

# **Primjeri igara u radionici Crvenog križa**



# Uvod u radionice Crvenog križa

## Prva radionica - motivirajuća

**CILJ** ove radionice je upoznati djecu s programom rada i motivirati ih da u njemu sudjeluju.

**PROCES** rada odvija se tako što u uvodnom dijelu voditelj objašnjava prirodu programa, način rada i korist programa za sudionike, a tijekom glavne aktivnosti kroz sudjelovanje učenika praktično prikazuje način i pravila radioničarskog rada.

U prvom dijelu radionice voditelj, upoznajući učenike s programom, neposredno izlaže suština programa. U drugom dijelu i voditelj sudjeluje u aktivnostima i zajedno s ostalima daje svoj prilog stvaranju radioničarske atmosfere.

Budući da je sudionicima ovo vjerojatno prvi susret s radionicama, vrlo je važan način na koji će ih voditelj uvesti u novo i nepoznato. Voditelj treba govoriti jasno, polako i odmjereno, da bi omogućio sudionicima da pitaju i traže objašnjenja. Voditelj treba svojim stavom i ponašanjem pokazati podršku i toplinu i potruditi se da stvori atmosferu u kojoj će se djeca osjećati opušteno.

### MATERIJAL

- Veliki papir (1m x 1m) kružnog, cvjetnog ili drukčijeg neobičnog oblika za ispisivanje imena,
- Flomasteri (40 kom.).

## Uvodna aktivnost

### Upoznavanje s projektom

Ova se aktivnost ostvaruje kroz sljedeće korake:

1. Što je to radionica CK?
2. Što su radionice?
3. Pravila radionice.

Voditelj pozove učenike da sjednu u krug, i potom im objašnjava bit programa i način rada. Predlažemo da se to djeci izloži na sljedeći nacin:

#### 1. ŠTO JE TO RADIONICA CRVENOG KRIŽA?

“Pozvala sam vas da bih vam predstavila jedan zanimljiv program u kojem ćemo svi zajedno sudjelovati. Taj se program zove radionica Crvenog križa. Sada ću vam potanko objasniti o čemu se radi, a zatim ćete vi imati priliku pitati me što vas još zanima. Slažete li se? U samom nazivu programa krije se i njegova suština: dakle učionica se zove zato što se u njoj uči, ali ipak ovdje neće biti niti predavanja ni ocjena; ovdje se uči kako pomoći sebi i drugima. To je osnovna tema kojom ćemo se baviti.”

#### 2. ŠTO SU RADIONICE?

“Kako ćemo sve to raditi? Kroz razgovore i zadatke koji katkad sliče igri a zapravo se bave ozbiljnim stvarima. Mi to zovemo radionicom. To nije radionica u kojoj se nešto proizvodi - stvari, predmeti... U našim radionicama radi se na stvaranju prijateljstva, bliskosti, tolerancije...

U radionicama ćemo dosta razgovarati, razmjenjivati iskustva, pričati o sebi, igrati se različitim, vama novih igara, ponekad crtati, maštati, glumiti ili zamišljati razne stvari.

Kakva je korist od radionica? Kroz njih ćemo uočiti načine rješavanja problema, bolje upoznati sebe i druge, otkriti koliko smo slični a istovremeno različiti. Nove vještine u komuniciranju pomoći će nam da se bolje razumijemo, razgovaramo i dogovaramo.”

### 3. PRAVILA RADIONICE.

“Radionice se primjenjuju već dugo godina i njihova su se pravila pokazala korisnima. Evo, predlažem slijedeća pravila, a vi razmislite možete li se s njima složiti i želite li da dodamo još neka.”

Voditelj izlaže pravilo po pravilo, provjerava suglasnost učenika i ispisuje pravila na ploču.

“Na radionicama se, kao što vidite SJEDI U KRUGU. Tako se svi bolje vidimo i čujemo.

Drugo pravilo je da SVI SUDJELUJU, NEMA PROMATRAČA. Bit će puno pitanja o kojima će se razgovarati, i vrlo je važno da svi mogu reći ono što misle ili osjećaju, što su doživjeli ili doznali. Samo u tom slučaju moguća je prava razmjena među svima nama i osjećaj da ravnopravno pridonosimo radionici. Ne zaboravite da o svakom od nas ovisi kako će radionica izgledati. Važna je vaša volja za sudjelovanjem jer nas ono što međusobno razmjenjujemo obogaćuje.

Naravno, ako zbog bilo kojeg razloga ne želite svoj odgovor podijeliti s drugima samo recite DALJE. To je treće pravilo radionice.

Četvrto pravilo glasi: NE SJEDI NA SVOJIM POTREBAMA. Ovo je vrlo važno pravilo. Ono traži od vas da poštujete sebe i uzimate u obzir svoje potrebe. Ako vam nešto smeta, ne sviđa vam se ili nešto jako želite, potrebno vam je - recite to odmah.

Sljedeće pravilo glasi: SLUŠAJ DRUGOGA. Ono traži pažnju i poštivanje onoga tko upravo govori i omogućava nam dobro međusobno razumijevanje. Istovremeno, slušanje drugih i nama pomaže jer ono što oni govore potiče i nas da se nečega sjetimo, da nešto smislimo.

Posljednje se pravilo odnosi na POŠTIVANJE DOGOVORENOG VREMENA za radionice. Važno je dolaziti na vrijeme, ne dolaziti ili odlaziti usred radionice. Time ometamo druge a sebi uskraćujemo potpuni doživljaj radionice.”

*Bilo bi dobro kad bi voditelj ova pravila ispisao na ploču i na početku slijedeće dvije radionice da bi na taj način podsjetio djecu na dogovor oko njihove primjene.*

## Završna aktivnost

### Nastajanje radioničarske grupe 30'

Ova se aktivnost ostvaruje kroz slijedeće korake:

- |                                                  |     |
|--------------------------------------------------|-----|
| 1. Priča o imenima,                              | 10' |
| 2. Očekivanja i nedoumice u svezi s radionicama, | 10' |
| 3. Razgovor u krugu.                             | 10' |

### 1. PRIČE O IMENIMA.

“Do sada sam pričala puno više nego što ću to inače činiti. Od ovog trenutka počinje prva radionica. Radionice obično počinju međusobnim upoznavanjem sudionika. Mi se ovdje već dosta dobro poznajemo ali uvijek ima nešto novo što možemo saznati o sebi i drugima. Sada ćemo uzeti ovaj veliki papir i na njemu, jedan po jedan, napisati svoje ime ili nadimak, na svoj osobit način, onako kako to inače radite kad se potpisujete u leksikone, spomenare i sl. Znači, možete se potpisivati ukoso, krupnim ili sitnim slovima, kako god želite... Koristite različite boje, oblike i veličinu slova. Zatim će

svatko reći voli li svoje ime ili ne, zašto ga voli ili ne voli, znade li kako ga je dobio, ima li nadimak, kako ga je dobio i odgovara li mu. To ćemo raditi po redu, svi ukrug. Ja ću početi..."

*Papir stoji u centru kruga. Voditelj počinje prvi, prilazi papiru, svoje ime ispisuje na neobičan način, vraća se na mjesto i kaže nešto o svom imenu. Tako svojim iskrenim i autentičnim odgovorom daje primjer ostalima, a istovremeno potvrđuje pravilo da svi sudjeluju. Ostali čine isto što i voditelj.*

## 2. OČEKIVANJA I NEDOUMICE U SVEZI S RADIONICAMA.

"Vrlo je važno sada čuti što svatko od nas očekuje, što ga zanima, kopka ili možda zabrinjava u svezi s radionicama, ali i što nas veseli. Voditelj prvi odgovara na ovaj upit, a zatim to čine ostali sudionici."

## 3. RAZGOVOR U KRUGU.

"Eto, imali ste priliku malo osjetiti radioničarski ugođaj. Recite mi jeste li prepoznali ili sami primijenili neka od pravila koja sam vam nabrojila? Kako vam se sada čine? Što vam se svidjelo?"

*Poslije datih odgovora voditelj sam ističe i pohvaljuje ono što mu se najviše svidjelo (To se moze odnositi na pažnju kojom su učenici slušali jedni druge, na motiviranost za rad ili veselje i dobro raspoloženje u grupi; važno je naglasiti barem nešto pozitivno što se u radionici dogodilo).*

## Završna aktivnost

### Glasovanje

5'

Pravila radionice su ispisana na ploči ili panou. Svaki učenik stavlja zvjezdicu pored onog pravila koje mu se najviše sviđa.

# Može li se sukob spriječiti

**CILJ** ove radionice je upoznati sudionike s različitim ishodima sukoba da bi uvidjeli da potrebe koje se ne iskazuju nego se potiskuju, mogu dovesti do međusobnog nerazumijevanja i sukoba. Važno je da učenici shvate da prepoznavanje tudihih potreba i svijest o vlastitim potrebama, kao i njihovo jasno izražavanje, omogućuje sprečavanje sukoba.

**PROCES** se odvija u nekoliko faza. U uvodnoj aktivnosti, kroz zadatak završavanja priče, učenici trebaju doći do rješenja sukoba koje zadovoljava obje strane. Tijekom glavne aktivnosti naglasak je na svijesti da do sukoba može doći kad sudionici u komunikaciji jedan dio svojih misli, osjećaja i potreba ne iskazuju, nego ih podrazumijevaju ili namjerno zadržavaju za sebe. U završnom koraku učenici imaju priliku, služeći se primjerima iz osobnog iskustva, odigrati sukobe kroz koje su prošli, fokusirajući se pritom na izražavanje potreba.

## MATERIJAL

- Ploča i kreda, ili veliki papir,
- Za svaki par po jedan crtež broj 1, 2 i 3,
- 40 flomastera ili olovaka.

## Uvodna aktivnost

### Nedovršena priča

“Danas ćemo početi s jednom pričom. Ja ću je ispričati, vi me pažljivo slušajte, a onda ćete čuti što je vaša zadaća. Dvije sestre su nakon povratka iz škole, ušle u blagovaonicu i ugledale veću zdjelu s voćem u kojoj se nalazila jedna jedina naranča. Obje su posegnule za narančom. Jedna je bila brža i imala naranču u ruci. Druga je sestra na to rekla: “Ja sam je htjela uzeti. Daj mi je!” Prva je uzvratila ”I ja je hoću!” Tako je počela svađa, a pitanje za vas glasi: Na koje se sve načine može rješiti ova situacija?”

Učenici nabrajaju moguća rješenja sukoba, voditelj ih ispisuje na ploču (ili veliki papir), svrstava ih u kategorije kao u tablici (pogledaj tablicu dolje), ali kategorije ne imenuje.

Ako se ni jedno od nabrojenih rješenja ne može svrstati u kategoriju koja zadovoljava obje strane u sukobu, voditelj postavlja grupi pitanje:

Možete li zamisliti rješenje u kojem obje strane dobivaju baš ono što žele?

Ako ni u daljnjoj potrazi grupa ne pronađe zadovoljavajuće rješenje za obje sestre, voditelj ih još jednom usmjerava:

Znate li što sestre zaista žele, odnosno što im je potrebno?

Što su mogle jedna drugu pitati?

Ako i poslije ovog usmjeravanja grupa ne pronađe rješenje iz kategorije obostranog dobitka, voditelj će ispričati kraj priče:

“Evo kako se priča završila. U blagovaonicu je ušla mama. Vidjevši da se njih dvije svađaju oko naranče, uzela ju je ogulila i baš kad ju je htjela podijeliti na dva dijela, jedna od sestara uzela je koru i rekla: “Meni baš ovo treba za kolac s narančinom korom.” Druga sestra ju je zapanjeno pogledala i zapitala: “Pa zašto nisi to odmah rekla? Ja želim pojести kriške.” To je kraj priče. Vidite, da su sestre odmah rekle što im je bilo potrebno ne bi došlo do svađe i sukoba. Danas ćemo se baviti potrebama koje obično ne izgovorimo, a mogli bismo.”

Ovo rješenje voditelj ispisuje na ploču kao četvrtu kategoriju rješenja, a grupi se obraća pitanjem:

Vidite li nešto zajedničko za svaku od ovih grupa rješenja?

Tako započinje rasprava u kojoj će imenovati kategorije rješenja i formirati tablicu:

++	+/-	# #	--
obje su dobile što su željele	jedna je dobila što je željela, druga nije	obje su djelomično dobile što su željele (kompromis)	nijedna nije dobila što je željela

Ako je grupa bila domisljata i već u prvoj fazi traganja za rješenjem pronašla obostrano zadovoljavajuće rješenje, voditelj odmah postavlja pitanje: Vidite li nešto zajedničko za svaku grupu ovih rješenja? Tako započinje razgovor u kojem će imenovati kategorije i formirati tablicu.

## Glavna aktivnost

1. STRIP
2. IGRANJE ULOGA

Ova aktivnost se ostvaruje kroz sljedeće korake:

### 1. Strip

- |                                                       |     |
|-------------------------------------------------------|-----|
| 1. Traženje rješenja sukoba                           | 10' |
| 2. Osmišljavanje načina izražavanja potreba           | 10' |
| 3. Iščitavanje dijaloga i razgovor o novim rješenjima | 15' |

### 2. Igranje uloga

- |                                                         |     |
|---------------------------------------------------------|-----|
| 4. Atom                                                 | 5'  |
| 5. Razmjena i izbor sukoba za igru uloga                | 10' |
| 6. Odigravanje sukoba i diskusija u sklopu cijele grupe | 20' |

### 1. Strip

#### 1. TRAŽENJE RJEŠENJA SUKOBA.

“Podijelite se na parove po vlastitom izboru. Svaki par će dobiti crtež broj 1 koji izgleda kao isječak iz strip-a. Na crtežu je predstavljen sukob brata i sestre. Kada pročitate u “oblaćima” što oni jedno drugome govore, razmislite da li vidite rješenje njihova sukoba. Nakon toga, svaki par će reći što misli kako bi brat i sestra mogli riješiti sukob.”

#### 2. OSMIŠLJAVANJE NAČINA IZRAŽAVANJA POTREBA.

“Sada ću vam dati crteže obilježene brojevima 2 i 3. Iz crteža broj 2 vidjet ćete što su brat i sestra željeli, ali nisu to jedno drugome rekli. Kada pročitate tekst drugog crteža, vaš je zadatak da u prazne oblačke trećeg crteža upišete kako su, kojim riječima, brat

i sestra mogli iskazati svoje potrebe, tj. ono što su željeli, a nisu rekli.”

### 3. IŠČITAVANJE DIJALOGA I RAZGOVOR.

Kada parovi završe upisivanje novog dijaloga, prvi par pročita što je napisao. Nakon toga voditelj postavlja pitanje svim učenicima:

Kako sada vidite rješenje? Vodi li ovakav dijalog u sukob više ili manje nego dijalog s prvog crteža?

Ovaj postupak se ponavlja sa svim parovima u grupi.

Kada parovi završe čitanje i grupa porazgovara o svim rješenjima, voditelj zaključuje: “U svakodnevnom razgovoru puno toga podrazumijevamo, mislimo da drugi moraju nešto znati pa im to ne govorimo. Kad se dogodi da svoje potrebe i želje ne izrazimo jasno to može dovesti do sukoba ili svađe.”

## 2. Igra uloga

4. ATOM (22). Važno je da ni u jednoj maloj grupi ne bude više od 5 ili 6 učenika, pa voditelj prilagođava igru ukupnom broju učenika u razredu.
5. RAZMJENA I IZBOR SUKOBA ZA IGRU ULOGA. Nakon što se iz prethodne igre formiralo pet grupa, voditelj kaže: “Svatko od vas će se sjetiti nekog svog sukoba u kojem se loše osjećao i koji nije riješio na zadovoljavajući način. U malim grupama porazgovarajte o svojim iskustvima i odaberite jedan sukob koji vam se čini najzanimljivijim.”
6. ODIGRAVANJE SUKOBA I DISKUSIJA U GRUPI. “Pošto ste izabrali primjer odlučite se koje će dvije osobe odigrati taj sukob točno onako kako se dogodio. Zatim ćete odigrati istu situaciju, ali tako što ćete reći i ono što ste mislili a niste rekli, dakle, i jedan i drugi će izraziti svoje potrebe. Svi ostali će pažljivo promatrati prikazane scene i razmišljati o tome vodi li druga verzija dijaloga i dalje u sukob ili prema rješenju problema koje će zadovoljiti obje strane. Poslije ćemo razgovarati o tome.”

Nakon što prva grupa odigra svoj primjer, raspravlja se o ovim pitanjima.

Da li se dijalog u drugom odigravanju završio rješenjem problema ili nastavkom sukoba?

Ima li i drugih mogućih dijaloga koji ne bi doveli do sukoba?

Jesu li potrebe strana u sukobu iskazane na najbolji način?

