



ANIMACIJA



31. OKTOBER 2018
PANNON EGYETEM, KAMPUS V NAGYKANIZSI
Réka Fülöp – Ágnes Torma-Paluska

Animacija:

Beseda animacija izvira iz latinske „animo” in pomeni: oživeti, obuditi v življenje, nekomu vdihniti določene občutke ali razpoloženje.

Vrste animacij:

- **Filmska in računalniška animacija:**
 - risani film
 - televizijska nadaljevanka
 - umetniški igrani film
 - kratki filmi
- **Sociokulturna animacija:**
 - socialna pomoč
 - kulturna mediacija in izobraževanje
- **Turistična animacija:**
 - storitev

Sociokulturna animacija:

- Stabilizacijska tehnika, ki jo uporabljajo različni socialni organi, organizacije, društva
- Njen cilj je socialna pomoč oziroma kulturna mediacija in izobraževanje
- Skrbi za razvoj, stabilizacijo oseb v kriznih situacijah in trajno socialno ogroženih. To pomeni, da poskuša odpraviti temeljna protislovja (brezizhodnost) med bogastvom in siromaštvom, zaposlenimi in nezaposlenimi, mladimi in starimi, alternativci, devianti in ustrezno socializiranimi ter med invalidnimi in zdravimi osebami.

Turistična animacija:

- Storitve, ki se izvajajo na turističnih lokacijah
- Cilj: s pomočjo igrivih programov gostom ponuditi možnost za trajna doživetja
- Spodbuja k skupnim dejavnostim

Kategorizacija animacije po prostočasnih dejavnostih

- **Gibanje, šport**
 - Glede na lokacijo: zunanja (lokestrelstvo, odbojka na mivki) ali notranja (fitnes)
 - Po starosti: (vojna številk, skrivalnica, jahanje, plezanje)
- **Družabne dejavnosti:**
 - Za otroke: ples v maskah
 - Za odrasle: karaoke
 - Za družine: družabne igre, piknik

- **Hobi in kreativne dejavnosti**
 - Plastelin, barvanje stekla, fotografiranje, ustvarjanje figur iz balonov
- **Izobraževanje, odkrivanje**
 - Za otroke: lutkovna predstava, šola v gozdu
 - Za odrasle: bralni večeri, okrogle mize
 - Za družine: obisk muzejev
- **Pustolovščina**
 - Za otroke: lov na skriti zaklad, poslikava obraza
 - Za odrasle: prenočevanje na prostem, padalstvo
- **Počitek, sprostitev**
 - Za otroke: siesta, pravljичni popoldan
 - Za odrasle: joga, pohodi
 - Za družine: vožnja s čolni

Razporeditev animacij po starostnih skupinah:

- Otroci (od 3 do 6, od 7 do 12 let)
- Najstniki (od 13 do 17 let)
- Mlajši polnoletni (od 18 do 24 let)
- Odrasli (od 25 do 60 let)
- Starejši (nad 60 let)

Animacije po dejavnostih za različne skupine:

- Družabne dejavnost
- Kreativne dejavnosti
- Izobraževanje
- Odkrivanja, pustolovščine
- Počitek, sprostitev

Animacije različnih skupin glede na potrebe:

- Zdravstveno stanje
- Socialna ogroženost
- Različne kulture
- Izobrazba
- Invalidi

Animator danes:

- Svetovalec za prosti čas na področju turizma.
- Zabava in kratkočasi goste, organizira športne in prostočasne programe ter pomaga pri vzpostavitvi stikov med gosti.
- Naslednje vaje je smiselno izvajati po sledeči starostni porazdelitvi:
 - otroci
 - mladostniki
 - odrasli

Vaje za spoznavanje, ogrevanje, vzpostavitev stikov

Jaz še nikoli

- **Razvojni učinek:** Igra medsebojnega spoznavanja, ki se lahko izvaja v razvojni fazi skupine.
- **Priporočena starost:** Za odrasle ali starejše mladostnike.
- **Izkušnje vodje skupine:** Od vodje skupine ne zahteva posebnih izkušenj.
- **Časovni okvir:** 15-20 minut
- **Pripomočki:** niso potrebni
- **Opis igre:** Igralci sedijo v krogu in vsak pove nekaj, kar še nikoli ni storil, vendar domneva, da so to ostali člani skupine že počeli. Na primer: »Nikoli še nisem bil v Budimpešti«. Če mu uspe povedati nekaj, kar so drugi resnično že storili, dobi eno točko. Zmaga tisti, ki prvi zbere tri točke.
- **Druge opombe:** Ker gre za igro spoznavanja je treba poudariti pomen iskrenosti. (Perhman, b.l.)

Lažnivec

- **Razvojni učinek:** Namen igre je medsebojno spoznavanje, poleg tega pa pomaga tudi ustvariti dobro razpoloženje in občutek pripadnosti.
- **Priporočena starost:** Primerna za vse starostne skupine.
- **Izkušnje vodje skupine:** Od vodje skupine ne zahteva posebnih izkušenj.
- **Časovni okvir:** 15-20 minut
- **Pripomočki:** niso potrebni
- **Opis igre:** Sodelujoči sedijo v krogu. Njihova naloga je, da o sebi povedo tri stvari, dve resnični in eno laž. Preostali člani skupine morajo ugotoviti, katero dejstvo ni resnično. Če pri prvem poskusu zgrešijo, imajo možnost za še eno ponovitev, pri katerem lahko izbirajo med preostalima dvema možnostma. Igra traja, dokler ne pridejo vsi na vrsto.
- **Druge opombe:** Sproščena igra, ki jo običajno spremlja bučen smeh, zato se lahko uporabi tudi za sprostitvev po reševanju težjih nalog. (Kagan, 2001)

Resnično ali neresnično?

