogu
- koliko je to u skladu s njegovim ponašanjem u životu?
- je li bilo lakše tražiti ili davati?



UKRADENA PAPUČA

Djeca sjednu u krug okrenuta licem prema sredini. Dobro je da budu što bliže jedni drugima i da imaju zgrčene noge. U sredini je tako osiguran slobodan prostor za jednog igrača. On daje jednu svoju papuču igračima u krugu, a oni ju nastoje što brže dodavati ispod nogu tako da ju on ne uspije uhvatiti. Dodavati se može u oba smjera tako da se središnjeg igrača može lakše zavarati. Uspije li varka i papuča dođe neopazice na drugu stranu kruga, igrač kod kojeg je papuča može igrača u sredini udariti papučom po leđima. Kada igrač iz sredine uhvati papuču, ide u vanjski krug, a igrač koji je skrivio gubitak papuče ide u sredinu.

Ovo se ponavlja sve dok vrijeme dopusti ili ne opadne interes.



ČIŠĆENJE DVORANE

Igrači su raštrkani po danom prostoru, a zadatak im je da, kad dođu u posjed lopte, njome gađaju najbližeg sudionika. Pogođeni sudionik sjeda na pod i čeka završetak igre iz koje je ispao. Svi igrači, osim onoga koji ima loptu, mogu se kretati u bilo kojem pravcu. Kad igrač dođe do lopte mora ostati na mjestu gdje ju je uhvatio. Igra traje sve dok prostor ne bude pročišćen, odnosno dok zadnji igrač ne ostane sam s loptom na nogama. On je i pobjednik. Igrač koji je gađan može uhvatiti loptu i tada on gađa druge igrače. No ispadne li mu lopta iz ruku i on je ispao.



PROCJENA UDALJENOSTI

Sudionici velikih grupa podjele se u manje grupe i stanu u kolonu po jedan. 10 do 15 metara ispred svake kolone nacrta se krug promjera oko jednog metra. Prvom u koloni stavi se povez na oči tako da ništa ne vidi. Na dani znak igrači kreću prema krugovima. Pozitivan bod svakoj grupi donosi igrač koji se zaustavio točno u krugu. Onaj tko je stao ispred, iza ili pokraj kruga ne dobiva bodove. Pobjedila je ona grupa koja skupi najviše bodova.



MINISTARSTVO SMIJEŠNOG HODANJA

Jedan član grupe zadaje način hodanja ostalim članovima grupe. Hodanje mora biti što smješnije, da uključi što više dijelova tijela. Ostali ga se članovi trude što vjernije oponašati. Svi članovi moraju sudjelovati i svatko od njih mora barem jednom biti „ministar” koji zadaje način hodanja.

Nakon igre:

- kako vam se svidjela igra?
- koje hodanje vam je bilo najsmješnije?
- tko je bio najuspješniji u smiješnom hodanju?
- kako ste se osjećali za vrijeme igre, a kako nakon nje?



VAL

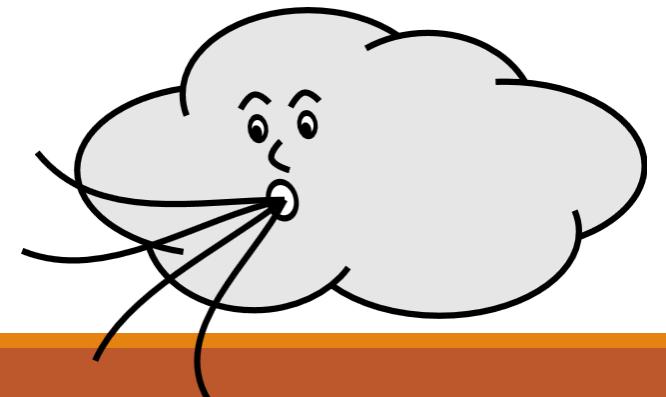
Svi učenici stoje u krugu, voditelj kaže: "Ova igra zove se val. Evo kako se igra: Ja ću napraviti jedan pokret, na primjer, mahnut ću rukom. Čim završim, onaj tko стоји с моје desne strane ponovit će ga. U trenutku kad ga буде dovršavao, sljedeći s njegove desne strane će ga prihvatići, ponoviti, zatim sljedeći i tako redom sve dok ne obide cijeli krug. Zatim će netko drugi napraviti drugačiji pokret, koji će se isto tako poput vala, lančano, prenositi od jednog do drugog. Važno je pažljivo pratiti igru da biste pokret započeli istog trenutka kada ga vaš prethodnik dovrši. Budite koncentrirani, osjetite energiju tog pokreta koji kruži i spremno čekajte svoj red kako se val ne bi prekinuo."