Svaka mala grupa prolazi kroz cijeli proces - odigravanje obje varijante problema i odmah zatim rasprava na razini cijele grupe. Kada se završi s primjerom jedne grupe prelazi se na primjer sukoba druge grupe, na isti način.

*U raspravi se voditelj ponovno može vratiti matrici iz uvodne aktivnosti, pa učenici mogu vrlo precizno smjestiti odigrane situacije u jednu od kategorija matrice.*

## Završne aktivnosti

1. Da ne zaboravim ideju (62)
2. Lijepa riječ otvara svaka vrata (40)

5'

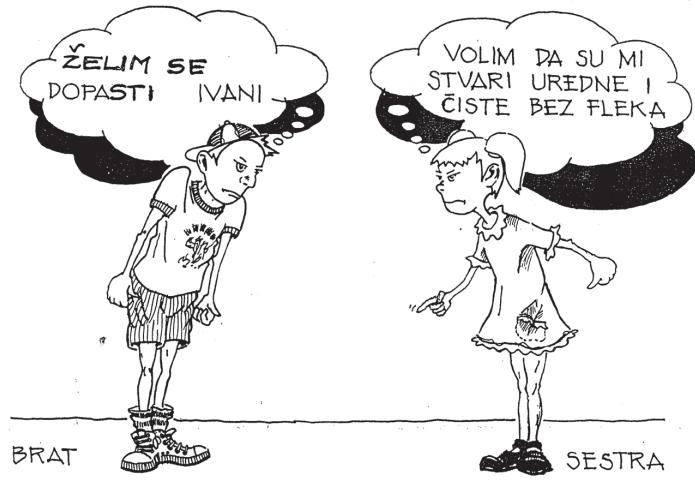
**1** OVO SU REKLI JEDNO DRUGOM I POSVADALI SE.



BRAT

SESTRA

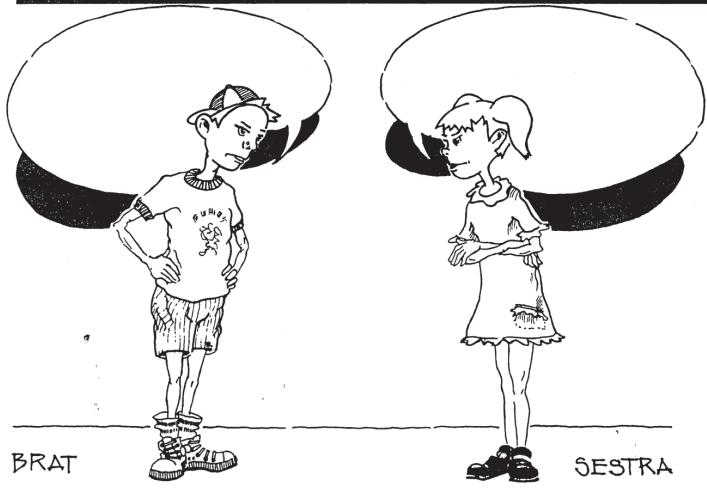
**2** OVO SU MISLILI I ŽEYELI ALI NISU REKLI JEDNO DRUGOM.



BRAT

SESTRA

**3 A** KAKO DA KAŽU ONO ŠTO SU MISLILI I ŽEYELI



BRAT

SESTRA

# Nagovorili su me

**CILJ** ove radionice je da učenici uoče mehanizme putem kojih okruženje utječe na pojedinca i njegovo ponašanje. Osobite se ističe snaga grupe vršnjaka kao važno sredstvo socijalizacije, a naglašava na fenomen grupnog pritiska. Djeci se omogućuje uvid u to zašto je važno odoljeti grupnom pritisku, preuzeti odgovornost za vlastite postupke, tj. razmišljati "svojom glavom" o posljedicama neke odluke.

**PROCES** razrade ovih ciljeva počinje s osvjetljavanjem najrazličitijih socijalnih utjecaja na pojedinca. Poster s pitanjem "Tko sve utječe na mene i moje ponašanje?" potiče raspravu o različitim modelima našeg ponašanja i brojnim načinima na koje se ti utjecaji ostvaruju. Zatim se vršnjačka grupa dovodi u prvi plan tako što se djeci nudi osmišljena priča ("Nagovorili su me...") koja inicira proces identifikacije i decentracije. Sadržaj ove priče omogućuje da u situaciji bliskoj njihovoj svakodnevici vježbaju različite vještine koje bi im mogle pomoći da se ponašaju u skladu sa svojim, a ne s grupnim željama, kao i da u potencijalno riskantnim situacijama kažu NE grupi ili predlože neko drugo, "sigurnije" rješenje.

## MATERIJAL

- Plakat s marionetom "Tko utječe na mene i moje ponašanje",
- Papir s pripremljenim pitanjima za svaku grupu.

## Uvodna aktivnost

### Rad na plakatu

Voditelj stavlja na ploču unaprijed pripremljen plakat na kojem je nacrtana stilizirana marioneta.

"Zamislite da ste na mjestu ove lutke - marionete. Što mislite tko je pokreće, tko drži sve konce u svojim rukama, odnosno, tko i što izvana utječe na vas, vaše postupke, vaše ponašanje?" Za svaki navedeni čimbenik voditelj postavlja pitanje: "Zašto tako mislite? Na koji način, kako to utječe na naše ponašanje?"

Učenici nabrajaju različite izvore utjecaja, a voditelj ili netko od učenika ih upisuje u odgovarajuće oblačke nacrtane na krajevima končića marionete s plakata. Voditelj potiče što iscrpnije nabranje i inicira kratku raspravu (utječe li još netko na nas?).

*Ako djeca ipak izostave neki od važnijih utjecaja kao na primjer medije, idole, vršnjake, voditelj ih treba na to podsjetiti.*

- Jesu li svi utjecaji iste snage? Čiji utjecaj smatrate najjačim/najslabijim?
- Misli li netko drugčije?
- Možete li sami donositi odluke o tome hoćete li neke od spomenutih utjecaja prihvati ili ne?
- Za koje utjecaje, od ovih koje ste spomenuli, možete odlučiti hoćete li ih prihvati ili ne, a za koje ne možete?
- Misli li netko drugčije?
- Što mislite o utjecaju vršnjaka? Koliko je jak taj utjecaj? Možete li mu se oduprijeti?

Tema ove radionice bit će upravo utjecaj grupe vršnjaka..

## Glavna aktivnost

### Nagovorili su me 75'

Ova aktivnost se ostvaruje kroz sljedeće korake:

- |                                                           |     |
|-----------------------------------------------------------|-----|
| 1. Podjela u grupe i slušanje priče "Nagovorili su me..." | 5'  |
| 2. Razmatranje pitanja vezanih za priču, u malim grupama  | 10' |
| 3. Izvješćivanje malih grupa uz grupnu raspravu           | 20' |
| 4. Da sam bio na Krešinom mjestu, ja bih...               | 20' |
| 5. Traženje rješenja u sličnim životnim situacijama       | 20' |

1. *PODJELA U GRUPE I SLUŠANJE PRIČE.* Djeca se, prema vlastitom izboru, podijele u grupe od po 5-6 članova.

"Pročitat ću vam jednu kraću priču koja govori o nečem što se može dogoditi svakom od vas. Nakon toga, svaka grupa će dobiti zadatak u svezi s tom pričom. Slušajte me pažljivo! Naslov priče je "Nagovorili su me".

*Bilo je toplo, tiko subotnje popodne. Krešo je sjedio ispred zgrade na stubama svog ulaza. Bio je sam i bilo mu je dosadno. "Baš me zanima kuda su svi nestali? Što je s tim ljudima? Nigdje nema žive duše!", razmišljaо je, kada iznenada iza ugla izroniše Robi i Maja.*

*"Šokre, što radiš?", upita Robi.*

*"Ništa, sjedim ovdje, umirem od dosade. Imate li vi kakvu ideju? Što ćemo?", reče Krešo.*

*"Hajd'mo do školskog dvorišta vidjeti što se događa", predloži Maja.*

*Odšetali su do škole, ali ni tamo nije bilo nikoga.*

*"Idemo se malo zekati... Provalimo u školu i napravimo malo frku unutra", predloži Robi.*

*Krešo je okljevao. Nije bio siguran da je to baš ono što je želio učiniti.*

*"Pa... , ne znam", reče, "što ako nas uhvate, tada ćemo stvarno biti u frci. Ako naiđe murija gotovi smo..."*

*"Ma daj Šokre, neće nas uhvatiti, što ti je, što si se ufrkario, što paničiš" dodala je Maja samouvjereni, "osim toga nećemo pretjerivati, samo se malo zekamo..."*

*"Pa dobro, hajde", reče Krešo nevoljko. Nije bio baš oduševljen idejom ali je htio ostati s društvom.*

*I dok su tako "sređivali" kabinet biologije profesora Tomića skidajući sijalice, kopajući po ormaru i ukrašavajući zidove grafitima, iznenada je naišao domar. Odmah je pozvao policiju, ali i njihove roditelje. Djeca su zajedno s roditeljima odvedena u policijsku stanicu. Kada su Krešu roditelji pitali zašto je to učinio, odgovorio je: "Oni su me nagovorili!"*

2. *RAZMATRANJE PITANJA VEZANIH ZA PRIČU, U MALIM GRUPAMA.*

"Sada će svaka grupa dobiti po jednu listu pitanja vezanih za priču. Pokušajte se što više uživjeti u situaciju iz ove priče. Vaš je zadatak razgovarati o ovim pitanjima i, kao grupa, na njih odgovoriti. Za to imate 10 minuta. Nakon toga, svaka grupa će priopćiti svoje mišljenje."

Grupe razmatraju pitanja.

3. **IZVJEŠĆIVANJE MALIH GRUPA UZ GRUPNU RASPRAVU.** Voditelj poziva grupe da u zajedničkoj Raspravi razmijene svoje odgovore. To čine tako što nakon svakog pitanja sve grupe izvješćuju o svom odgovoru na pitanje.

Važno je da voditelj povezuje odgovore koje djeca navode i pritom naglasi težinu posljedica o kojima junaci priče nisu razmišljali prije nego što su se upustili u avanturu.

Kad se izvješćivanje završi, voditelj upućuje pitanje cijeloj grupi. "Vidjeli smo kakve posljedice mogu slijediti kad lako podlegnemo prijedozima vršnjaka, pogledajmo što je Krešu zapravo natjeralo da se priključi prijateljima, iako sam nije bio oduševljen prijedlogom.

- Što mislite zašto je Krešo ipak pristao? Što je želio postići?
- Je li na njegov pristanak utjecalo i to što se nečega bojao? Čega?

*Raspravu treba voditi u pravcu otkrivanja potreba i strahova glavnog junaka. Od djece se očekuje da otkriju da se Krešo upustio u avanturu zato što je želio pokazati prijateljima da im je odan, istovremeno se bojeći da bi mogao biti proglašen kukavicom.*

4. **DA SAM BIO NA KREŠINOM MJESTU, JA BIH...**

"Sada ćemo vidjeti što je Krešo mogao raditi u ovoj situaciji da ne bi pristao na nagovaranje prijatelja, a da bi ostao i dalje u dobrim odnosima s njima. Ja ću stati u centar kruga i glumiti Kreša i Maju. Svatko od vas zamislit će da je Krešo. Ojačajmo malo Krešu, možda on i nije u toliko bezizlaznoj situaciji kao što izgleda. Razmislite što je Krešo mogao reći da bi postigao ono što je želio, odupro se Robiju i Maji, a i dalje im ostao dobar prijatelj. Svi ustanite, i jedan po jedan reći ćete mi što ste smislili. Ako se dogodi da netko kaže ono što ste vi željeli reći pokušajte dodati nešto novo. Sigurno postoji puno dobrih načina kako se Krešo mogao obratiti prijateljima."

Voditelj poslije svake rečenice koju dobije od učenika treba odgovoriti tako što će prihvatići ono što je čuo. On na primjer može reći: "U redu je što tako misliš... O.K. idemo mi onda sami... Dobro zaista si nas uvjerio... (ili na neki drugi način koji mu se čini odgovarajući)".

Osim toga, voditelj ne treba vrednovati ono što čuje odnosno procjenjivati ideju kao lošu ili dobru, već podjednako prihvatići sve što djeca ponude kao rješenje.

Na kraju, kad svi učenici kažu svoje rečenice i ponovno sjednu u krug, voditelj sažima sve spomenute strategije tako što sve slične sjedinjuje u jednu kategoriju. (Na primjer, može se pojavit kategorija izvrđavanja-laganja kao načina rješavanja situacije, ili kategorija raznih načina uvjerenja... ili kategorija predlaganja neke druge zabave...)

5. **TRAŽENJE RJEŠENJA U SLIČNIM ŽIVOTNIM SITUACIJAMA.** Djeca se podijele u grupe od po troje prema rasporedu sjedenja u prethodnoj aktivnosti. Troje najbližih čini jednu grupu.

"Sada je zadatak svake skupine zajednički se sjetiti situacije u kojoj se niste mogli oduprijeti nagovoru vršnjaka. Neka to budu one situacije poslije kojih vam je bilo žao što ste pristali na nagovaranje. Izaberite samo jednu od tih situacija. Zatim zajedno smislite kako biste se na pravi način oduprli, znači, što biste rekli u takvoj situaciji. Pazite da u tom obraćanju prijatelju poštujete ono što zaista želite ili ne želite, ali tako da ga ne uvrijedite i da se pritom ni vi ne osjećate loše. Imate za to 10 minuta vremena, a potom će nas svaka grupa izvjestiti o izabranoj situaciji i njenom rješenju."

Nakon izvješćivanja svake grupe, voditelj uvijek pita ostale što misle o predloženom rješenju i ima li netko još kakvu ideju.

## **Završne aktivnosti**

- |                              |    |
|------------------------------|----|
| 1. Koliko me dirnulo... (52) | 5' |
| 2. Zum - škrip (46)          |    |
- 
- 

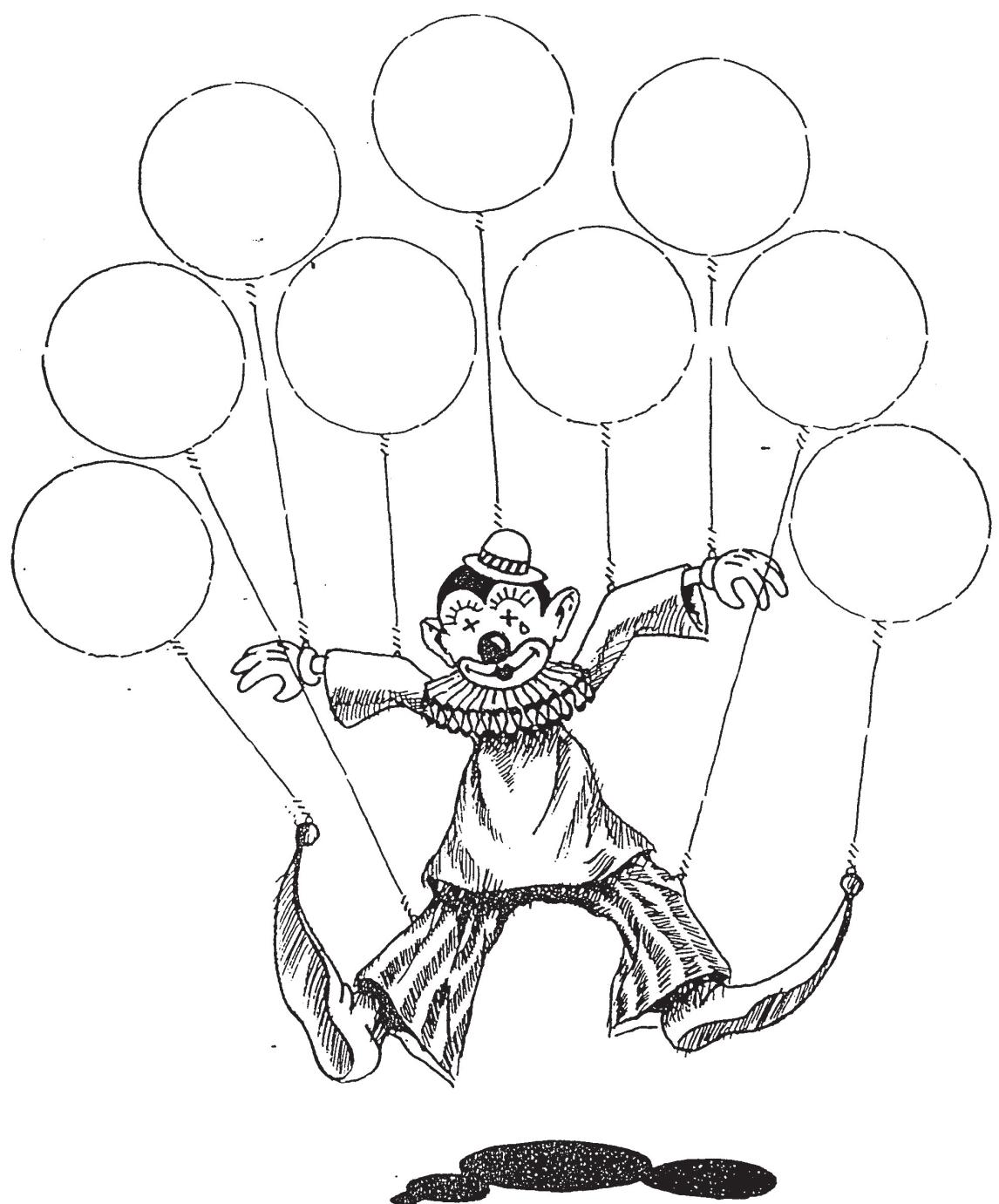
### *Prilog*

Kako će se osjećati profesor kad uđe u kabinet i zatekne nered?