- **Razvojni učinek:** Namen igre je medsebojno spoznavanje, poleg tega pa pomaga tudi ustvariti dobro razpoloženje in občutek pripadnosti.
- **Priporočena starost:** Primerna za vse starostne skupine.
- **Izkušnje vodje skupine:** Od vodje skupine ne zahteva posebnih izkušenj.
- **Časovni okvir:** 15-20 minut
- **Pripomočki:** niso potrebni
- **Opis igre:** Člani skupine sedijo v krogu. Njihova naloga je, da predstavijo po dve dejstvi o sebi. Od teh mora biti eno neresnično, ki pa zveni kot popolnoma verjetno, drugo pa mora biti takšno, da je videti neverjetno, a je resnično. Preostali člani skupine morajo ugotoviti, katera trditev je resnična in katera neresnična. (Kagan, 2001)

Igralci

- **Razvojni učinek:** Igra medsebojnega spoznavanja, ki se lahko izvaja v razvojni fazi skupine.
- **Priporočena starost:** Primerna za vse starostne skupine.
- **Izkušnje vodje skupine:** Od vodje skupine ne zahteva posebnih izkušenj.
- **Časovni okvir:** 10-15 minut
- **Pripomočki:** niso potrebni
- **Opis igre:** Sodelujoči sedijo v krogu in drug za drugim odgovarjajo na sledeče vprašanje: »Kdo bi bil najprimernejši za glavno vlogo v filmu o vašem življenju? Zakaj?« (Kroenhert, 2004.)

Všeč mi je – ni mi všeč

- **Razvojni učinek:** Igra medsebojnega spoznavanja, ki se lahko izvaja v razvojni fazi skupine. Igrajo jo lahko tudi kasneje, saj pomaga pri razjasnjevanju vrednot in/ali občutkov.
- **Priporočena starost:** Za odrasle ali starejše mladostnike.
- **Izkušnje vodje skupine:** Od vodje skupine ne zahteva posebnih izkušenj.
- **Časovni okvir:** 30 minut
- **Pripomočki:** papir, pero
- **Opis igre:** Igralci sedijo v krogu. Vsak napiše seznam, na katerem našteje pet stvari, ki so mu všeč in pet, ki mu niso všeč. To so lahko kakršne koli stvari: predmeti, lastnosti, dogodki itd. Ko so sezname pripravljeni, papirje prepognejo in jih predajo vodji skupine. Ta sezname prebere, naloga igralcev pa je, kdo je avtor seznama.
- **Druga opomba:** Običajno je to igra, pri kateri so sodelujoči dobro razpoloženi in se veliko smejuje. Izvajanje igre je priporočljivo, ko se sodelujoči že nekoliko med seboj poznajo. (Perhman, b. l.)

Pričakovanja in strahovi

- **Razvojni učinek:** Cilj vaje je, da člani ob oblikovanju skupine izrazijo svoja pričakovanja in strahove, povezane s skupino.
- **Priporočena starost:** Za mladostnike in odrasle.
- **Izkušnje vodje skupine:** Potrebne so bolj resne izkušnje vodenja skupine in globlja psihološka znanja.
- **Časovni okvir:** 20-25 minut
- **Pripomočki:** Ovojni papir, debeli flomastri, papír, pisala.
- **Opis igre:** Vodja skupine prosi sodelujoče, naj zapišejo vse, kar pričakujejo od skupine. Nato jih prosi še, naj naštejejo, česa se bojimo v skupini? Ko sta oba seznama pripravljena, člane porazdeli v tri ali štiri manjše skupine. Njihova naloga je, da iz odgovorov na predhodni vprašanja (»Kaj pričakujemo od te skupine?« in »Česa nas je strah v tej skupini?«) na veliki poli papirja sestavijo skupni seznam. Na njem naj bodo navedena vsa individualna pričakovanja in strahovi, in sicer tako, da enake točke izpustijo. Izvirne zapise lahko spremenijo samo slogovno. Nato sezname predstavijo drugim, jih obrazložijo in odgovorijo

na morebitna vprašanja. Med razgovorom se lahko pogovorijo tudi o tem, od kod izvirajo njihova pričakovanja in strahovi. (Rudas, 2001)

Razvoj medsebojnega sodelovanja znotraj skupine

Naša hiša

- **Razvojni učinek:** Razvija medsebojno sodelovanje znotraj skupine in občutek pripadnosti.
- **Priporočena starost:** Za mladostnike in odrasle.
- **Izkušnje vodje skupine:** Od vodje skupine ne zahteva posebnih izkušenj.
- **Časovni okvir:** 30-40 minut
- **Pripomočki:** Ovojni papir večjega formata, flomastri.
- **Opis igre:** Naloga skupine je, da skupno naredijo načrt za hišo, v kateri bodo vsi skupaj živeli. Pripravijo tloris hiše. Če bo hiša večnadstropna, pripravijo tloris vsakega nadstropja posebej. Načrtovati in narisati morajo tudi opremo in morebitni vrt. Na koncu se pogovorimo o načrtih ter o tem, kako so se uspeli dogovoriti, v kolikšni meri so vedeli/želeli upoštevati vidike, želje vseh udeležencev.
- **Druge opombe:** V primeru številčnejše skupine priporočamo, da se oblikujejo manjše ekipe, ki nato vsaka posebej prikaže načrte za svojo hišo. Na koncu se skupno pogovorimo o tem, kako so se uspeli dogovoriti. (Bús, 2003)

Naša hiša II.