Igra se onoliko dugo koliko ima ideja za prenošenje pokreta.



VJETAR PUŠE

Prije početka igre voditelj postavi stolce u krug pa jedan stolac izbaci. Voditelj stane u sredinu kruga i obrati se učenicima: "Kad kažem vjetar puše za sve one koji nose traperice, trebaju ustati svi koji danas nose odjeću koja se traži, u ovom slučaju traperice, i zamijeniti mjesta, odnosno pokušati sjesti na neki od slobodnih stolaca. Prilikom zamjene mjesta dopušteno je samo sporo kretanje, i to tako da se gazi nogom pred nogu." Voditelj na ovom mjestu demonstrira način kretanja i nastavlja s uputama: "Znači, ne smiju se raditi veći koraci, niti trčati. Budući da u krugu nedostaje jedan stolac, netko će uvijek ostati bez mjesta za sjedenje. Tada onaj tko je ostao bez stolca preuzima vođenje igre i postavlja novi uvjet. Svaki učenik smišlja uvjet u tom trenu, vodeći računa o karakteristikama članova grupe. Počnimo: "Vjetar puše za one koji nose... sat na ruci."



ZMAJEVI

Djeca se podijele u male grupe od po šest do osam članova i stoje u nizu, jedan iza drugoga, tako da svatko osobu koja stoji ispred njega primi oko struka. "Sada ste vi zmajevi, mladi i razigrani. Omiljena vam je zabava loviti vlastiti rep. Znači, glava zmaja, prvi u redu, pokušat će uhvatiti svoj rep, odnosno zadnjega u redu. Svi zajedno se trebaju truditi da to onemoguće, tako što će se kretati amo-tamo, vrtjeti, ali uvijek držeći se za onoga ispred sebe. Kada glava uspije uhvatiti rep, ide na kraj reda i postaje rep. Drugi u nizu će postati glava i sada će on pokušati uhvatiti zadnjega."



TOČKICE- PRONAĐITE ONE KOJIMA Pripadate

Svi članovi grupe zatvore oči i čekaju da im voditelj zalijepi obojenu točkicu na čelo. Na voditeljev znak svi otvore oči. Voditelj objasni da se ovdje nalaze 4 grupe ljudi: **crveni**, **plavi**, **žuti** i **zeleni**.

Rat je i kada počne sirena (uzet ćemo zvonce), svatko mora pronaći svoje sklonište. U svaki ugao prostorije stavi se druga boja. Ukoliko želite složeniju situaciju, nećete postaviti znakove za skloništa nego ćete samo reći: Pronađite grupu kojoj pripadate, ali da pritom ne govorite. Tamo gdje je vaša grupa, tamo je vaše sklonište.

Osnovno pravilo je da se ne govorи. Sporazumijevanje je gestama, mimikom- svi mogu pomagati jedni drugima, ali bez riječi.



Literatura

Humane vrednote (2001.) Hrvatski Crveni križ, Zagreb

Igrom do sebe(1994.) Zagreb: Alineja

Budimo prijatelji (2012.) Mali korak, Zagreb