Što mislite, što će profesor poduzeti s tim u svezi?

Što mislite kako će se Krešo, Robi i Maja opravdavati za ono što su učinili?

O čemu je sve Krešo razmišljaо i kako se osjećao nakon svega?



# Kad stanem u tuđe cipele

**CILJ** radionice je motrenje jedne situacije s različitim strana. Od djece se traži da se užive u ulogu nekog drugog i da pretpostave što on misli, što osjeća i kako bi se ponašao u toj situaciji.

**PROCES:** Djeca se upoznaju s pojmom decentracije tako što im se čita posebna verzija bajke "Pepeljuga" ispričana s gledišta mačehe, starije sestre i oca. Nakon toga, da Bi iskusili proces decentracije, od učenika se traži da se najprije užive u uloge pojedinih aktera jednog stvarnog školskog događaja i da iz tih uloga odgovore kako su sami doživjeli cijeli događaj i kako procjenjuju ostale sudionike. U sljedećoj aktivnosti djeca će međusobno zamijeniti uloge. Iz tih novih uloga pregovaraju s ostalim sudionicima tragajući za ishodom koji bi bio najbolji za sve, ali pritom vodeći računa o interesima osobe u čijoj ulozi sami nastupaju. Na ovaj način, omogućuje se prava promjena položaja i motrenje situacije iz različitih kutova.

## MATERIJAL

- Papirići za podjele na grupe. Papirića ima ukupno onoliko koliko ima i djece. Na svakom je napisana po jedna od šest predviđenih uloga:
  - a) uloga učenika koji su upisivali ocjene,
  - b) uloga učenika koji su naručivali ocjene,
  - c) uloga učenika koji su sa svojih mesta pratili što se događa, a nisu ni upisivali niti naručivali ocjene,
  - d) uloga učenika koji su se nalazili u drugoj učionici,
  - e) uloga nastavnika fizike,
  - f) uloga razrednika.
- Upitnici za glavnu aktivnost, za svaku grupu po jedan

## Uvodna aktivnost

### Pepeljuga na razne načine

"Sada ću vam pročitati jednu vama dobro poznatu bajku, ali ispričanu na malo drukčiji način od uobičajenog. To će biti priča o Pepeljugi. Do sada ste slušali ovu bajku u verziji nekoga tko je na strani Pepeljuge. Jeste li se ikada zapitali kako ona zvuči npr. iz mačehina položaja? Sada ćete to čuti. Zatim ćete čuti što na sve kaže mačehina starija kći i Pepeljugin otac. Sve ovo poslužit će nam kao uvod u današnju radionicu u kojoj ćemo se pokušati što bolje uživjeti u ulogu nekog drugog i promatrati stvari ne samo iz našeg kuta, nego pokušati vidjeti i kako one izgledaju i iz drugih položaja... Dakle, evo priče. Sada me pažljivo slušajte:

#### *Mačehina priča*

Ova priča me je potpuno ocrnila. Ja sam, zapravo, jedna dobra žena. Kad sam došla u ovu kuću, Pepeljugu sam prihvatile kao rođeno dijete, ali ona je imala puno loših navika. Nije se voljela kupati, niti imati bilo što čisto na sebi. Jedva bih je uspjela povremeno ugurati u korito. Svaki put je tako urlala i zvala upomoć da su se susjedi u

čudu okupljali. Kad god bih joj obukla čistu haljinu, ona bi se uvaljala u pepeo. Imala je bujnu maštu i voljela je izmišljati priče. Svima je pričala da je zlostavljam.

A što se tiče onog legendarnog bala... Naravno, svi znate da ne postoje dobre vile. Moj muž je za sve tri djevojke kupio krasne bijele balske haljine, ali je Pepeljuga odmah svoju bacila i dureći se rekla: "Ja ovo neću obući!" Mi smo je nagovarali, ali ona je ostala uporna, pa smo otisli bez nje. Ona se u međuvremenu predomislila i pojavila se nakon što je bal već počeo. Ne možete zamisliti kako sam bila sretna kada sam je vidjela. Bila je čista i divno je izgledala. Pomislila sam: "Konačno me je poslušala". Princ je, kao začaran, prišao Pepeljugi. Zaplesali su, i dok su prolazili pored mene, čula sam kako je pita. "Mlada damo, jeste li stigli posljednji zato što ste željeli da vas primijetim?" Pepeljuga je zastala, mrko ga pogledala, topnula cipelicom u pod, potrčala, cipela joj je pala, ali je ona, ne okrećući se, odjurila s bala. Kada sam poslije nekoliko dana čula da je princ neuspješno traži po kraljevstvu, poslala sam stariju kćer da mu javi radosnu vijest kako izabranica njegova srca živi baš u našoj kući. Na njihovu vjenčanju plakala sam od sreće i mislila da bi njezina pokojna majka sada bila sretna.

### *Priča starije sestre*

Neću puno duljiti, ali gledajući mene i moju mlađu sestruru, ispada da se uopće ne isplati biti dobar i poslušan. Možeš se, u najboljem slučaju, udati za nekog činovničića na kraljevskom dvoru. Pepeljuga je uvijek tjerala svoje i dobivala ono što je htjela. Noći i noći sam proplakala nad takvom nepravdom.

### *Očeva priča*

Kad je umrla moja prva žena, ostao sam sam s kćerju. Nisam ništa znao raditi po kući a niti brinuti se za dijete. Zato sam se odlučio što prije oženiti da bi se netko brinuo o kući, meni i djetu. Tako sam i učinio. U te ženske stvari ja vam se ne razumijem. Moje je bilo da zarađujem novac i da zbrinem sve tri kćeri. Kada dođem kući poslije napornog dana želim se što prije spremiti u krevet, tako da zapravo i ne znam što se tu sve događalo. Naravno, ne mogu kriti koliko sam se razveselio što je princ zatražio ruku moje kćeri i ja sam joj dao očinski blagoslov.

Nakon što ste čuli bajku na drugčiji način, kako vam ona sada zvuči?"

Slušajte dječje spontane komentare ali ne ulazite u oopširniju raspravu.

## **Glavna aktivnost**

### **Bilo jednom u školi**

75'

Ova aktivnost se ostvaruje kroz sljedeće korake:

- |                                                                   |     |
|-------------------------------------------------------------------|-----|
| 1. Čitanje nedovršene priče o jednom stvarnom školskom događaju   | 5'  |
| 2. Podjela uloga i odgovaranje na postavljena pitanja iz upitnika | 15' |
| 3. Izvješćivanje grupe                                            | 15' |
| 4. Prilika za ponovno promatranje događaja i priopćavanje         | 10' |
| 5. Zamjena uloga                                                  | 10' |
| 6. Formiranje novih grupa i pregovaranje                          | 10' |

7. Izvješćivanje grupa o rješenjima do kojih su došle i otkrivanje stvarnog ishoda događaja - 10'

**1. ČITANJE NEDOVRSENE PRIČE O JEDNOM ISTINITOM ŠKOLSKOM DOGAĐAJU.**

"Ispričat ću vam jedan istinit školski događaj, ali vam neću reći kako je završio. Pažljivo pratite priču kako biste kasnije mogli odgovoriti na neka pitanja.

*Dogodilo se to pred samo tromjesečje, u jednoj splitskoj osnovnoj školi. Nastavnik fizike nije stigao ispitati sve učenike, pa je odlučio za one bez ocjene organizirati pismenu vježbu u drugoj učionici. Dok je dijelio zadatke pismene vježbe i davao upute toj grupi učenika, u kabinetu za fiziku, gdje je bio ostatak razreda, ostao je otvoren imenik. Iskušenje je bilo veliko i neki učenici mu nisu odoljeli. Jedan dio učenika je brzo dograbio imenik i počeo upisivati ocjene. Drugi dio učenika okupio se oko njih i počeo govoriti koje ocjene žele da se njima upišu, ali oni sami nisu ništa upisivali. Treća je grupa ostala u klupama i promatrala cijelu situaciju. Prije nego što se nastavnik fizike vratio, svi su sjeli na svoja mjesta i izgledalo je kao da se ništa nije dogodilo.*

2. **PODJELA ULOGA I ODGOVARANJE NA PITANJA IZ UPITNIKA.** Djeca izvlače ceduljice na kojima su pisale uloge. Na toj osnovi podijele se u šest grupa. Djeca koja izvuku ceduljice s istom ulogom čine jednu grupu. U svakoj grupi treba biti približan broj djece.

"Kao što ste malo prije vidjeli na primjeru Pepeljugine priče, jedan događaj može se vidjeti na različite načine ovisno o tome kroz čije oči gledate. Vaš zadatak je uživjeti se što vjernije u ulogu koju ste dobili i iz tog položaja pokušati promatrati ovaj školski događaj. Pažljivo razmislite. Zamislite da pripadate grupi čiju ste ulogu dobili. Zamislite kako bi se osjećali da ste ta osoba i što biste rekli ili učinili... Sada će svaka grupa dobiti po jedan upitnik s pitanjima na koja trebate odgovoriti gledajući iz položaja uloge koju ste dobili. Oko svakog pitanja se dogovarajte u grupi a zatim zajedno popunite upitnik. Imate 20 minuta za rad."

3. **IZVJEŠĆIVANJE GRUPA.** Jedna za drugom, grupe čitaju sve odgovore iz upitnika.

"Budući da upitnici za različite uloge nisu bili isti, čujmo kako ste odgovorili na pitanja, tj. kako je svaka grupa vidjela ovaj događaj. Prva će krenuti grupa s ulogom učenika koji su upisivali ocjene. Pročitajte nam prvo pitanje, pa svoj odgovor i tako po redu do kraja upitnika. Svi ostali će pažljivo slušati.

4. **PRILIKA ZA PONOVNO PROMATRANJE DOGAĐAJA I PRIOPĆAVANJE.** "Grupe ostaju u istom sastavu. Čuli ste kako iz različitih uloga izgleda ovaj događaj i što drugi misle o vašoj ulozi. Vidjeli ste da su se pojatile različite potrebe, brige i različita rješenja, ovisno o tome tko ih nudi. Što mislite o cijelom tom događaju sada? Što mislite o ostalim sudionicima? Pogledajte ponovno svoje odgovore u upitniku. Biste li poslije svega što ste čuli promijenili svoje mišljenje o pojedinim sudionicima u događaju, biste li drukčije odgovorili na neka pitanja? Imate 5 minuta da pogledate svoje odgovore, i ako želite, promijenite nešto.

Nakon što završite s radom, grupe će izvjestiti jesu li što promijenili i ako jesu, što."

5. **ZAMJENA ULOGA.** "Sada ćemo isprobati nešto vrlo neobično. Do sada ste imali jednu ulogu, a sada ćete postati netko drugi. Pokušat ćete, dakle, "stati u tuđe cipele", to jest pogledati stvar iz drugog kuta. To ćemo učiniti ovako: sve grupe će spustiti svoj upitnik na pod ili stol pred sobom, a voditelj će upitnike zalijepiti selotejpom na ta mjesta. A sada, grupa učenika koja je upisivala ocjene zamijenit će mjesta s grupom razrednika. Grupa učenika koji su naručivali ocjene zamijenit će mjesto s grupom učenika koji su bili u drugoj učionici i pisali kontrolni. I konačno, oni koji su samo promatrali događaj, zamijenit će mjesto s nastavnikom fizike." Kad učenici sjednu na nova mjesta, voditelj nastavlja. "Sada pogledajte upitnik koji je ispred vas. Vi sada predstavljate tu grupu. Proučite odgovore i pitanja i pokušajte se uživjeti u novu ulogu. U dalnjem tijeku radionice vi ćete nastupati iz ove nove uloge."

*Ako učenici u novoj ulozi imaju potrebu nešto izmijeniti ili dopuniti u upitniku, mogu to učiniti, ali o tome neće dalje izvješćivati.*

6. **FORMIRANJE NOVIH GRUPA I PREGOVARANJE.** Voditelj poziva redom po jednog predstavnika svake uloge i na taj način se formiraju nove grupe. "Sada molim jednog nastavnika fizike, jednog novog razrednika, jednog novog člana grupe učenika koji su upisivali ocjene i po jednog iz ostalih grupa da dođu i sjednu zajedno." Ova instrukcija ponavlja se dok se svi članovi prvobitnih grupa ne uključe u nove grupe.

"Sada u svakoj grupi imamo predstavnike svih uloga koje su uključene u događaj o kojem govorimo. Svi ćete ostati i dalje u tim ulogama. Vaš zadatak je da u ovim novim grupama pregovarate dok ne dođete do rješenja koje bi bilo podjednako dobro za sve. Razmislite o tome što bi bilo najbolje za vas, ali uzmite u obzir i potrebe drugih. Za pregovore imate 10 minuta."

7. **IZVJEŠĆIVANJE GRUPA O RJEŠENJIMA DO KOJIH SU DOŠLE I OTKRIVANJE STVARNOG ISHODA DOGAĐAJA.** Voditelj proziva grupu po grupu da priopće svoja rješenja. Nakon priopćavanja, vodi se razgovor o tome koliko je zamjena uloga pridonijela toku pregovora i krajnjem rješenju.

Kada se izvješćivanje završi voditelj nastavlja: "Vi ste sami došli do mogućih ishoda ovog događaja, a ja ću vam sada ispričati kako se on zapravo završio. Kada se nastavnik vratio, ništa nije primjetio. Sve je izgledalo normalno i uobičajeno. Međutim, kada je nastava završila, svi su se učenici zabrinuli iako do tada nisu bili otkriveni. Odlučili su javiti se razrednici i sve joj ispričati. Nisu sačekali sutrašnji dan, nego su je navečer telefonom nazvali kući i sve joj ispričali. Ona je odmah sazvala sat razredne zajednice za sljedeće jutro na kojem će imati priliku razmotriti što se dogodilo. Razrednica nije htjela prosuđivati niti presuđivati, nego je to prepustila samim učenicima. Bilo je različitih prijedloga kako riješiti slučaj. Na kraju, cijeli razred se suglasilo sa sljedećim:

- Učenici koji su upisivali ocjene, kao i oni što su ih naručivali dobit ce tricu iz ponašanja. Osim toga morat će zaista naučiti predmete za koje su ocjene upisivali odgovarajuće tim ocjenama te se sami javiti kako bi odgovarali.
- Učenici koji su sjedili u svojim klupama i samo promatrali čitav događaj dobit će četvrticu iz ponašanja, zato što nisu ništa učinili da bi sprječili počinitelje. Na taj način i oni su preuzeли dio odgovornosti za cijeli slučaj.

Prije nego što je cijeli slučaj stigao pred nastavničko vijeće, nastavnica hrvatskog jezika primijetila je tricu kod jedne učenice. Bila je sigurna da ta učenica nije odgovarala i prozvala ju je: "Dobro sada ćeš odgovorati za tricu." Učenica je odgovarala i zaista dobila tricu. To je bio znak da su se učenici pridržavali vlastitog dogovora. Sutradan, na nastavničkom vijeću, nastavnici su bili iznenadeni stupnjem odgovornosti koju su učenici pokazali ovom prilikom. Umjesto kažnjavanja i osude za ono što su učinili, prihvatali su njihovu zrelost i spremnost da snose posljedice za svoje postupke. Na kraju se vijeće složilo da ocjene iz ponašanja koje su učenici sebi dodijelili ne upisu u njihove knjižice nego da opomene ostanu samo usmene."

## Završna aktivnost

U tuđim cipelama

5'

Nacrtajte na ploči ili na panou sljedeći crtež. Svaki sudionik ubilježava dva moguća znaka plus u one cipele koje mu nije teško zamisliti da bi mogao obuti (tj. one osobe u čije uloge mu se nije teško uživjeti) i minus u one cipele koje bi mu bilo vrlo teško obuti (tj. teško bi se uživio u ulogu te osobe).

*NAPOMENA: Vježbe su namjenjene dobi učenika od 5. do 8. razreda.*

*Upitnik za grupu učenika koji su upisivali ocjene*

1. Kako ste se osjećali dok ste upisivali ocjene?

A poslije?