- **Razvojni učinek:** Poleg razvoja medsebojnega sodelovanja znotraj skupine in občutka pripadnosti je primerna tudi za pojasnitev vrednot in sistemov vrednot.
- **Priporočena starost:** Za mladostnike in odrasle.
- **Izkušnje vodje skupine:** Potrebne so bolj resne izkušnje vodenja skupine in globlja psihološka znanja.
- **Časovni okvir:** 45-60 minut
- **Pripomočki:** Papir, svinčnik.
- **Opis igre:** Člani skupine sedijo v krogu. Vodja skupine jih prosi, naj si poskusijo predstavljati, da vsi člani skupine, krajši ali daljši čas, skupaj živijo v eni hiši. Njihova naloga je, da se dogovorijo o pravilih skupnega življenja. Nato je na vrsti razgovor o tem, kako so se uspeli dogovoriti in kakšne kompromise je v dobrobit skupnosti sklenil vsak od njih. Prav tako bi bilo dobro obrazložiti, kakšen sistem vrednot ponazarja sklop zapisanih pravil.
- **Druge opombe:** V primeru številčnejše skupine priporočamo, da se oblikujejo manjše ekipe. Najboljše bi bilo, če bi se ta igra odigrala takoj po predhodni. (Bús, 2003)

Razvozljaj vozeli!

- **Razvojni učinek:** Zaradi fizične bližine, skupnih prizadevanj in rešitve, ki neugodje spremeni v ugodje, daje igra občutek pripadnosti.

- **Priporočena starost:** Za otroke. Za odrasle je primerno le po tehtnem premisleku (v določenih skupinah je telesna bližina lahko ustrahujoča).
- **Izkušnje vodje skupine:** Od vodje skupine ne zahteva posebnih izkušenj.
- **Časovni okvir:** 10-15 minut
- **Pripomočki:** niso potrebni.
- **Opis igre:** En član skupine zapusti prostor. Ostali stojijo v krogu in se držijo za roke. Nato nekateri med njimi dvignejo roke – še vedno se vsi držijo za roke -, ostali pa se sprehodijo pod tem »mostom«, dokler se ne oblikuje velik »vozel«. Naloga reševalca je, da razvozla vozel in oblikuje prvotni krog tako, da vmes nihče ne izpusti roke svojega soseda.
- **Druge opombe:** Reševalca opozorimo, naj »vozel razvozla« pazljivo, da ne bi koga poškodoval ali mu povzročil bolečine. (Benedek, 1992)

Ustvari!

- **Razvojni učinek:** Demonstracija konfliktov med skupinami v situacijah, kjer na razpolago ni dovolj virov. Skupine imajo možnost medsebojnega »trgovanja«, zato je lahko naloga primerna tudi za razvoj pogajalskih veščin in socialne učinkovitosti. Ker delo poteka v manjših skupinah se hkrati utrjuje tudi medsebojno sodelovanje v majhnih skupinah ter občutek pripadnosti.
- **Priporočena starost:** Za mladostnike in odrasle.
- **Izkušnje vodje skupine:** Zahteva resnejše izkušnje na področju vodenja skupin ter močno samozavest.
- **Časovni okvir:** 30-45 minut
- **Pripomočki:** 1 lepilni trak, 1 škarje, 1 lepilo v stiku, veliko barvnih revij, barvni papir, 4-5 večjih lepenk (kartonov).
- **Opis igre:** Skupino razdelimo na 5-7 manjših podskupin. Naloga teh je, da v 15-20 minutah ustvarijo čim lepše kolaže. Material za to je razsut po celotnem prostoru. Skupine lahko zberejo vse, kar potrebujejo za kolaže, lahko pa si jih tudi izmenjujejo med seboj. Seveda bo v pogajalski prednosti tista skupina, ki bo prva ugotovila, da so na voljo samo 1 lepilni trak, 1 škarje in 1 lepilo. Po končanem delu skupno ocenimo vse kolaže in se pogovorimo o tem, kakšno doživetje jim je ponudilo sodelovanje v igri, v kakšnem pogajalskem položaju je kdo bil, kako so drug drugega poskušali prepričati, ali se je kdo posluževal tudi »nedovoljenih« sredstev, kot na primer kraje, kakšen občutek je bil, ko so ugotovili, da so pripomočki, potrebni za izvedbo naloge, pri drugi skupini? (Kroehnert, 2004)

Ekspedicija

- **Razvojni učinek:** Poleg razvoja medsebojnega sodelovanja znotraj skupine in občutka pripadnosti je primerna tudi za pojasnitev vrednot in sistemov vrednot.
- **Priporočena starost:** Za mladostnike in odrasle.
- **Izkušnje vodje skupine:** Potrebne so bolj resne izkušnje vodenja skupine in globlja psihološka znanja.
- **Časovni okvir:** 60-80 minut

- **Pripomočki:** ovojni papir večjega formata, svinčnik
- **Opis igre:** Sodelujoče razdelimo v manjše skupine po 4-5 oseb. Predstavljati si morajo, da se odpravljajo na nek popolnoma nov kraj, na primer na novo odkrit planet. Na planetu obstaja voda, Zemlji podobno ozračje, na njem najdemo tudi živali in rastline. Na osvojitve tega novega sveta se odpravlja tisoč novih naseljencev in oni so njihovi predstavniki. Naloga je, da se dogovorijo o zakonih in pravilih, na osnovi katerih si zamišljajo življenje na tem planetu in si želijo v skladu z njimi živeti. Po igri sledi razgovor, kjer vsaka skupina predstavi svoj »Zakonik«, nato pa se pogovorimo o tem, kako si zamišljajo idealno človeško družbo in zakaj.