2. Što vas je natjerala da riskirate i to učinite?

3. Poslije svega, što bi se trebalo dogoditi da se cijeli slučaj za vas dobro završi?

A što bi se trebalo dogoditi da se loše završi?

4. O nastavniku fizike mislimo da je... (kakav?)

5. O učenicima koji su naručivali ocjene mislimo da su... (kakvi?)

6. O učenicima koji su sjedili u svojim klupama i sve promatrali mislimo da su... (kakvi?)

7. Razrednica će sigurno... (učiniti što?)

*Upitnik za grupu učenika koji su naručivali ocjene*

1. Kako ste se osjećali dok ste naručivali ocjene učenicima koji su ih upisivali u imenik?

A poslije?

2. Što vas je natjerala da riskirate i naručite ocjene?

Što vas je zadržalo da ih sami ne upisujete?

3. Poslije svega, što bi se trebalo dogoditi da se cijeli slučaj za vas dobro završi?

A što bi se trebalo dogoditi da se loše završi?

4. O učenicima koji su upisivali ocjene mislimo da su... (kakvi?)

5. O učenicima koji su sjedili u svojim klupama i sve promatrali mislimo da su... (kakvi?)

6. O nastavniku fizike mislimo da je... (kakav?)

7. Razrednica će sigurno... (učiniti što?)

*Upitnik za učenike koji su sjedili u svojim klupama i samo promatrali*

1. Kako ste se osjećali dok ste promatrali učenike okupljene oko imenika koji naručuju i upisuju sebi ocjene?
2. Zašto se niste priključili grupi učenika oko imenika?

Zašto niste ništa učinili da biste ih spriječili?

3. Poslije svega, što mislite tko sve treba snositi posljedice za ono što se dogodilo?

Kako vi vidite najbolje, najpravičnije rješenje ovog slučaja?

A najgore?

4. O učenicima koji su upisivali ocjene mislimo da su... (kakvi?)
5. O učenicima koji su naručivali ocjene mislimo da su... (kakvi?)
6. Što mislite kako su se osjećali učenici koji su pisali kontrolnu zadaću kad su saznali što se dogodilo?
7. Razrednica će sigurno... (učiniti što?) nama...

A ostalima...

*Upitnik za učenike koji su pisali kontrolnu zadaću u drugoj učionici*

1. Kako ste se osjećali kada ste čuli za cijeli događaj?
  
2. Da ste tada bili u učionici, kojoj grupi učenika biste se pridružili?

Zašto?

3. Poslije svega, što mislite tko sve treba snositi posljedice za ono što se dogodilo?

Što vidite kao najbolje rješenje ovog slučaja?

A najgore?

4. O učenicima koji su upisivali ocjene u imenik mislimo da su... (kakvi?)

5. O učenicima koji su sjedili u svojim klupama i samo promatrali, mislimo da su... (kakvi?)

6. O nastavniku fizike mislimo da je... (kakav?)

7. Razrednica će sigurno... (učiniti što?)

*Upitnik za nastavnika fizike*

1. Kako ste se osjećali kad ste čuli za cijeli događaj?
2. Mislite li da dijelom i vi snosite odgovornost za to što se dogodilo?

(Ako je odgovor DA) Na koji način?

3. Poslije svega, što mislite tko sve treba snositi posljedice?

Što vi vidite kao najbolje rješenje ovog slučaja?

A najgore?

4. O učenicima koji su upisivali ocjene u imenik mislim da su... (kakvi?)
5. O učenicima koji su naručivali ocjene mislim da su... (kakvi?)
6. O učenicima koji su sjedili u svojim klupama i samo promatrali, mislim da su... (kakvi?)
7. Mislim da bi njihova razrednica trebala... (učiniti što?)

*Upitnik za razrednicu*

1. Kako ste se osjećali kad ste čuli za cijeli događaj?
  
2. Jeste li nešto ovakvo mogli očekivati od svog razreda?

Zašto?

3. Poslje svega, što mislite tko treba snositi posljedice za ono što se dogodilo?

Što vi vidite kao najbolje rješenje ovog slučaja?

A nاجore?

4. Mislite li da vaš kolega, nastavnik fizike, snosi dio odgovornosti za taj događaj?

(Ako je odgovor DA) Na koji način?

5. O učenicima koji su upisivali ocjene mislim da su... (kakvi?)
  
6. O učenicima koji su naručivali ocjene mislim da su... (kakvi?)
  
7. O učenicima koji su sjedili u svojim klupama i samo promatrali što se događa mislim da su...

# Popis igara

## Uvodne igre

Ova kategorija sadrži igre predstavljanja i upoznavanja, neverbalne igre zagrijavanja i opuštanja, igre koje potiču samoafirmaciju i igre koje služe za podjelu učenika na male grupe. Sve one povećavaju svijest o sebi i drugima, i o odnosima s drugima, tako da međusobno povjerenje koje se gradi putem ovih igara pridonosi razvijanju pozitivne atmosfere i omogućava odvijanje kooperativnih aktivnosti.

Osnovna zadaća igara predstavljanja i upoznavanja (kojima radionice uvijek počinju) jest započeti radioniku na zanimljiv način koji potiče da se o drugima dozna nešto novo. Kada se učenici već upoznaju (na primjer u razredu), ove će im igre pružiti mogućnost da dožive svoje prijateljice i prijatelje na nov, vjerojatno drukčiji način nego do tada (igre pod brojevima 1-14).

Igre zagrijavanja i opuštanja, kao i igre koje potiču samoafirmaciju omogućavaju učenicima da naprave prijelaz s prethodnih aktivnosti, (prethodnih predavanja) na ono što će se raditi na radionicama, pomažu izbrisati trenutne brige i preokupiranost drugim stvarima. Njihov je cilj uvesti učenike u opušteno stanje u kojem će lakše nego inače biti osjetljivi za doživljaje koje im nudi radionica (igre pod brojevima 15-20, i 26-29).

Igre koje prvenstveno služe podjeli učenika na male grupe i parove imaju za cilj izbjegći da uvijek isti učenici rade zajedno i omogućavaju da se grupe naprave na lak, zabavan i nemetnut način. Ove igre istovremeno aktiviraju učenike, što je naročito dobro ako slijede poslije duljih verbalnih aktivnosti (igre pod brojevima 21-25).

### 1. KOD TEBE MI SE SVIĐA (10').

Svi sjede u krugu. Voditelj kaže: "Sada pokušajte osobu s desne strane predstaviti na pozitivan način. Recite njezino ime i nešto što vam se kod nje ili na njoj sviđa. Na primjer: "Ovo je Koraljka, sviđa mi se to što je vesela."

### 2. IMENA (5').

"Idemo u krug, svatko treba brzo reći svoje ime."

### 3. IMENA I PRIDJEVI (5').

"Neka sada svatko kaže svoje ime ili nadimak i pridjev koji počinje istim slovom. Npr. cvrkutava Cintija, raspjevana Renata, točkasta Tina, itd. Idemo u krug."

### 4. IMENA A-HA (10').

Svi sjede u krugu i voditelj kaže: "Sada ćemo se malo igrati našim imenima. Evo kako ćemo to raditi. Onaj tko počinje igru učinit će ovo: desnom rukom će se udariti po lijevom ramenu i reći "A", zatim lijevom rukom po desnom ramenu i reći "HA", pa desnom rukom po lijevoj butini i reći svoje ime, a onda lijevom rukom po lijevoj butini i reći ime onoga koga želi pozvati. Na primjer: A-HA, Snježana - Filip. Zatim Filip ponovi A-HA, kaže svoje ime, pa ime onog koga poziva, na primjer Filip - Josip i tako redom. Važno je držati ritam igre i izvoditi je relativno brzo, pri čemu se neizbjegno rade pogreške što treba shvatiti kao dio igre, na zabavan način."

### 5. INTERVJU I (20').

"Podijelite se na parove, tako da budete s nekim koga ne poznajete dobro ili s kime ne kontaktirate često. Osoba A ima zadaću u 3 minute dozнати što više o osobi B.

Nakon toga ćete zamijeniti uloge. Kad A i B obave *intervju*, vratit ćemo se opet svi u krug, i svatko će predstaviti svog partnera. Pritom će ustatiti i stati iza njega, a ono što

bude govorio, reći će u prvom licu.”

6. INTERVJU II (20').

“Podijelite se na parove, tako da budete s nekim koga ne poznajete dobro ili s kime ne kontaktirate često. Osoba A ima zadaću u 5 minuta doznati što više neobičnih stvari o osobi B. Zatim ćete zamijeniti uloge.

Kada svi završe *intervju*, vratit ćemo se u krug i svatko će reći što je novo i neobično doznao o svom partneru.” Voditelj može pomoći učenicima tako što će navesti neka pitanja koja mogu olakšati vođenje *intervjua*, kao što su: Koji je najčudniji događaj koji ti se dogodio?, Koja je najneobičnija osoba koju si upoznao i zašto misliš da je takva?, Najopasniji događaj u kojem si sudjelovao?, itd.

7. NADIMAK (15').

“Sada će nam svatko reći svoje ime, znade li kako ga je dobio, da li ga voli ili ne i zašto. Ako imate nadimak, recite kako ste ga dobili, da li ga volite ili ne i zašto? Biste li se voljeli zvati drugčije i kako?”

8. PITAJ ME - PITAM TE (15').

Učenici se poredaju u dva koncentrična kruga. Svatko ima partnera i okrenuti su licem u lice. Voditelj kaže: “Sada imate priliku od svog partnera doznati nešto što niste znali o njemu. Možete ga pitati što god želite, a vaš će vam partner odgovoriti. Prvo će pitati oni koji stoje u unutarnjem krugu. Potrudite se da na pitanja odgovarate kratko i jasno i da ne proširujete temu.”

Kada svaki par završi s pitanjima i odgovorima, krug se rotira udesno za jedno mjesto. Sada onaj iz vanjskog kruga pita onoga iz unutarnja kruga. Ovaj postupak se ponavlja još dva puta, tako da svatko bude u prilici dvaput postaviti pitanje i dvaput odgovoriti. Poslije toga se svi vraćaju u veliki krug.

Slijedi rasprava u kojoj je cilj doznati kakva su bila njihova iskustva kad su bili u ulozi onoga koji postavlja pitanja i onoga koji odgovara na pitanja, i u kojoj su se ulozi bolje osjećali. Razgovor se vodi tako da se ukaže na moguće poteškoće u započinjanju komunikacije i na različitost u tom smislu da je nekome lakše započeti komunikaciju i postavljati pitanje a nekome odgovarati na pitanja.

*Treba izbjegći da se u raspravi prepričavaju postavljena pitanja i odgovori, jer naglasak nije na tome nego na osjećaju koji je taj proces izazvao. Isto tako treba podržati različitost iskustava, uzeti u obzir razloge zbog kojih je nekome nešto lakše a nešto teže, jer to je zaista individualno, pa se valja uzdržati od generalizacije.*

9. LEĐA UZ LEĐA (10').

“Ustanite i prošećite učionicom promatrajući jedni druge. Trudite se zapamtiti što više detalja. Poslije nekoliko minuta, na moj znak, stat ćete uz osobu koja vam je najbliža, leđa uz leđa. Vas zadatak je naizmjenično opisati jedni druge na temelju onog što ste zapamtili. Najprije osoba A opisuje osobu B koja ima pravo postavljati samo potpitanja, ali ne smije poricati niti odobravati opažanja osobe A. Na primjer, A kaže: “Imaš naočale,” okrenut ćete se licem u lice i provjeriti svoja zapažanja.”

10. ZNAČKE SA SLIČICAMA (15').

“Da bismo lakše pamtili imena, napišite na papirićima svoje ime, nadimak ili ime kojim biste voljeli da vas zovemo. Da bi značka ljepešte izgledala i imala neki osobni pečat, nacrtajte nešto na njoj. To može biti neki vaš znak ili crtež - bilo što što vam se sviđa, ili što želite da vas predstavlja.”

Kada svi naprave značke, stanite u krug da bi svatko objasnio svoj simbol.

*Voditelj može modificirati ovu instrukciju ovisno o tome koliko poznaje grupu i koliko se članovi grupe međusobno poznaju.*

**11. ZNAČKE S PORUKAMA OSOBNE PRIRODE (15').**

“Sada ćemo se pokušati upoznati na novi način i dozнати još nešto o sebi i drugima. Napišite na ovim papircima svoje, ime, nadimak ili ime kojim biste voljeli da vas zovemo, kao i nešto što biste voljeli da grupa zna o vama: npr. nešto što dobro znate raditi, nešto što je dobro i lijepo kod vas a ljudi to ne znaju, nešto što do sada niste imali priliku pokazati. Kada završite, svatko će zakvačiti svoju značku tako da je ostali vide i prokomentiraju ono što je napisano na njoj.”

**12. SLIČNOSTI I RAZLIKE (10').**

“Podijelite se na parove. Izaberite nekoga iz razreda koga ne poznajete dovoljno ili s kime niste imali puno kontakata. Na papiru napišite tri stvari po kojima mislite da se razlikujete od svog partnera i tri osobine u kojima vjerujete da ste slični ili isti sa svojim partnerom. Kada to napravite, zamijenite s partnerom ono što ste napisali, usporedite i razgovarajte o zaključku. Da li se vaši odgovori u nečemu razlikuju ili su slični?” Igra se može nastaviti tako što će se u velikom krugu svaki par predstaviti i iznijeti svoje sličnosti i razlike.

**13. ZNAM ŠTO VOLIM (20').**

“Sada će svatko na papiru napisati tri aktivnosti koje jako voli. To može biti bilo što, ono što volite raditi, u čemu uživate, ono što vas opušta. Kada to učinite, pokušajte naći barem jednu kolegicu ili kolegu iz razreda koji ima odgovore najsličnije vama, a zatim zajedno s njom ili s njim potražite i trećeg koji vam je po svojim sklonostima najbliži. Slobodno se šetajte i nađite grupu svojih istomišljenika.” Igra se može produžiti tako što će se oformiti četvorke ili grupe koje nemaju određen broj članova. Kasnije se može u velikom krugu razgovarati o onom što volimo ili mogu male grupe iznositi ono što ih povezuje, što opet može poslužiti dalnjem radu.

**14. ZNAM ŠTO VOLIM, A ŠTO NE (20').**

“Napišite na papir tri stvari koje volite i tri stvari koje ne volite. Zatim slobodno šetajući učionicom potražite onu osobu koja voli odnosno ne voli iste stvari kao i vi, ili s kojom imate što veći broj zajedničkih elemenata (na primjer dvije iste stvari koje volite i dvije i ste stvari koje ne volite, ukupno dakle četiri zajednička elementa). Kad ste takvu osobu pronašli, u paru tražite drugi par koji ima ukus sličan vašem.” Tako ćete formirati grupe od po četiri člana.

**15. RUKOVANJE (10').**

“Ovo je vrlo jednostavna igra u kojoj će vaš zadatak biti rukovati se sa svakim iz grupe, 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 prijateljica ili prijatelj kojeg niste dugo vidjeli i srdačno mu stisnite ruku. Pazite, u ovoj igri se ne govori! Nakon što se svatko bude sa svakim rukovao, vratit ćete se na mesta u krugu. Hajde!”

**16. GRIMASE (15').**

Djeca stoje u krugu. “Predlažem da malo razgibamo svoja lica. Svatko od nas napravit će jednu smiješnu grimasu, iskriviti i izobličiti lice kako god želi. Ostali trebaju pažljivo gledati i ponoviti istu grimasu. Gledajte pažljivo, jer nije lako postići potpuno istu grimasu. Kada onaj tko pokazuje grimasu završi, pljesnut će rukama i to će biti znak za nas ostale da ponovimo istu grimasu.”

**17. IMITIRANJE (5').**

Sada ćemo hodati u krug, ali na poseban način. Oponašat ćemo sljedeće načine hoda:

kako hoda nogometniški se vraća s utakmice

kako hoda robot

kako hoda pijanac

kako hoda dijete od dvije godine

kako hoda žena kada se vraća s tržnice

Voditelj može tražiti i da djeca daju ideju koga bi mogli oponašati.

**18. ČUDESNI DAR (15').**

Učenici stoje u krugu. Voditelj kaže: "Sada ćemo igrati jednu igru u kojoj će svatko od vas moći darovati onome do sebe nešto što zaželi. Uvjet je samo da ime dara ne izgovori, nego da ga pokuša predstaviti pantomimom. Ako želite, dar možete i zapakirati. Onaj tko primi dar zahvalit će se i zatim dar predati sljedećem do sebe. Darovi se ne smiju ponavljati."

Voditelj ostavi učenicima nekoliko minuta da zamisle dar, a kada završi krug s davanjem darova, u sljedećem krugu svaki sudionik pokušava pogoditi što je dobio.