Nadaljuj z akcijo!

- **Razvojni učinek:** Skupno fantazijsko delo in dejstvo, da se morajo igralci prilagoditi že začeti zgodbi, zagotavlja občutek pripadnosti. Naloga osvetli odnos med posameznikom in skupino. Prikaže, kako se lahko posamezni član prilagodi drugim in skupni zgodbi.
- **Priporočena starost:** Primerna za vse starostne skupine.
- **Izkušnje vodje skupine:** Zahteva globlja psihološka znanja in izkušnje na področju vodenja skupin.
- **Časovni okvir:** 30-40 minut
- **Pripomočki:** niso potrebni
- **Opis igre:** Igralci sedijo v krogu. Nekdo stopi pred skupino in samo z gibi, brez besed prikaže kratko odlomek. Na določeni točki obstoji sredi giba, nato sede nazaj na svoje mesto. Naslednji igralec – prav tako brez besed – zgodbo nadaljuje. Igra poteka, dokler se ne zvrstijo vsi igralci, nato sledi razgovor o tem, kako je vsak razumel zgodbo oziroma kaj mislijo, o čem je zgodba pripovedovala.
- **Druge opombe:** Igra se lahko izvaja tudi brez večjih izkušenj na področju vodenja skupin. Globlje poznavanje psihologije je namreč potrebno predvsem pri razgovoru. (Benedek, 1992).

Kdo zmore s sukancem?

- **Razvojni učinek:** V tej igri se med člani skupine pojavi rivalstvo, tekmovalnost, kakor tudi občutek frustracije in oviranosti v konfliktnih situacijah. Tistemu, ki je uspešen, igra zagotovi tudi občutek pozitivne asertivnosti.
- **Priporočena starost:** Primerna za vse starostne skupine.
- **Izkušnje vodje skupine:** Od vodje skupine ne zahteva posebnih izkušenj.
- **Časovni okvir:** 15-20 minut
- **Pripomočki:** miza, stoli, sukanec, papir, pero
- **Opis igre:** Igra se v dvojicah. Odtrgamo daljše kose sukanca ter oba konca zvežemo v zanko, v katero igralci zataknejo svoj kazalec. Sedejo drug proti drugemu in s sukancem poskušajo nasprotnikovo roko potegniti do roba mize. Ena igra traja eno minuto. Igrajo vsi proti vsem, rezultate pa zapisujejo v tabelo.

Točkovanje lahko poteka na različne načine, kar hkrati tudi spreminja doživete izkušnje:

- Ena od variant je, da se točkuje samo zmaga, poraz in trganje sukanca pa ne. V tem primeru se izkaže, kdo je tisti, ki mu pustijo zmagati (kajti sukanec se najverjetneje strga velika prej, preden lahko roko soigralca potegnemo do mize).
 - Druga možnost je, da se za zmago podeli ena točka, za trganje sukanca nobena, za poraz pa ena minus točka. S tem se rivalstvo izostri, zmaga je skorajda nemogoča, saj se bolj izplača sukanec pretrgati, kot pa doživeti poraz.
 - Pri tretji možnosti je zmaga vredna dve, poraz pa eno točko. V primeru neodločenega rezultata ne pripada nobena točka, če pa se sukanec pretrga, pa se odštejeta dve. Pri tej varianti se izplača pustiti, da nasprotnik zmaga, saj je še to bolje, kot da se nit pretrga ali pride do neodločenega rezultata.
- **Druge opombe:** Ob koncu igre se lahko pogovorijo o tem, kakšno strategijo je posameznik uporabljal pri različnih pogojih, kako je poskušal zbrati čim več točk. (Benedek, 1992)

Skupna pravljica

- **Razvojni učinek:** Doživetje skupne dejavnosti. Člani skupine morajo biti pozorni drug na drugega. Ker skupaj ustvarjajo določen izdelek, naloga krepi predvsem skupinsko kohezijo.
- **Priporočena starost:** Primerna za vse starostne skupine.
- **Izkušnje vodje skupine:** Od vodje skupine ne zahteva posebnih izkušenj.
- **Časovni okvir:** 20-30 minut
- **Pripomočki:** žoga iz blaga
- **Opis igre:** Igralci sedijo v krogu. Naloga je, da skupno napišejo pravljico. Začne vodja skupine, ostali pa nadaljujejo, in sicer tisti, komur vržejo žogo. Na tak način morajo vsi nenehno biti pozorni, saj nikoli ne vedo, kdaj bo žoga pristala v njihovih rokah. Zaradi tega je dobro, če se v naprej dogovorijo, da lahko ena oseba žogo dobi tudi večkrat. Vsak pove tisto in toliko, kolikor želi, vendar mora vedno nadaljevati že začeto zgodbo. Le-to začne vodja skupine, ki tudi prvi vrže žogo. Začetek naj bo nevtralen, brez posebnih navodil za nadaljevanje zgodbe. Najbolje je, če se uporabijo že znani, tradicionalni uvodi, kot na primer: »Nekoč, predavnimi časi...« Ko se pravljica konča je priporočljivo razpravljati o tem, kako si jo predstavljajo, kaj bi kdo na njej spremenil, kaj je komu pomenila. (Benedek, 1992)

Država – mesto

- **Razvojni učinek:** To je skupinska varianta že znane igre, zato krepi medsebojno sodelovanje znotraj skupine.
- **Priporočena starost:** Primerna za vse starostne skupine.
- **Izkušnje vodje skupine:** Od vodje skupine ne zahteva posebnih izkušenj.