**19. VAL (5').**

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 stoji s moje desne strane ponovit će ga. U trenutku kad ga bude dovršavao, sljedeći s njegove desne strane će ga prihvati, 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.

**20. JA ŠAPATOM, A TI GLASNO... (10').**

"Sad će se svatko od nas prisjetiti nečeg što ga je razveselilo proteklog tjedna, nečeg što bi volio s nama podijeliti. To ćemo učiniti na jedan neobičan način. Ja ću reći ono što me razveselilo šapatom, zatim ću pozvati nekog iz grupe da glasno ponovi to što sam ja rekla. Nakon toga, on će reći šapatom što je njega razveselilo i pozvati sljedećeg da to kaže glasno. I tako dalje dok svi ne dođemo na red. Nećemo dva puta pozivati istu osobu."

**21. TRAŽIŠ ME - TRAŽIM TE (10').**

Voditelj podijeli djecu tako da sjednu u dva koncentrična kruga i kaže: "Sada će svi koji sjede u unutarnjem krugu pronaći u svojim torbama i džepovima neku stvarčicu, sitnicu koju će staviti u centar kruga (to može biti pikula, ključ, gumica itd.). Zatim će oni koji sjede u vanjskom krugu, jedan po jedan, uzimati po jedan predmet iz centra kruga koji im se svidi." Kad su svi izabrali po jednu stvar, voditelj kaže: "Sada će vlasnik predmeta koji ste izabrali biti vaš partner."

**22. ATOM (5').**

"Slobodno se krećite cijelim prostorom, na način kako vam to odgovara - lagano ili brzo, skakućući ili lijeno šećući. Ako viknem "ATOM!" zaustaviti ćete se, a ako viknem na primjer "ATOM 3!" zaustaviti ćete se i uhvatiti se za ruke s dvije najbliže osobe do sebe i tako napraviti trojku - to je atom 3. Ako viknem "ATOM 5!" napraviti ćete grupu od 5 članova itd., zavisno o broju koji izgovorim poslije rijeci "atom". Voditelj može varirati igru tako što izgovori "atom" i neki broj, pa zatim daje instrukciju da sudionici

nastave šetati. To se ponavlja nekoliko puta, a zadnji je broj onaj koji čini željeni broj članova malih grupa. Igra je zanimljiva ako se izvodi uz glazbu, tada voditelj neočekivano zaustavlja vrpcu i izvikuje šifru za formiranje grupe. Kad se glazba nastavi, nastavlja se i šetnja, kad glazba prestane brzo se formiraju grupe.

**23. PAROVI (10').**

“Slobodno se krećite po cijelom prostoru, na način koji vam odgovara. Kad kažem “Sad!”, uhvatite se za ruku s najbližom osobom do vas. Zatim ćete, u parovima, nastaviti šetnju. Kad ponovno viknem “Sad!”, prići ćete najbližem paru do sebe i tako formirati četvorke.” Postupak se može ponoviti još jednom, ako voditelj želi imati grupe od po šestero, itd.. Kao i u igri “Atom” poželjno je koristiti glazbu.

**24. GODIŠNJA DOBA (5').**

“Na moj znak, podijelit ćete se u 4 grupe, tako što će svaka grupa predstavljati jedno godišnje doba. Oni koji su se rodili ljeti trebaju stati ovdje, rođeni u jesen tamo, zimi onđe, a u proljeće tamo.”

**25. JEDAN, DVA ILI TRI? (10').**

“Zamislite u sebi jedan broj - jedan, dva ili tri. Recimo da je jedan od ta tri broja vaš omiljeni broj. Jeste li zamislili? Dobro, zapamtite ga. Sada ću vam pokazati kako možemo odgonetnuti je li druga osoba zamislila isti broj kao i mi, a da pri tom ne govorimo. Otkrit ćemo to rukovanjem. Evo kako. Ako sam zamislila broj jedan, protest ću ruku osobe s kojom se rukujem jednom, ako sam zamislila broj dva dvaput, ili za broj tri - tri puta. Ukoliko je druga osoba na istoj valnoj duljini kao i ja, međusobni stisak ruku će istovremeno prestati. Ako nije, jedno od nas dvoje će nastaviti tresti ruku onog drugoga i nepodudarnost će biti očigledna. Tek kada završite rukovanje imate pravo verbalno provjeriti jesu li vaši omiljeni brojevi isti ili različiti. Ako su vaši brojevi različiti, nastavite dalje tražiti osobu koja je zamislila isti broj kao i vi. Tada će brojevi jedan stati u kut, brojevi dva uz ploču a brojevi tri uz vrata. Pokušajmo.” Najčešće se događa da sve grupe imaju približan broj članova, ali ako je voditelju važno da broj članova grupe bude potpuno isti, bolje je da koristi neki drugi način za podjelu u grupe.

**26. DA - NE (5').**

“Podijelit ćemo se u parove i stati jedni prema drugima. Svaki par će razgovarati koristeći samo dvije riječi: DA i NE. Svatko u paru će govoriti samo jednu riječ. Jedan će uporno govoriti samo DA, a drugi samo NE. Svatko treba uvjeriti onog drugog u svoje mišljenje i postići da njegov partner na kraju popusti. Iako možete govoriti samo jednu riječ možete koristiti sva druga sredstva uvjeravanja: intonaciju, jačinu glasa, položaje tijela i pokrete. Kad kažem da stanete par će promijeniti uloge. Onaj tko je govorio DA sad će govoriti NE i obratno.”

*Osim ovih riječi (DA - NE), mogu se koristiti i riječi HOĆU - NEĆEŠ ili MORAŠ - NE MORAM.*

**27. NE VOLIM KAD MI NETKO (15').**

Svi sjede u krugu i voditelj kaže: “Sad ćemo svi u krugu reći nešto što nam obično smeta u komunikaciji s drugima, nešto što ne volimo čuti ili ne volimo da nam netko učini. Svatko će rečenicu započeti na sljedeći način: Ne volim kad mi netko... i nastaviti s onim što mu najčešće smeta u komunikaciji s drugom osobom. Kad se ovaj krug završi, svatko će redom reći kako obično reagira u situaciji koju je naveo.”

**28. OSOBINE KOJE CIJENIM KOD SEBE (25').**

Voditelj podijeli učenicima flomastere i papire formata A4. “Smjestite se udobno, opustite se, ako vam godi zatvorite oči i pokušajte prepoznati kako se trenutno osjećate. Prepustite se tom doživljaju nekoliko minuta.” Nakon 2-3 minute voditelj nastavlja s instrukcijom. “Sada pokušajte to kako se osjećate prikazati crtežom. Ne postoje unaprijed propisana pravila kako taj crtež treba izgledati. Napravite to onako

kako vam se u prvom momentu spontano nametne. Crtež može predstavljati neku određenu situaciju ili može biti apstraktan. Isto tako, možete koristiti onoliko boja koliko želite. Važno je samo da crtež oslikava vaše osjećaje.” Nakon 5-10 minuta, ovisno o tome koliko vremena sudionicima treba za crtanje, voditelj nastavlja: “Sada ćete pored crteža ili na poleđini napisati pet osobina koje cijenite kod sebe.”

*Sudionicima je u pravilu teško napisati što kod sebe cijene, pa traže da se smanji broj osobina ili da umjesto onoga što cijene napišu ono što ne cijene. Voditelj ne smije odustati od svog zahtjeva i treba ih hrabriti da to mogu izvesti.*

Kad svi učenici ispišu osobine, voditelj će zatražiti da formiraju parove i međusobno razmijene crteže. “Svatko od vas ispred sebe ima crtež svog partnera. Pogledajte ga i pročitajte osobine koje su napisane. Pored ovih pet osobina koje je napisao vaš partner i koje on cijeni kod sebe, dodat ćete tri nove osobine. To mogu biti osobine koje ste u dosadašnjim radionicama uočili kod vašeg partnera, a koje vam se kod njega sviđaju, ili vam kao inspiracija može poslužiti partnerov crtež.” Kada svi dopune liste novim osobinama voditelj im kaže: “I dalje svatko od vas ispred sebe ima crtež svog partnera ali sada s osam osobina. Najprije će se jedan partner obratiti drugom tako što će mu pročitati jednu po jednu osobinu, započinjući svaku rečenicu s “Ti si...”, pa onda dodati osobinu. Npr. “Ti si, Denise, veseo”. Kada jedan pročita cijelu listu, onda to isto napravi i drugi obraćajući se onom prvom.”

#### 29. PORUKE (10').

“Ja ću poslati jednu lijepu poruku nekome u krugu, ali ću ovaj put uzeti poštara. Moj susjed će biti prvi poštari u ovoj igri. Ja ću mu šapnuti poruku i ime onoga kome je treba prenijeti. On će tada otici do osobe kojoj je poruka namijenjena i šapnut će joj tu lijepu poruku u uho. Primalac će poruku izreći naglas tako da svi čujemo je li ostala ista. Sada primalac postaje poštari i ustaje sa svog stolca na koji sjeda poštari koji postaje pošiljalac nove lijepe poruke, i tako redom dok svi ne prime po jednu poruku.”

*Pravila ove igre treba djeci objasniti jasno i precizno. I pored toga mala djeca često ne uspijevaju sve shvatiti odmah nego im je potrebno izvjesno vrijeme pomagati i podsjećati ih na pravila: tko i kada šalje poruku, tko je kada poštari a tko pošiljalac, tko ustaje a tko sjeda.*

## Završne igre

Osnovna funkcija svih završnih igara je zabaviti učenike, razveseliti ih i omogućiti im da napuste radionicu u dobrom raspoloženju, s ugodnim osjećajem da su nešto zajedno radili. Ove igre pomažu da se srede utisci stečeni tokom radionice i da se učenici opuste poslije napornih aktivnosti.

Osim toga, neke završne igre prije svega služe za uzajamnu razmjenu afirmirajućih poruka i pogodne su za kraj ciklusa radionica, na kraju polugodišta, pred praznike i slično (igre pod brojem 36-42).

Posebnu vrstu završnih igara čine igre evaluacije. Ciji je dati voditelju informaciju o tome kako su se učenicima svidjele pojedine radionice ili aktivnosti u radionicama te kako ih procjenjuju. U ovim je igramu vrlo važno procjene bilježiti neformalno, bez neposrednog nadgledanja voditelja, da bi bila zagarantirana anonimnost učeničkih procjena (igre pod brojem 60-65).

#### 30. DODIRIVANJE DLANOVIMA (5').

“Odaberite sebi partnera i stanite 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 grupama od po četvero, a voditelj zatim može postaviti sljedeća pitanja ukrug: “Ima li razlike kada se igra u dvoje, u troje ili u četvero? što je najugodnije? Što je najzabavnije?”

31. LJULJAČKA (10').

“Za ovu igru potrebne su nam grupe od osmero djece. Sedmero će rukama napraviti “ljuljačku”, a osmi će leći na njihove ruke. Važno je rukama poduprijeti vrat, ramena, struk i koljena osobe koju ljuljamo. Zatim ga lagano i nježno pomičemo naprijed natrag. Svatko može isprobati kako to izgleda, po redu kako se dogovorite. Pokušajmo. Vodite računa o tome da se onaj koga ljuljamo osjeća potpuno sigurno!”

32. OPUSTIMO SE (10').

“Evo načina na koji možemo pomoći jedni drugima da bismo se osjetili opuštenije, lakše, da bismo smanjili napetost i nervozu. Ustanite i okrenite se nadesno. Napetost najviše osjećamo u ramenima i vratu. Pokušat ćemo je smanjiti laganim masiranjem vrata i gornjeg dijela ramena. Svatko će to činiti s osobom ispred sebe.”

Nakon nekoliko minuta, voditelj kaže učenicima da se svi okrenu nalijevo, da bi izmijenili uloge.

33. STONOGA (10').

“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 sjednimo jedni drugima u krilo. Kada ovo uspije, poput prave stonoge, krenimo lijevom pa desnom nogom laganim koracima naprijed.”

34. VRBA (5').

“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 i 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 ispruziti dlanove pred sebe i blago ih osloniti na vrbu. Vrba će pustiti da je nosi vjetar, to jest mi, i tako ćemo je nježno, najnježnije ljuljati.

*Učenik koji predstavlja vrbu treba stajati stabilno, ali elastično na stopalima. To znači da ne podiže noge i da opusti tijelo od nožnih clanaka nagore. Najbolje je da zažmiri. Treba paziti da ostali mogu izdržati težinu tijela i da se ne dogodi da učenik koji je vrba padne.*

35. ČVOR (10').

“Sada ćemo svi stati u krug i uhvatiti se čvrsto za ruke. Lagano krećemo jedni prema drugima a zatim se upetljavamo tako što se provlačimo jedni drugima ispod ruku držeći se čvrsto i dalje. Kada se sasvim zapetljamo, polagano počinjemo s raspetljavanjem. Vrlo je važno da jedni drugima ne ispuštamo ruke sve dok se ne vratimo u početni položaj.

36. SKRIVENO BLAGO (15').

Voditelj uzima veliki papir, pričvrsti ga na zid i na vrhu napiše “Skriveno blago”. Zatim kaže: “Sada ću vas zamoliti da svatko kaže po jednu pozitivnu osobinu koju drugi rijetko primjećuju. Ako se netko ne može sjetiti takve skrivene osobine, može reći bilo koju svoju pozitivnu osobinu. Ja ću sve to pribilježiti na ovom papiru koji nosi naziv “Skriveno blago”. Nakon što svi ispišu sve osobine, voditelj skreće pažnju učenicima na činjenicu da često nismo pretjerano skloni isticati svoje pozitivne osobine, a ipak

nam je dragoo da i drugi vide ono što nas krsi, jer te svoje osobine smatramo vrijednima.

**37. ZRCALO (20').**

Na cijeloj površini papira nacrtajte zrcalo (može biti bilo kojeg oblika, uokvireno ili ne) te se na njemu potpišite. Onda svoj papir s nacrtanim zrcalom pošaljite u krug. Na njemu će vam svatko napisati lijepu poruku za kraj. Tako će svatko dobiti svoje zrcalo s puno lijepih poruka.

**38. HARMONIKA (15').**

Ovo je varijanta prethodne igre, samo što se poruke pišu na papirima koji se presaviju prije nego što se dodaju sljedećoj osobi. Na kraju svatko dobije harmoniku s lijepim porukama i željama.

**39. BOMBARDIRANJE POHVALAMA (10').**

“Podijelite se u grupe od po 6-8 i formirajte krug. U sredini kruga bit će jedan dobrovoljac. Zadatak onih koji čine krug je da redom, jedan po jedan, dobrovoljcu kažu što im se sviđa kod njega, što im je privlačno ili koje njegove osobine cijene. Pritom je važno biti što konkretniji i iskreniji u pohvalama. Zadatak onoga tko prima pohvale je da duboko diše, sluša pažljivo i ne komentira ono što čuje, nego može samo klimnuti glavom i reći “Hvala”, ili “Drago mi je što ti se to sviđa”. Svatko će proći kroz ulogu onoga koji prima “pohvale.”

Nakon igre voditelj može povesti razgovor o tome kako su se učenici osjećali dok su primali pohvale i koja je uloga bila lakša, hvaliti ili biti hvaljen.

**40. LIJEPATI RIJEČ OTVARA SVA VRATA (10').**

Učenici se podijele na dvije grupe. Jedna grupa treba napraviti krug, to je tvrđava. Ostali stanu unutar kruga. Zadatak učenika koji su u krugu jest da izađu iz tvrđave kroz vrata. Svaki član kruga predstavlja jedna vrata. Kroz vrata se može izaći kad se osobi koja predstavlja vrata kaže nešto lijepo o njoj samoj. Ako žele, vrata mogu otvoriti prolaz već nakon prve izjave, a mogu još najviše dva puta tražiti da čuju nešto lijepo o sebi. Kada se vrata otvore, osoba koja ih predstavlja okrene se leđima prema unutrašnjosti kruga i kroz ova vrata nema više prolaska. Osobe koje izađu iz tvrđave formiraju sada novi krug i igra se nastavlja, ali su sada uloge izmijenjene. Igra je završena kada svi učenici prođu kroz obje uloge.

**41. NEVIDLJIVI PRIJATELJ (10').**

Voditelj zaliđepi svim učenicima na leđa prazan papir (format A4), podijeli flomastere i kaže: “Imate priliku svom kolegi ili kolegici napisati 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 i 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 dar i uspomena na ove radionice.

**42. OSTAVI PORUKU! (10').**

“Podijelite se na parove. Osoba A ima zadatku osobi B na leđima nacrtati neki simbol ili napisati kratku poruku, koristeći se svojim prstom kao sredstvom za pisanje. Kad osoba A završi s “pisanjem” poruke, osoba B je treba odgonetnuti. To se ponavlja tri puta a zatim osobe A i B zamijene uloge. Probajmo.” Voditelj može zadati i okvirnu temu poruke ili sugerirati da poruka bude pozitivna ohrabrujuća, optimistična i sl.

#### 43. ENERGIJA (10').

Voditelj podijeli učenike u tri grupe i kaže: "Vaš je zadatak da u malim grupama odredite zvuk i pokret koji najbolje izražava energiju, snagu vaše grupe. što god to bilo, za sada je jedino važno da svi u grupi znaju kako će to napraviti, koji će zvuk i pokret izabrati. Imate 5 minuta za dogovor." Pošto su se grupe odlučile za svoj znak, svaka grupa pokaze ostalim dvjema svoj izbor i onda svi zajedno ponove taj zvuk i pokret kako bi se vidjelo kako to izgleda kad svi sudionici rade zajedno. Voditelj zatim daje novu uputu: "Dobro sada smo vidjeli kako je svaka grupa pokazala svoju kombinaciju zvukova i pokreta kojom je predstavila svoju grupnu energiju. Sljedeći zadatak je da se u svojim grupama dogovorite koja bi kombinacija od prikazane tri bila najbolji pokazatelj energije cijelog razreda. Imate dvije minute."

Voditelj zatim provjerava jesu li u svim malim grupama izabrali određenu kombinaciju i nastavlja: "Stanite svi u centar učionice i kad nabrojim do tri izvedite onu kombinaciju zvukova i pokreta koja po mišljenju vaše male grupe predstavlja najbolji pokazatelj energije cijelog razreda. Pokušajmo: jedan, dva, tri!"

Bilo da sve tri grupe izaberu istu ili različite kombinacije (na primjer svatko svoju), rezultat je podizanje grupne energije i opće atmosfere.

#### 44. VJETAR PUŠE (10').

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."

#### 45. ZLATNA RIBICA (10').

"Evo imamo jednu zlatnu ribicu. Kao i sve zlatne ribice i ova će ispuniti želju ako je pustimo. Neka svatko zamisli po jednu želju. Tu želju će izgovoriti kada ribica bude u njegovim rukama. Kad izgovori svoju želju pustit će ribicu tako što će je predati odnosno dobaciti drugome. Kada taj izgovori svoju želju, dobacit će je nekom drugom i tako sve dok svatko ne dođe na red. Trudite se pritom da se želje ne ponavljaju."

#### 46. ZUM - ŠKRIP (5').

Svi sjede u krugu, voditelj kaže: "Zamislite da je ZUM zvuk koji stvara trkaći auto. Ja ću početi. Zamislim kao da je jedan takav auto prošao pokraj mene, pa kažem ZUM i okrenuem glavu na lijevu stranu. Tako redom svatko će jednim ZUM otpratiti auto koji ide na lijevu stranu sve dok netko ne kaže ŠKRIP. To znači da je auto stao i da sada ide na drugu stranu. Sada ćemo na izgovorenog ZUM okretati glavu nadesno sve dok netko ne kaže ŠKRIP. To znači da je auto opet stao i da mijenja smjer. Nema pravila tko će i kada reći ŠKRIP. To može biti bilo tko iz kruga kada poželi promijeniti pravac auta. Jedino ograničenje je da to može svatko učiniti samo jednom."

#### 47. JESI LI TI PRUI? (5').

Ovu igru je zgodno igrati u mraku, ako je to neizvedivo, onda svi igrači trebaju žimiriti; u početnom položaju, svi igrači stoje u krugu leđima okrenuti centru kruga...

"Znate li što je PRUI? PRUI je jedno čudno, ali izuzetno simpatično člankovito biće koje čezne za ljubavlju. Njegova nesreća je u tome što to ne može priopćiti ljudima oko

sebe, jer je nijem i nepokretan. Međutim, dovoljno je dodirnuti ga pa će se osjetiti svu čaroliju ljubavi i prijateljstva i postati dio njega, postati PRUI. Zato ga vrijedi potražiti i dodirnuti. Sada svi zažmirite. Koga dotaknete po ramenu, postat će PRUI. Kad kažem "Sad", svi počnite polako hodati, držeći oči čvrsto zatvorene i tražite onoga tko je PRUI. To će se raditi na sljedeći način: Kada dodirnete nekoga, pitajte ga: "Jesi li ti PRUI?", on šuti. To je znak da on jest PRUI. Tada otvarate oči i hvatajte se za ruku s PRUI-jem. Tada i vi postajete PRUI i ponašate se kao PRUI kada netko vas zapita "Jesi li ti PRUI?". Lanac PRUI-a polako raste, sve dok svi ne postanemo PRUI, člankovito biće puno ljubavi."

48. DRAGA, VOLIŠ LI ME? (5).

"Svi sjede u krugu. Idemo u krug jedan po jedan. Svatko od vas će se obratiti svom susjedu s lijeve strane riječima: "Draga, voliš li me?", njegov susjed treba odgovoriti: "Da draga, volim te, ali ti se nikako ne mogu nasmiješiti", naravno on to mora i govoriti tako da se ne nasmije."

Oni učenici koji se ipak nasmiju ispadaju iz igre.



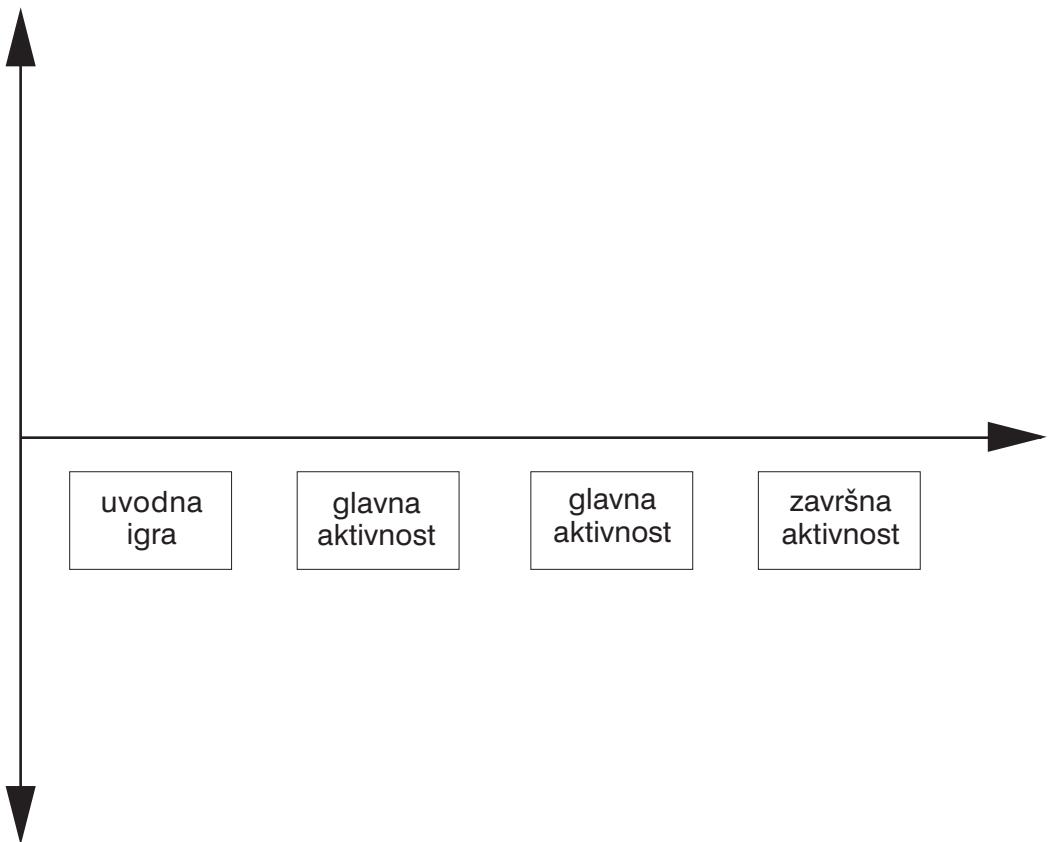
Slika 1.

49. GLASOVANJE (5').

Pravila radionice su ispisana na ploči ili panou. Svaki učenik stavlja zvjezdicu pored onog pravila koje mu se najviše sviđa.

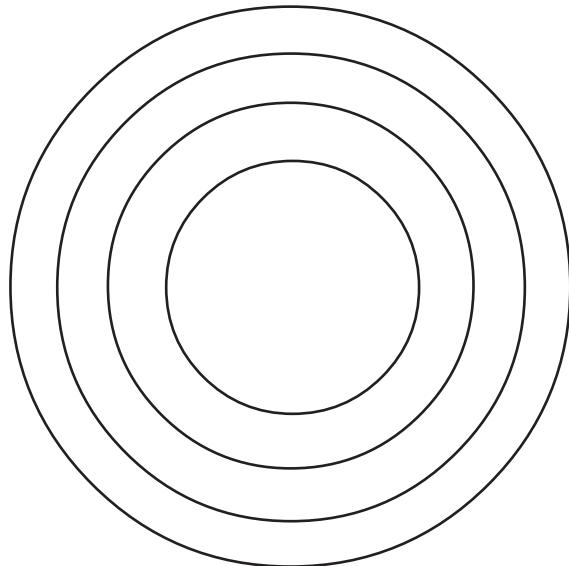
50. ZRAKE UPOZNAVANJA (5').

Nacrtati na ploču ili pano slijedeci crtež (slika 1): "Svaki učenik crta strelicu od sredine kruga prema van. Duljina strelice pokazuje koliko poznaje učenike u svom razredu nakon ove radionice. Svaki učenik crta svoju strelicu u drugom pravcu, kao jednu od sunčevih zraka.



Slika 2.

#### 51. VAL RASPOLOŽENJA (5').



Na ploči ili većem papiru nacrta se jedna horizontalna crta. Na njoj se označe ključne točke koje predstavljaju aktivnosti na jednoj radionici pa se ispod svake točke označi koju aktivnost predstavlja. Vertikalna crta označava pozitivna raspoloženja (gore) i negativna raspoloženja (dolje), (slika 2.). Svaki učenik označi, za svaku aktivnost posebno, koliko mu je bila ugodna odnosno neugodna. Ova evaluacija se može raditi

i tako što će svaki učenik dobiti listić s nacrtanim grafikonom u koji će unijeti svoje ocjene, a njihovim spajanjem će se dobiti "val raspoloženja".

52. KOLIKO ME SE DOJMILO... (5').

Nacrtati na ploču ili pano sljedeći crtež:

Svaki učenik stavlja svoj znak (točku, zvjezdicu) u onaj segment kruga koji označava koliko ga se dojmila ova radionica.

Ova evaluacija se može koristiti i u radu s mlađim osnovcima. U tom slučaju učenicima treba reći da stave svoj znak na onaj dio kruga koji označava koloko im se ova radionica svidjela.

53. CRTA DOJMOVA (5').

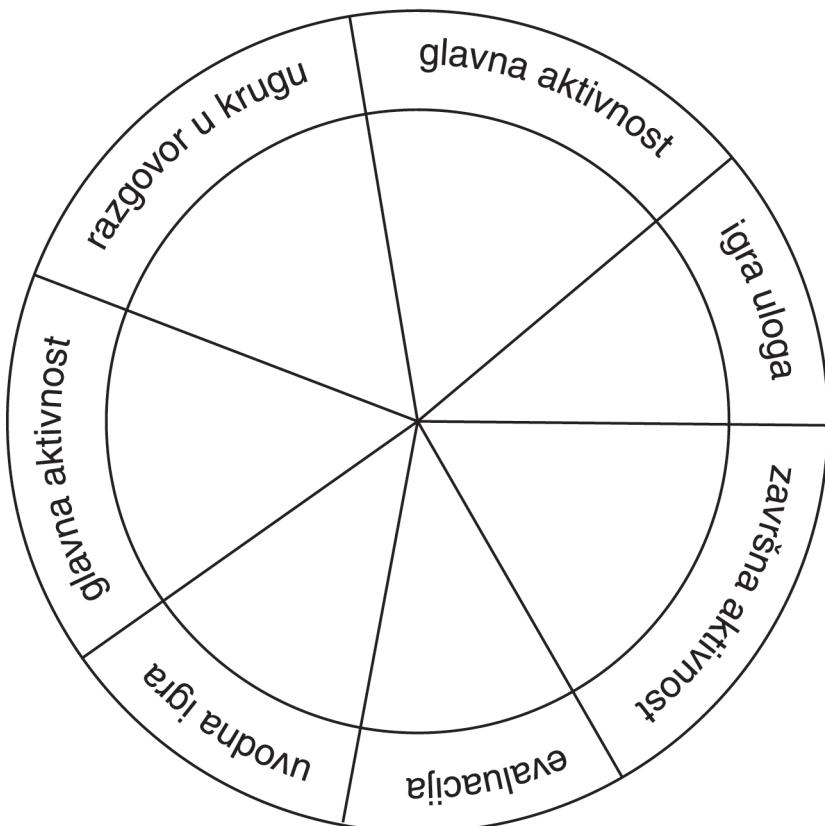
Na ploču ili veliki papir nacrtati dugačku crtu. Jedan kraj te crte obilježiti s *radionica mi se veoma svidjela*, a njezin drugi kraj s *radionica mi se uopće nije svidjela*. Učenici trebaju svoj znak staviti na nekom mjestu te crte koje najviše odgovara njihovu doživljaju radionice.

54. OCIJENITE NAS (5').

"Danas vi imate priliku ocijeniti nas. Na papiriće koje ćemo vam dati napišite ocjenu od 1 do 5 ovisno o tomu koliko vam se radionica svidjela. Nemojte se potpisivati."

55. MAHNITE ILI ODMAHNITE (5').

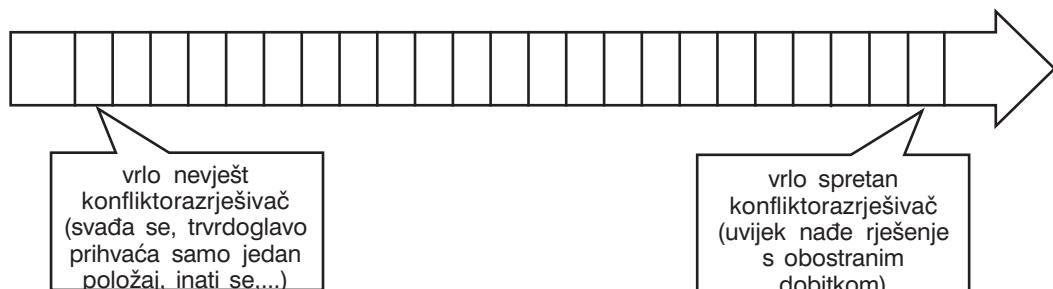
"Evo još jedne prilike da pokažete kako vam se svidjela današnja radionica. Ako vam je danas bilo zanimljivo i lijepo, mahnite mi objema rukama, kao da ste vrlo veseli. Ako vam je bilo dosadno, tada odmahnite jednom rukom."



Slika 3.

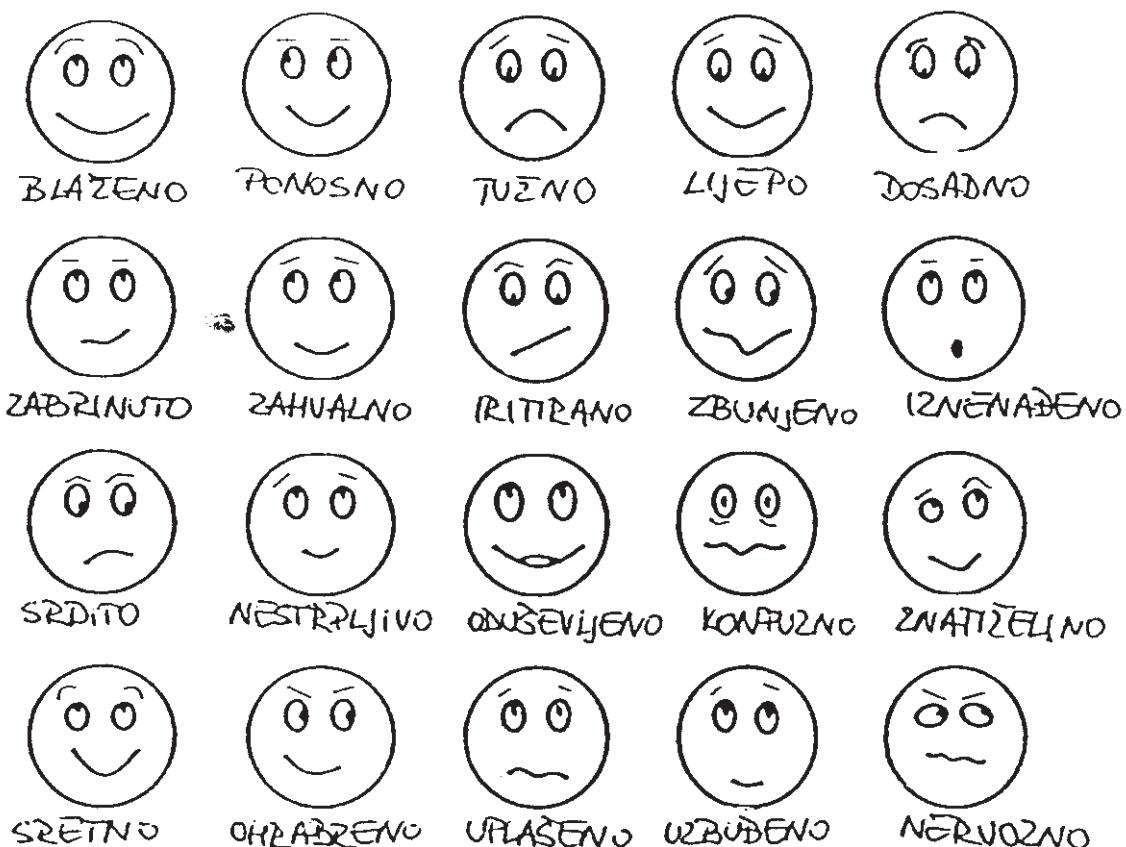
Budući da ova evaluacija ne daje voditelju materijalne pokazatelje koje bi mogao naknadno analizirati, potrebno je, u trenutku kada djeca ocjenjuju, diskretno i brzo prebrojiti pozitivne i negativne dojmova, da bi se stekao dojam o uspješnosti radionice.