- **Časovni okvir:** 30 minut
- **Pripomočki:** papir, svinčnik, časopis
- **Opis igre:** Skupino - odvisno od števila sodelujočih – razdelimo v manjše skupine po štiri do pet oseb. Vodja skupine v časopisu na slepo izbere eno črko, skupine pa morajo v določenem času zapisati države, mesta, gore, vode, rastline, živali, dekliška in deška imena, imena znanih oseb na to črko. Nato vsaka skupina prebere svoj seznam. Odgovori, ki jih nobena druga skupina ni podela, so vredni eno točko. Zmaga tista skupina, ki zbere največ točk. (Grätzer, 1977)

Otok

- **Razvojni učinek:** Za rešitev naloge se mora skupina dogovoriti, za skupne interese skupine se bodo nekateri morali tudi »žrtvovati«, zato igra razvija tudi medsebojno sodelovanje ter občutek pripadnosti.
- **Priporočena starost:** Za mladostnike in odrasle.
- **Izkušnje vodje skupine:** Potrebne so bolj resne izkušnje vodenja skupine in globlja psihološka znanja.
- **Časovni okvir:** 45-60 minut
- **Pripomočki:** papir, svinčnik
- **Opis igre:** Igralci sedijo v krogu. Vodja skupine prosi, naj si poskusijo predstavljati, da doživijo brodolom in pristanejo na samotnem otoku. Na otoku se nahaja pitna vodna, rastline, živali – torej obstaja možnost za preživetje in življenje tudi za daljši čas. Koliko časa bo brodolomec preživel na otoku, ni znano, morda nekaj mesecev ali celo več let. Naloga je, da si igralci zapišejo pet predmetov, ki bi jih želeli obvezno vzeti s seboj. Ko so sezname pripravljeni si skupina mora predstavljati, da brodolom doživijo skupaj in se morajo tudi skupno dogovoriti, katere pet predmete bodo vzeli s seboj. Igra se konča, ko se skupina dokončno dogovori. Igrri sledi razgovor o tem, na kakšen način so se uspeli dogovoriti, kako so prenesli, da so se v dobrobit skupine morali odpovedati zanje pomembnim predmetom.
- **Druge opombe:** V primeru številčnejše skupine priporočamo, da se oblikujejo manjše ekipe. (Bús, 2003)

Zasedanje območja

- **Razvojni učinek:** Igra prikazuje medskupinske konflikte v takih situacijah, kjer se morajo boriti za pomanjkljive vire. Ker poteka delo v majhnih skupinah, se ob tem krepi tudi sodelovanje v majhnih skupinah ter čut pripadnosti skupini.
- **Priporočena starost:** Lahko se uporablja v vseh treh starostnih skupinah.
- **Izkušnje vodje skupine:** Potrebne so bolj resne izkušnje vodenja skupine in globlja psihološka znanja.
- **Časovni okvir:** 20 minut
- **Pripomočki:** večje število pohištva, ki ga lahko premikamo kot na primer stoli, mize, preproge, okrasni predmeti.

- **Opis igre:** Skupino razdelimo na dve ekipi. Ena ekipa se postavi v en del sobe, druga pa v drugi del sobe. Naloga je, da na znak vsaka ekipa na svoj del prostora znosi čim več stvari. Časovni okvir je 5 minut. Krasti je dovoljeno: s prostora druge ekipe se lahko stvari vzamejo nazaj v drug prostor. Edino pravilo je, da če kdo prime in drži določeni predmet, se drugi istega predmeta ne sme dotakniti. Po preteku petih minut zmaga tista ekipa, ki ima na svoji polovici več predmetov. Igri sledi pogovor o tem, kakšen je bil občutek tekom tekmovanja med ekipama, kako je bilo občutiti dovoljeno krajo tako s strani „storilcev“ kot tudi s strani „oropanih“.
- **Druge opombe:** Večinoma je to vesela igra, povezana z veliko smeha, v njej uživajo predvsem otroci. Potrebno pa je paziti, da ne preide v grobosti, da se ne bi kdo ali kaj poškodovalo. (Benedek, 1992)

Slepa umetnost

- **Razvojni učinek:** Razvija medsebojno sodelovanje znotraj skupine.
- **Priporočena starost:** Lahko se uporablja v vseh treh starostnih skupinah.
- **Izkušnje vodje skupine:** Od vodje skupine ne zahteva posebnih izkušenj.
- **Časovni okvir:** 10-15 minut
- **Pripomočki:** papir, flomastri
- **Opis igre:** Skupino razdelimo na manjše skupinice po 4 oseb. Naloga je, da skupno narišejo sliko. Vsak dobi list papirja in mora z zaprtimi očmi narisati hišo. Nato list podajo članu na svoji levi. Za tem, še vedno z zaprtimi očmi, narišejo okno. Papir spet podajo dalje ter na hišo narišejo še vrata. Kot zadnje morajo na isti način dodati še dimnik.
- **Druge opombe:** Sproščena igra, ki jo običajno spremlja bučen smeh, zato se lahko uporabi tudi za sprostitvev po reševanju težjih nalog. (Kagan, 2001)

Vaje za zaključevanje skupine

Darilo

- **Razvojni učinek:** Ob koncu skupinskega dela člani posredujejo in prejmejo povratne informacije.
- **Priporočena starost:** Primerna za vse starostne skupine.
- **Izkušnje vodje skupine:** Od vodje skupine ne zahteva posebnih izkušenj.
- **Časovni okvir:** 20-30 minut
- **Pripomočki:** Številu članov skupine zadostna količina papirja A/5 ali A/4, pisala.
- **Opis igre:** Vodja skupine pove, da je prišel čas za zadnjo vajo, po kateri se bo skupina razpustila, zato želi, da vsak s seboj odnese simbolično darilo. Zato jih prosi, naj vsak vsem članom skupine na papirju pošlje osebno darilo, za katero meni, da se ga bo obdarovanec razveselil. Nato vsi sodelujoče na papir napišejo simbolično darilo za posameznega člana, se podpišejo, papir zložijo in nanj napišejo ime naslovnika. Ko z delom končajo, darila položijo vsem na njihove stole.

- **Druge opombe:** Člane skupine lahko prosimo, da posredujejo povratne informacije o prejetih darilih, poročajo o svojih občutkih, vtisih, vendar je osebna pravica vsakega, da pove toliko, kot sam želi. (Rudas, 2001)

Akademске nagrade

- **Razvojni učinek:** Cilj naloge je, da ob zaključku vaj dobimo povratne informacije sodelujočih.
- **Priporočena starost:** Lahko se uporablja v vseh treh starostnih skupinah.
- **Izkušnje vodje skupine:** Od vodje skupine ne zahteva posebnih izkušenj.
- **Časovni okvir:** 15-20 minut
- **Pripomočki:** Zaprta škatla z odprtino na vrhu, obrazci, pero, neizpisana priznanja.
- **Opis igre:** Igralci sedijo v krogu. Vodja pove, da bo ob zaključku vaj podelil priznanja, pri katerih je za posamezne kategorije potrebno glasovanje. Priporočljivo je, da se kategorije prilagodijo preteklemu delu, lahko pa so tudi sledeče: »Najnatančnejši udeleženec«, »Najboljši spraševalec«, »Posredovalec najboljših idej« itd. Kategorije naj bodo na obrazcih v naprej določene, člane skupine pa prosite, da anonimno glasujejo za določene kategorije. Nato odprite škatlo, preštete glasovnice in zmagovalcem razdelite priznanja.
- **Druge opombe:** Pazimo, da ne bi koga užalili! (Kroenhert, 2004.)

Nagradni bon

- **Razvojni učinek:** Igra je primerna za ozaveščenost o uspešnosti udeležbe ob zaključku skupinskega dela in omogoča, da udeleženci med seboj primerjajo mnenje o udeležbi.
- **Priporočena starost:** Za mladostnike in odrasle.
- **Izkušnje vodje skupine:** Potrebne so bolj resne izkušnje vodenja skupine in globlja psihološka znanja.
- **Časovni okvir:** 20-30 minut
- **Pripomočki:** Številu članov skupine ustrezna količina pravih ali igralnih bonov, morda papirjev kot nadomestek bonov ter ovojnice.
- **Opis igre:** Vodja skupine prosi člane, naj ob zaključku skupinskega dela vsak zase razmisli, v kolikšni meri so uspeli doseči zadane cilje. Zato naj vsak na zamišljen bon, ki glasi na njegovo ime, zapiše vrednost, s katero bi ovrednotil svoj prispevek k skupinskemu delu ter pridobljeno znanje. Vrednost bona je lahko med 0 in 100 tisoč forintov. Če kdo meni, da je bolj malo prispeval in pridobil, si podari nižji znesek. Če meni, da je veliko prispeval in pridobil, naj bo zapisan znesek visok. Za razmislek in odločitev jim pustimo nekaj minut, nato liste vtaknejo v ovojnice in nanje zapišejo svoje ime. Vodja skupine ovojnice premeša in na slepo izbere eno. Lastnik ovojnice sede na vroči stol (stol na sredini), odpre ovojnico in ostale obvesti o znesku, ki si ga je podelil. Nato se začne pogovor med ostalimi člani skupine in udeležencem na »vročem stolu«, pri čemer je priporočljivo, da se obravnavajo tudi vprašanja, kako realen se

ostalim zdi zapisan znesek, na kakšen način bi se lahko dosegla višja nagrada. Igra traja, dokler ne pridejo vsi na vrsto. (Rudas, 2001)