#### 56. META (5').



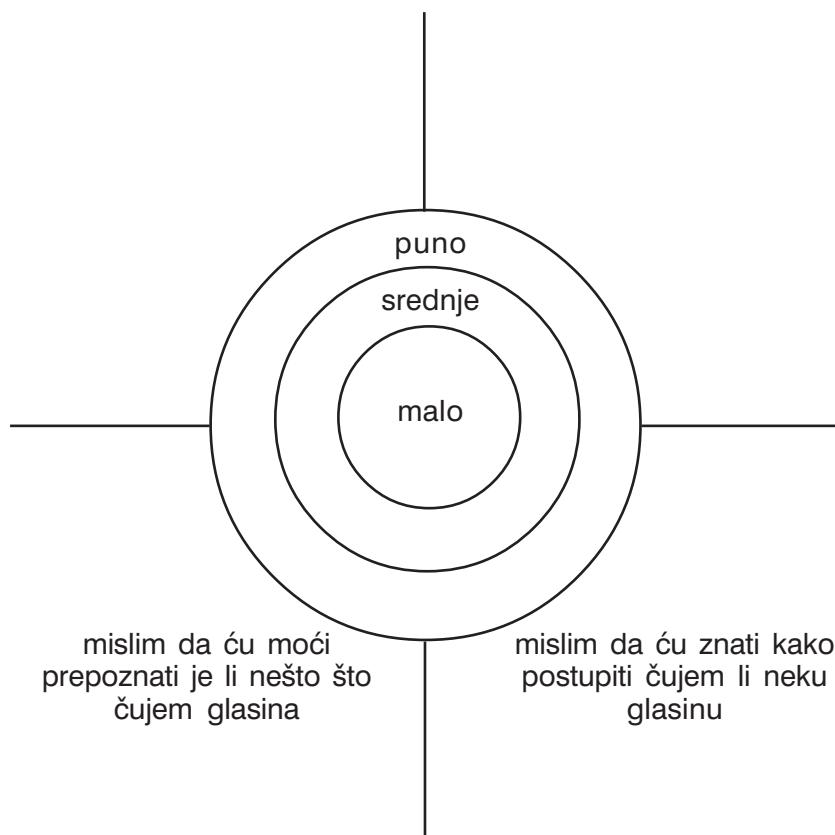
Slika 4.

Na velikom papiru nacrtajte krug podijeljen na onoliko isječaka koliko ima aktivnosti koje se procjenjuju, a svaki isječak je označen imenom (slika 3.). Učenik će u svaki isječak staviti točku ili križić, i to bliže središtu ako mu se aktivnost svidjela više, a dalje od centra ako mu se manje svidjela.



Slika 5.

57. KONFLIKTORAZRJEŠIVAČ (5').



Svaki sudionik dobiva list papira sa sljedećim crtežom (slika 4.): "Svaki sudionik na svom listu bilježi točku na kojoj se nalazio na početku ovog programa i točku na kojoj se nalazi sada, nakon radionice." Listovi ostaju kod sudionika.

58. SEMAFOR OSJEĆAJA (5').

Na papirima koji se podijele svim učenicima nacrtani su likovi koji prikazuju različite osjećaje (slika 5.). Od učenika se traži da priopće kako su se na toj radionici osjećali, i to tako što će zaokružiti sva ona lica (osjećaje) koja su kod njih prevladavala tijekom rada.

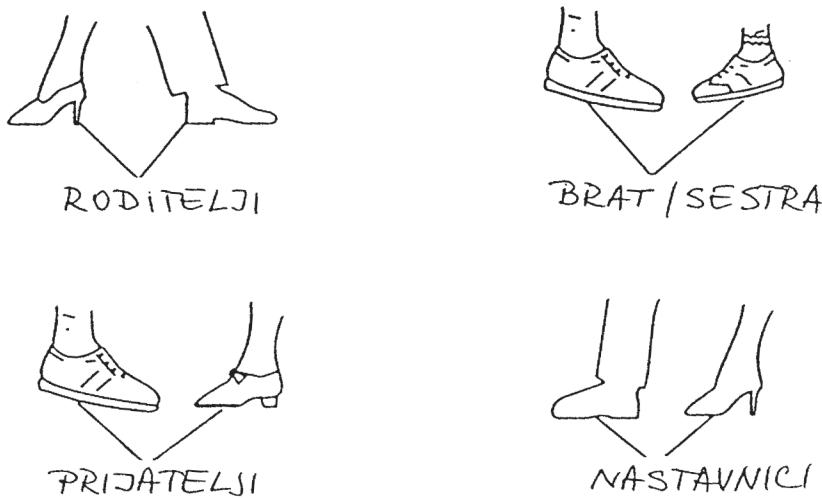
59. KAD ČUJEM... ZNAT ĆU (5').

Nacrtajte na ploču ili pano sljedeći crtež:

Svaki učenik ubilježava svoju zvjezdicu u odgovarajući segment svake polovice kruga, kao odgovor na pitanje postavljeno na panou.

60. KOME ĆU REĆI (5').

Voditelj kaže: "Razmislite malo o tome gdje ćete i pred kime ćete moći upotrijebiti ove Ja- poruke da bi vas saslušali: pred roditeljima, bratom/sestrom, nastavnicima, kolegama u razredu, priateljima izvan škole... Sada svi ukrug izaberite i recite jednu od ovih situacija za koju mislite da ćete u njoj moći izgovoriti Ja-poruku da biste bili saslušani i jednu u kojoj mislite da to nećete moći."



Slika 6.

**61. DA NE BIH ZABORAVIO NOVU IDEJU (5').**

Nacrtajte na ploči ili panou veliku žarulju. U žarulju će svaki učenik upisati/ucrtati svoj znak/riječ/rečenicu koja će ga podsjetiti da, kad se nađe u sukobu, obrati pažnju na svoje i tuđe potrebe.

**62. U TUĐIM CIPELAMA (5').**

Nacrtajte na ploči ili panou sljedeći crtež (slika 6.). Svaki sudionik ubilježava dva moguća znaka: plus u one cipele za koje mu nije teško zamisliti da bi ih mogao obuti (tj. one osobe u čije uloge mu se nije teško uživjeti) i jedan minus u one cipele koju bi mu bilo vrlo teško obuti (tj. teško bi se uživio u ulogu te osobe).

**63. KORISTOMETAR (5').**

Na ploči ili velikom papiru nacrtajte tri dugačke horizontalne strelice. Na njima će svaki učenik obilježiti točku koja označava u koliko mu se čini da će u svakodnevnim situacijama znati reagirati:

- kad je odbačen
- kad namjerava nekog odbaciti
- kad primijeti da nekog odbacuje

Svaki od ovih stavova prikazan je jednom strelicom.

**64. LJUTNOVLAD (5').**

Na ploči ili velikom papiru napišite jedan ispod drugog brojeve od 1 do 10. "Svaki broj označava količinu *ljutnovlada*, a *ljutnovlad* je simbolična jedinica kojom označavamo snagu za svladavanje ljutnje. Na primjer, ako procijenite da ćete u nekoj budućoj svakodnevnoj situaciji moći dobro svladati ljutnju, onda izaberite *ljutnovlad* 10. Ili ako vam se čini da je vjerojatnije da će vas ljutnja preplaviti, a vi pred njom ostati nemoćni, izaberite manju količinu *ljutnovlada*.

Neka svatko od vas pristupi ploči i pokraj odabranog *ljutnovlada* stavi svoj znak."

## **Samostalne igre**

U ovoj kategoriji nalaze se igre koje su u radionicama korištene i kao uvodne i kao završne, ili su služile kao kontekst u sklopu kojeg je građena struktura pojedinih radionica.

U sklopu samostalnih igara nalaze se neverbalne igre kojima je osnovna funkcija opustiti učenike (igre pod brojevima 66-72), motoričke igre (73-74), koje potiču opažanje i doživljaj realističnosti različitim čulima (75-79), nekoliko varijanti pantomime (80-85), igre koje potiču verbalnu divergenciju (86-94), i na kraju, igre koje potiču decentralaciju i aktivno slušanje (95-97).

### **65. ZRCALO RUKU (5).**

“Izaberite sebi partnera i stanite jedan prema drugom, ruku podignutih u visini ramena, ispruženih prema partneru koji je zauzeo isti položaj. Neka vam dlanovi budu što bliže, ali se ne smiju dodirivati. Jedan u paru će biti vođa, i on će pomicati ruke u raznim pravcima, ali uvijek dlanovima okrenutim prema svom partneru. Partner će pratiti ove pokrete svojim rukama, trudeći se da bude što točniji u oponašanju, kao u zrcalu. Na moj znak, poslije nekoliko minuta, zamijenit će uloge. Ne zaboravite da je ovo igra suradnje a ne natjecanja.”

### **66. POVJERENJE (20').**

Učionica se prije igre uredi tako da u sredini budu klupe i stolci, koji predstavljaju prepreke. Voditelj kaže: “Podijelite se na parove, jedan u paru bit će voditelj, drugi će imati povez preko očiju ili će žmiriti. Voditelj ima zadatku pažljivo i sigurno voditi svog partnera između prepreka, pazeći da se ovaj ne udari ni naleti na prepreku. To se radi bez riječi. Poslije nekoliko minuta, zamijenit ćete uloge i ponoviti igru.” Poslije igre, voditelj može postavljati pitanja o tome kako su se članovi grupe osjećali tijekom igre, u kojoj im je ulozi bilo lakše odnosno ugodnije i zašto.

### **67. ISPРЕPLEТЕНЕ RUKE (15').**

Voditelj podijeli učenike na grupe od po petero i kaže: “Dvije ruke se mogu rukovati, četiri mogu napraviti stolac na koji netko može sjesti, šest može napraviti krug, itd. Vaš zadatku je smisliti barem tri nova načina kojima se vaših deset ruku može uplesti, ukrižiti. Pritom, neke mogu biti u figuri koju napravite, a neke slobodne, ne mora svih deset ruku sudjelovati u toj neobičnoj kompoziciji. Jedino je važno da svaki član grupe upotrijebi barem jednu ruku. Prvo eksperimentirajte, iskušajte razne načine preplitanja, a onda izaberite tri koja vam se najviše sviđaju. Smislite za njih imena. Na što vas podsjećaju? Mogu li biti simbol nečega?” Voditelj učenicima daje 15 minuta da osmisle svoje kompozicije, a onda svaka grupa predstavlja ono što je osmislila i predstavlja ime svake kompozicije.

### **68. NAPIŠITE RIJEČ SVOJIM TIJELIMA (15').**

Djeca oblikuju riječ ili rečenicu tako što svako dijete tijelom oblikuje po jedno slovo.

### **69. ZAČARANI DVORAC (10').**

Svi učenici stoje u krugu i drže se za ruke, trudeći se da krug bude što veći. Voditelj kaže: “Ova se igra zove ZAČARANI DVORAC. Svi učenici koji se drže za ruke predstavljaju zidine dvorca. Zidine imaju vrata, to su dva učenika koji se ne drže za ruke i koji stoje na pola metra razdaljine. U krugu, to jest u zidinama dvorca nalazi se zatočenik. On ima povez preko očiju, a njegov zadatku je naći vrata. Zatočenik se kreće unutar kruga, ali ne smije rukama dodirnuti ostale učenike dok traži vrata. Kako će ih onda pronaći? Kreće se prateći zvuk, jer oni koji čine zidine zamka cijelo vrijeme proizvode različite zvukove: zvižde, pjevaju, huče poput vjetra itd. Samo ono dvoje koje predstavljaju vrata šute. Zatočenik prati zvuk, tamo odakle se nista ne čuje, tu moraju biti vrata i tu će on pokušati naći put do slobode. Kada nađe vrata, zamjenjuje ga drugi učenik. Pokušajmo!”

#### 70. NEVIDLJIVA LOPTA (15').

Voditelj podijeli učenike na parove i kaže: "Ova igra se igra u parovima bez govora. Prvi partner treba zamisliti i započeti igrati neku igru s loptom, npr. nogomet, tenis odbojku, i sl. Drugi član para treba prepoznati tu igru i prihvati je. Nakon nekog vremena drugi partner započinje novu igru, također bez upotrebe riječi, koju sada prvi prepoznaće i prihvaci. Važno je da tijekom igre partneri sinkroniziraju pokrete, da u igri zaista koriste loptu, a da pritom ništa ne govore. Svaki sudionik treba barem dva puta vratiti loptu."

Nakon igre se s učenicima razgovara o tome kako im se ova aktivnost svidjela, koje igre loptom su izveli, jesu li imali poteškoća prilikom sporazumijevanja i sinkroniziranja pokreta i kako su te poteškoće riješili.

#### 71. LOVAC I ČEGRTUŠA (10').

"Ustanimo i uhvatimo se za ruke tako da napravimo što veći krug. Unutar kruga su dva igrača koji predstavljaju lovca i čegrtušu. Lovac treba uhvatiti čegrtušu, ali posao mu je otežan - ne smije gledati (ima povez preko očiju). čegrtuša čegrtuša (ima u ruci čegrtaljku, kutijicu sa zrncima riže) i bježi od lovaca unutar kruga. Lovac je pokusava uhvatiti prateći zvuk i kada u tome uspije novi par započinje igru."

#### 72. PRIKRIVENI DIRIGENT (10').

"U ovoj igri svi igrači predstavljaju orkestar, a jedan od nas, koga izaberemo, bit će dirigent. Dirigenti prave različite pokrete rukama ili glavom (češka se, briše nos, plješče, klima glavom, itd.), a orkestar ga gleda i oponaša ono što on radi. Netko drugi bit će u ulozi detektiva koji treba otkriti tko je dirigent. Detektiv će izaći iz sobe dok se mi dogovaramo tko je dirigent. Posao detektiva neće bit lak, jer dirigent mijenja pokrete, i to u trenutku kad ga detektiv ne gleda. Ni orkestar mu neće puno pomoći, jer se trudi da neprimjetno promatra ponašanje dirigenta. Detektiv ima pravo tri puta pogădati tko je dirigent, a ako ne pogodi zamjenjuje ga drugi igrač i igra se ponavlja."

Igra postaje naročito zabavna kad voditelj predloži da detektiv bude i dirigent, pa da orkestar oponaša pokrete detektiva.

#### 73. ZMAJEVI (10').

Djeca se podijele u male grupe od po šest do osam članova i stoje u nizu, jedan do drugoga, tako da svatko osobu koja stoji ispred njega primi oko struka. "Sada ste vi zmajevi, mladi i razigrani. Kao svoj mladunčadi, na primjer mladim psićima, 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 uvjek 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."

#### 73. GLAS (15').

Djeca sjede u krugu, voditelj kaže: "Izabrat ćemo jednog dobrovoljca koji će sjesti ovdje, usred kruga, i prekrit ćemo mu oči povezom. Ja ću ići oko kruga, i koga dotaknem, taj se treba obratiti onome u krugu, ali izmijenjenim glasom. Može ga pozvati imenom ili mu reći nešto drugo, ali tako što će izmijeniti glas da ne bi bio odmah prepoznatljiv. Zadatak osobe u krugu je pogoditi tko ga je pozvao. Kada to pogodi, onaj čiji je glas prepoznao ulazi u krug, prekrivamo mu oči, pa sad on pogađa."

#### 75. POGODI ŠTO JE... (ZVUKOVI) (15').

"Ovdje imam nekoliko bočica s različitim sadržajem. Ja ću svaku bočicu protresti, a vaša zadaća je pogoditi što se u njoj nalazi."

Za ovu igru voditelj u neprozirne bočice može staviti pikule, kamenčiće, gumbe, vodu, pjesak, rizu, itd. Nakon pogađanja može se razgovarati o tome na što nas podsjećaju različiti zvukovi, mogu li zvukovi biti veseli ili tužni, je li bilo teško ili lako pogoditi...

76. POGODI ŠTO JE... (DODIRI) (15').

“Ovdje imam jednu vreću u kojoj se nalazi puno različitih materijala: gume, drveta, metala, itd. Vaš zadatak je staviti ruku u vreću i ne gledajući, na osnovi dodira, pogoditi od čega je predmet napravljen.”

Inačica ove igre izgleda tako što onaj tko stavlja ruku u vreću ne pogađa materijal od kojeg je napravljen, nego priopćava samo svoj doživljaj tog materijala, a ostali pogađaju koji je to materijal (na primjer za vatu: “To je nešto mekano, nježno, lagano...”). Kasnije se razgovor može voditi o tome kakve osjećaje u nama budi dodirivanje različitih materijala, koliko je svijet dodira važan u doživljavanju stvarnosti, na što nas neke kvalitete koje opažamo dodirom podsjećaju, itd.

77. POGODI ŠTO JE... (NJUŠENJE) (15').

“Ovdje imam nekoliko boćica u kojima su tvari različitog mirisa. Zatvorit ćete oči, a ja ću vam dati da pomirišete sadržaj boćice, a zatim ćete reći, na osnovi mirisa, što je unutra. Pokušajmo.”

Voditelj prilazi svakom ponaosob i daje mu da pomiriši sadržaj boćice. Ako je broj učenika velik, jednu boćicu može pomirisati više sudionika. Kada se isprobaju različiti mirisi, može se razgovarati o tome kakve asocijacije, misli i osjećaje u nama izazivaju pojedini mirisi, kako bi nam svijet izgledao kad stvari ne bi imale miris, koji su naši omiljeni mirisi, možemo li opisati neko mjesto samo na osnovi mirisa, ima li stvari koje ne mirišu?

78. OKUS, DODIR, MIRIS (20').

Voditelj podijeli učenike u tri približno jednake grupe i kaže: “Vaš zadatak će biti pantomimom pokazati ostalima što ste omirisali, dodirnuli ili okusili. Svaka grupa će predstavljati po jedno od ova tri osjetila. Grupa A osjetilo mirisa, grupa B osjetilo okusa i grupa C osjetilo dodira. Svaka grupa će se međusobno dogovoriti što će ostalima prikazati da je dodirnula, omirisala ili okusila, a oni će tada pogađati što je to bilo. Pritom imate pravo predstaviti po pet situacija koje će ostali pogađati, trudite se da smislite što neobičnije situacije, kao na primjer dodirnuti vruću peglu, ili ljepljiv papir, ili pomirisati prženi luk, ili jesti lubenicu. Dakle, pokazat ćete ne samo miris, okus i dodir, nego i što jedete, mirište ili dodirujete. Imate 5 minuta da se dogovorite što ćete pokazati.”

79. TEMA (30').

“Podijelit ćete se u grupe od po šestero. Svaka grupa će dobiti jednu riječ, temu, koju treba pantomimom predstaviti ostalim grupama. Temu možete razraditi i kao malu priču ako vam je tako jednostavnije objasniti.”

Teme: čekanje, traženje, promatranje, zaljubljivanje, zadivljenost, ispričavanje, pomirenje, nerazumijevanje.

80. RITMIČKA PANTOMIMA (15').

Voditelj odabere jednog učenika koji, poput metronoma, treba stvarati jednostavan ritam, plješčući rukama ili udarajući rukom po stolu. Ostali učenici se podijele u parove i imaju sljedeću zadaću: osoba A pantomimom pokazuje jednostavnu, svakidašnju radnju, kao što je rezanje kruha, pranje zuba, pijenje iz čaše. Osoba B plješće rukama mijenjajući ritam a osoba A treba taj ritam pratiti.”

81. LANČANA PANTOMIMA (15').

U ovoj igri priča se prenosi od jednoga do drugog igrača neverbalno, pantomimom. Od učenika zainteresiranih za ovu igru voditelj formira grupu pantomimičara, a ostali

su učenici publike. Prvi pantomimičar ostaje u prostoriji a ostali pantomimičari izlaze iz nje. Voditelj mu tada nalaže sljedeće: "Pažljivo slušaj priču koju ču ti ispričati. Tvoja zadaća je zapamtiti priču i što je bolje prenijeti slijedećem članu tvoje grupe, ali koristeći se isključivo pantomimom. Zatim glasno pročitaj priču tako da je čuju i prvi član i publika."

Kada se priča ispriča prvom članu, poziva se drugi član i voditelj mu kaže: "Tvoj zadatak je pažljivo promatrati što će ti pantomimom pokazati prvi član tvoje grupe. Nemaš pravo ništa pitati, nego se trebaš potruditi što bolje zapamtiti ono što vidiš, da bi pantomimom mogao prenijeti priču slijedećem članu grupe.

Tako se igra nastavlja, a zadnji sudionik u igri ispriča priču onako kako ju je on razumio.

#### 82. GLUMAC PRED ZRCALOM (10').

"Podijelite se na 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, stavlja ruž na usnice. Zrcalo se trudi imitirati ga što uspješnije. Poslije dvije minute, na moj znak, zamijenit će uloge."

#### 83. PAROVI U ZRCALU (5').

"Stat ćemo u dva reda, okrenuti se jedni prema drugima. Jedan član para zauzet će neku pozu, a onaj drugi, njegovo zrcalo, trudit će se učiniti isto. Nakon nekog vremena parovi zamjenjuju uloge."

#### 84. RECEPCIONAR (15').

Grupa treba sjesti tako da formira oblik potkovice. Oni svi zajedno predstavljaju recepciju hotela, odnosno recepcionara. Jedan član grupe igra hotelskog gosta koji je nečim nezadovoljan i dolazi se žaliti na recepciju. On svoj problem izražava pantomimom, a recepcionar (odnosno svi ostali), pokušavaju postavljanjem pitanja otkriti što to gost želi reći (može se misliti da gost ne zna ni jedan drugi jezik osim svog materinjeg a dolazi iz Zanzibara, pa se mora koristiti pantomimom). Gost objašnjava sve dok nije potpuno točno prenio sadržaj poruke koju će dobiti napisanu na papiru. Kada je poruka shvaćena, gost zauzima mjesto za recepcijom, a netko drugi igra gosta.

Primjeri za poruke nezadovoljnog gosta:

Tražio sam sobu s pogledom! Mislio sam s pogledom na more a ne na parkiralište!

Moj muž je u zatvoru zato što je fotografirao kip na glavnom trgu. Želim telefonirati svojoj ambasadi.

Moju ženu boli glava. Imate li aspirin?

Nemojte misliti da sam luda, ali duh svaku noć dolazi u moju sobu i pritom mi pjeva "Tvoja mala ručica se smrznula...". Želim drugu sobu.

Jedan čovjek crvene brade pratio me na ulici. Ako pita za mene, nemojte reći da ste me ikada vidjeli.

Nisam oko sklopila od komaraca. Imate li zaprašivač protiv insekata?

Dođite! Leteći tanjur se spušta na parkiralište!

Izgubila sam lisnicu jučer u akvariju. Možete li im telefonirati i pitati jesu li je našli?

Možete li mi reći adresu Kluba graditelja drvenih brodića u boci?

#### 85. VELIKO-MALO (10').

"Sjedimo u krugu. Evo jedne zanimljive igre u kojoj se pojavljuju dvije riječi: VELIKO i MALO. Svatko će reći rečenicu u kojoj će upotrijebiti te dvije riječi i to na sljedeći način.

Na primjer: "Nad velikim pijetlom je mali oblak". Sljedeći će nastaviti: "Na malom oblaku je velika točka", i tako redom, svatko nastavlja ponavljajući kraj rečenice svog prethodnika te dodaje nešto novo."

Ako djeca žele nastaviti igru možete je nastaviti riječima MOKRO-SUHO ili slično.

**86. ŠTO BI BILO KAD BIH BIO... (15').**

"Sad ćemo igrati jednu novu i neobičnu igru koja se zove "što bi bilo kad bih bio...". U njoj možete pokazati koliko ste pronicavi i koliko dobro zaključujete, kao i koliko se dobro međusobno poznajete. Evo kako se igra: jedan od vas će biti osoba X koju treba otkriti. Igrač koji se javi da je želi pronaći izlazi van, a mi se ostali dogovaramo tko će biti osoba X. Zatim se "detektiv" vraća i kreće u krug, svakom ponaosob, postavlja pitanje koje uvijek počinje s: "Da je ta osoba... što bi bila?". Detektiv postavlja svakom sudioniku drukčije pitanje i na osnovi odgovora koje dobiva trudi se zaključiti tko je osoba X. Ima pravo tri puta pogadati, ako ne pogodi, javlja se novi detektiv i igra se ponavlja. Detektiv može pitati što bi ta osoba bila da je životinja, drvo, kuća, automobil, namještaj, boja, glazba, itd., a ostali igrači trebaju paziti da njihovi odgovori ne upućuju suviše izravno na osobu X, jer bi tada zadatak detektiva bio previše lagan (naravno, ne trebaju se truditi niti da mu daju jako daleke asocijacije, jer tad uopće ne bi mogla pogoditi)."

**87. RAZLIČITE NAMJENE (20').**

"Podijelite se u grupe po petoro. Vaš zadatak je napraviti listu od 10 načina na koje se čarapa može iskoristiti osim njezine uobičajene namjene. Za to imate 10 minuta. Kada završite, svaka grupa će objasniti drugima svoje tri najbolje ideje."

**88. AMBLEMI (20').**

"Radit ćete u grupama po petoro. Dobit ćete jednu riječ koja predstavlja amblem, tj. znak nekog zamišljenog društva, udruženja, pokreta, kluba. Vaša je zadaća smisliti kako je došlo do toga da je baš ta riječ postala simbol, tj. amblem, što se njome predstavlja i kada, u kojim prilikama, se koristi. Na kraju možete smisliti i moto koji ide uz vaš amblem." Kada grupe smisle obrazloženje amblema, predstaviti će svoje nalaze ostalima. Riječi-amblemi: svjeća, pero, šalica, udica, cvijet, knjiga, čarapa...

**89. TO MI PUNO ZNAČI (45').**

Za ovu igru svaki učenik treba donijeti neku sitnicu, predmet koji mu puno znači, za koji je emotivno vezan (na primjer fotografiju, kino kartu, razglednicu, itd.)

"U grupama od po četvero, ispričat ćete jedni drugima povijest svog dragog predmeta, a onda ćete na osnovu pojedinačnih priča napraviti jednu zajedničku za cijelu svoju grupu, koja će sadržavati sve spomenute elemente. Tako će zajednička priča sadržavati u sebi sve prethodne, ali biti i sasvim nova. Za to imate 20 minuta. Kada završite, svaka će grupa ostalima predstaviti svoju priču."

Priče se mogu predstaviti pantomimom, dramatizirati, likovno uobličiti, ili samo prepričati, ovisno o atmosferi i želji učenika.

**90. STVARI NISU ONO ŠTO IZGLEDAJU DA JESU (20').**

Voditelj podijeli razred na grupe po 6-7 članova i kaže: "Vaša će zadaća biti zamisliti tri moguće uporabe običnog školskog stolca, osim za sjedenje. Za to imate 10 minuta, a zatim će svaka grupa iznijeti svoje prijedloge. Neka barem jedan od tri prijedloga bude vrlo neobičan, nešto što će nas sve iznenaditi."

**91. KAKO BI TO IZGLEDALO KAD BI... (15').**

"U ovoj igri možete pokazati koliko ste maštoviti. Evo kako se igra. Ja ću vam postavljati pitanja, na primjer ovakvo: "Kako bi to izgledalo kad bi drveće hodalo?", a zatim svatko, ukrug, daje svoj odgovor koji treba biti što neobičniji i nevjerojatniji, kao što je uostalom i samo pitanje. Pokušajmo." Voditelj, nakon određenog broja pitanja

koje je sam postavio, može sudionicima ponuditi mogućnost da i oni postavljaju pitanja, a zatim se može povesti razgovor o tome koji su odgovori bili čudniji, neobičniji, smješniji, za koja je pitanja bilo najteže smisliti odgovor i zašto, koje bi bile posljedice zamišljenih situacija, itd. Voditelj može koristiti sljedeća pitanja (a naravno i sam smisliti mnoga druga): Kako bi izgledalo kad bi ljeti umjesto kiše tekla limunada, kad bi zimi umjesto snijega padao sitan šećer, kad bi ljudi umjesto da govore mogli samo pjevati, kad bi nebo bilo zeleno a lišće plavo, kad bi ljudi imali peraje, kad bi životinje govorile, kad bi se ljudi smanjivali umjesto rasli, itd.

**92. TKO SAM JA? (20').**

U ovoj igri može sudjelovati najviše 15 učenika. Svaki sudionik dobit će po jedan papirić na kojem će napisati ime neke poznate osobe iz povijesti, umjetnosti, filma, stripa, sporta... Onaj tko je napisao ceduljicu, nalijepit će je selotejpom na čelo osobe koja sjedi s njegove lijeve strane. Tako će svi dobiti natpis s imenom osobe koju trebaju otkriti. Odgonetanje se odvija tako što prvi u krugu počinje postavljati pitanja na koja je moguće odgovarati samo s DA i NE. Ima pravo postavljati pitanja sve dok su odgovori potvrđni. Čim dobije odgovor NE, sljedeći u krugu počinje s ispitivanjem. Igra traje dok svi ne pogode tko su.

**93. PRIČAM TI PRIČU (10').**

“Sada ćemo svi zajedno pokušati napraviti jednu priču. Netko će je započeti, reći jednu riječ i tu istu riječ zapisati na papir koji ću vam dati. Potom će papir dati osobi do sebe. Ona će ponoviti prethodnu riječ i dodati novu koju će i zapisati i tako redom. Znači, svatko će ponoviti sve što su rekli oni prije njega i smisliti nastavak, tj. još jednu riječ. To na kraju treba biti naša zajednička priča. Pritom se trebate truditi da priča bude što neobičnija.

**94. SVE IMA BAREM DVIJE STRANE (20').**

“Konfliktne situacije lakše je rješavati ako shvatimo, pored svojih, i tuđe potrebe, ako se barem za tren stavimo na mjesto osobe s kojom smo se sukobili. Evo jedne vježbe u kojoj to možemo iskušati. Zamislite blisku osobu s kojom ste se nedavno sukobili (roditelj, brat, sestra, prijateljica ili prijatelj... ). Prisjetite se oko čega ste se sukobili, detalja sukoba. Zatim napišite na papir kako je sukob izgledao viđen očima te druge osobe. Kako se, dakle, ta osoba osjećala, što je doživjela, očekivala... Pišite u prvom licu jednine, kao da ste vi ta druga osoba.” Kada svi završe s pisanjem voditelj pita: “Kako vam sada izgleda sukob? Kako ste se osjećali u položaju druge osobe? Jeste li nešto novo doznali o sebi, drugoj osobi i vašim odnosima?”

**95. SLUŠAJ PAŽLJIVO (20').**

“Ovu igru igrat ćemo u grupama po troje. Osoba A će ispričati neku anegdotu ili zanimljivu priču iz svog života, a trajat će nekoliko minuta. Osoba B pazljivo sluša, hvatajući bilješke. Osoba C ponovit će što točnije ono što je ispričala osoba A, a na kraju će osoba B ispraviti ono što je eventualno pogrešno rečeno ili što je ispušteno. Zatim se uloge mijenjaju, tako da svatko prođe kroz sve tri.”

**96. ZRCALO MOJE RECI MI... (15').**

Svi stoje u krugu, voditelj kaže: “U ovoj igri zadaća je pantomimom i mimikom pokazati kako izgledate kada ste srditi. Jedan će stati u sredinu, nama okrenut licem i pošto malo razmisli i sjeti se neke situacije u kojoj je bio vrlo srdit, svoju će nam srdžbu pokazati pokretom, izrazom lica i stavom tijela. Mi ostali ćemo to ponoviti, trudeći se vjerno preslikati njegovo ponašanje, a on će imati priliku vidjeti sebe na taj način, baš kao u zrcalu. Pokušajmo.”

Voditelj poziva dragovoljce da pokažu svoju srdžbu i igra se igra onoliko dugo koliko ima učenika koji žele pokazati. Nakon toga, voditelj može zadati i druge osjećaje koje treba prikazati: dosadu, uvrijedenost, veselje, bijes, ljubomoru itd.