Odlikovanja

- **Razvojni učinek:** Cilj vaje je, da ob zaključku skupinskih dejavnosti vsak udeleženec prejme simbolično darilo in s pomočjo tega – simbolično – prejme in posreduje povratno informacijo.
- **Priporočena starost:** Priporoča se za vse starostne skupine.
- **Izkušnje vodje skupine:** Od vodje skupine ne zahteva posebnih izkušenj
- **Časovni okvir:** 30-45 minut
- **Pripomočki:** Lepenka bele barve (pribl. 5x10cm) za vsakega udeleženca, flomastri različnih barv in bucike.
- **Opis igre:** Udeležence razdelimo v skupine po tri. Eden od članov skupinice se oddalji od drugih dveh. Preostala člana tretjemu načrtujeta odlikovanje, ki jasno simbolizira njegove lastnosti, osebnost, miselnost in prikazuje njegovo vedenje v skupini. Član, ki se je oddaljil od svoje skupine, si medtem poskuša predstavljati, kakšno odlikovanje mu druga dva pripravljata in svoje zamisli zapiše na list papirja. Ko je odlikovanje pripravljeno, se od skupine oddalji drugi in nato še tretji ter se postopek ponovi, kot je to bilo pri prvem članu. Ko so odlikovanja pripravljena, jih med seboj podelijo. V sklopu skupinice se pogovorijo o tem, kdo je kaj in zakaj dobil ter v kolikšni meri je to bilo v skladu z njihovimi zamislimi, domišljijo. Družno poskusijo pojasniti, kaj je vzrok za odstopanje ali sovpadanje z resničnim odlikovanjem. Nato se cela skupina zbere, udeleženci si pripnejo svoja odlikovanja in se 2-3 minute sprehajajo, da si ogledajo tudi odlikovanja drugih. Na koncu se pogovorijo o svojih občutkih, vtisih in izkušnjah.
- **Druge opombe:** Na koncu se lahko eventualno omeni tudi, kakšno in kako drugačno odlikovanje bi posameznik izdelal za nekatere druge udeležence. (Rudas, 2001)

Škatla mnenj

- **Razvojni učinek:** Cilj naloge je, da ob koncu treninga dobimo povratne informacije udeležencev.
- **Priporočena starost:** Za odrasle ali starejše mladostnike.
- **Izkušnje vodje skupine:** Resnejše izkušnje so potrebne pri končnem razgovoru.
- **Časovni okvir:** 15-20 minut
- **Pripomočki:** Zaprta škatla z odprtino na vrhu, papir, pero.
- **Opis igre:** Udeležence prosimo, da svoje občutke v zvezi s treningom, pozitivne in negativne kritike anonimno zapišejo na list papirja in vržejo v škatlo. Na koncu škatlo odpremo in se pogovorimo o zapisanem.
- **Druge opombe:** Pomembno je, da je vodja skupine samozavesten in razpolaga s primerno frustracijsko toleranco za obravnavanje negativnih mnenj. Pri nobeni

povratni informaciji ne sme biti užaljen in sovražno nastrojen. (po Kroenhert, 2004.)

Mnenja

- **Razvojni učinek:** Cilj naloge je, da ob koncu treninga dobimo povratne informacije udeležencev.
- **Priporočena starost:** Za odrasle ali starejše mladostnike.
- **Izkušnje vodje skupine:** Resnejše izkušnje so potrebne pri končnem razgovoru.
- **Časovni okvir:** 15-20 minut
- **Pripomočki:** ovojni papir, flomastri
- **Opis igre:** Na vrh ovojnega papirja zapišimo pripombe v zvezi s treningom. Priporočljivo je, da se zapišejo kot stavki brez zaključka. Na primer: »Pri treningu je bilo zame najbolj koristno to, da...«, »Pri treningu je bilo zame najdragocenejše to, da...«, »Za kasnejše treninge bi predlagal sledeče...«, »Pri treningu mi je bilo všeč/ ni bilo všeč, da...«. Nato za kratek čas zapustimo prostor in pustimo, da udeleženci zapišejo svoje misli na papir. Po vrnitvi povzamemo zapisano, nakažimo na morebitne kritike in pohvale.
- **Druge opombe:** Pomembno je, da je vodja skupine samozavesten in razpolaga s primerno frustracijsko toleranco za obravnavanje negativnih mnenj. Pri nobeni povratni informaciji ne sme biti užaljen in sovražno nastrojen. (po Kroenhert, 2004.)

Vaje za krepitev skupinske kohezije in povezanosti v skupini

Jeziček nihala (Preizkus zaupanja)

- **Razvojni učinek:** Igra je usmerjena v krepitev skupinske kohezije, v povečevanje zaupanja med partnerji ter omogoča ugotavljanje stopnje medsebojnega zaupanja med člani skupine.
- **Priporočena starost:** Za mladostnike in odrasle.
- **Izkušnje vodje skupine:** Od vodje skupine ne zahteva posebnih izkušenj, je pa primerno, če ima lastne izkušnje, povezane z vajo.
- **Časovni okvir:** 10–30 minut
- **Pripomočki:** niso potrebni
- **Opis igre:** Vaja poteka s poljubnim številom dvojic, v skupini od 8–16 oseb. Člani skupine se postavijo v krog, tesno drug ob drugem. Krog naj bo premera okoli 2 metra. En član skupine se postavi na sredino kroga, on bo jeziček nihala. Z zaprtimi očmi, togim, otrplim telesom se nasloni oz. pade v poljubno smer. Člani skupine, proti katerim se prevrne, ga ujamejo, ne pustijo pasti in ga porinejo v poljubno smer. Po približno 1 minuti se član v vlogi jezička zamenja z drugim članom, igra pa se nadaljuje, dokler vsi člani ne pridejo na vrsto.
- **Druge opombe:** V kolikor se kdo izmed članov ne želi preizkusiti v tem, ga ne silimo v to (Rudas, 2001).

Padec zaupanja (Preizkus zaupanja)

- **Razvojni učinek:** Igra je usmerjena v krepitev skupinske kohezije, v povečevanje zaupanja med partnerji ter omogoča ugotavljanje stopnje medsebojnega zaupanja med člani skupine.
- **Priporočena starost:** Za mladostnike in odrasle.
- **Izkušnje vodje skupine:** Od vodje skupine ne zahteva posebnih izkušenj, je pa primerno, če ima lastne izkušnje, povezane z vajo.
- **Časovni okvir:** 10–30 minut
- **Pripomočki:** niso potrebni
- **Opis igre:** Vaja poteka s poljubnim številom dvojic. En član dvojice stoji drugemu s hrbtom. Drugi član dvojice stoji približno 1–1,5 metra za prvim, obrnjen proti njemu, eno nogo postavi naprej, drugo pa pokrčeno in prožno proti nazaj, roke drži naprej, z dlanmi navzgor – tako, da lahko svoj par ujame pod pazduho. Na znak se tisti, ki stoji drugemu s hrbtom, z rokami ob telesu, nasloni nazaj. Dvojica se nato zamenja.
- **Druge opombe:** Dobro je, če ima vodja skupine izkušnje s to vajo in po možnosti tudi naj prikaže izvedbo, kako lahko varno ujamemo osebo, ki pada proti nazaj. Potrebno je povedati, da razlika v višini in teži ne otežuje uspešno izvedbo vaje, ampak prevelike razlike v telesni teži naj ne dopušča. V kolikor se kdo izmed članov v vaji ne želi preizkusiti, ga ne silimo (Rudas, 2001).

Skrivnost

- **Razvojni učinek:** Vaja po eni strani sooča člane skupine s tem, kako naše obnašanje vpliva na druge, po drugi strani pa z izražanjem občutij drug do drugega in izražanja tega drugemu.
- **Priporočena starost:** Za mladostnike in odrasle.
- **Izkušnje vodje skupine:** Potrebne so bolj resne izkušnje vodenja skupine in globlja psihološka znanja.
- **Časovni okvir:** 30–45 minut
- **Pripomočki:** niso potrebni
- **Opis igre:** Vodja skupine prosi člane skupine, da se dobro ogledajo. Čez nekaj minut bo vsak izbral tisto osebo, ki je zanj najbolj skrivnostna. Oseba, ki je pripravljena deliti, koga je izbrala, pove skupini, kdo je zanj najbolj skrivnosten, se obrne k izbrani osebi in jo ogovori s sledečim stavkom: „Zame je najbolj skrivnostno v tebi to, da ...” Oseba, ki ji je sporočilo namenjeno, lahko odkloni reakcijo na izziv, je pa primernejše, če poskusi premisliti in deli z ostalimi, kakšen odnos je lahko izzval tak vtis pri tem članu skupine. V pogovor se lahko vključijo tudi drugi člani skupine s svojimi povratnimi informacijami. Po tem sledijo tudi drugi člani skupine po enakem redu. Na koncu se skupina pogovori o spoznanjih in izkušnjah vaje.
- **Druge opombe:** Vaja zahteva veliko obzirnosti od vodje skupine. Pazimo, da igra ne preide na preveč osebno raven in ne pride do zamer (Rudas, 2001).

Telegrami

- **Razvojni učinek:** Cilj vaje je, da se poglobijo odnosi v skupini, člani pa dobijo možnost za dajanje povratnih informacij.
- **Priporočena starost:** Za mladostnike in odrasle.
- **Izkušnje vodje skupine:** Potrebne so bolj resne izkušnje vodenja skupine in globlja psihološka znanja.
- **Časovni okvir:** 30–45 minut
- **Pripomočki:** papir, pisala
- **Opis igre:** Vodja skupine položi v sredino ustrezno število listov papirja in pove pravila igre. Vsak lahko pošlje vsakemu telegram in lahko tudi odgovori na dobljene telegrame. Obstaja le en pogoj: razen nagovora in podpisa lahko telegram vsebuje največ 100 besed. Ko sodelujoči napišejo telegram, ga morajo takoj vročiti. Vaja poteka tako dolgo, dokler vsak izkoristi vseh možnih 100 besed, po končani vaji pa člani skupine poročajo o svojih občutkih. Vredno se je pogovoriti tudi o samih telegramih, je pa potrebno omogočiti tudi to, da v kolikor kdor ne želi razkriti vsebine telegrama, lahko le-to zadrži zase. To pravilo je smiselno razčistiti že na začetku, da bi tako pisci telegramov napisali svoja iskrena mnenja (Rudas, 2001).

Skupina na novicah

- **Razvojni učinek:** Igra daje zaradi fizične bližine izkušnjo pripadnosti.
- **Priporočena starost:** Za otroke. Za odrasle je primerno le po tehtnem premisleku (v določenih skupinah je telesna bližina lahko ustrahujoča).
- **Izkušnje vodje skupine:** Od vodje skupine ne zahteva posebnih izkušenj.
- **Časovni okvir:** 15–20 minut
- **Pripomočki:** dnevni časopis velikega formata
- **Opis igre:** Skupino, v odvisnosti velikosti skupine, razdelimo v manjše (pomembno je, da je v vsaki skupini isto število oseb). Naloga skupin je, da se postavijo na stran časopisa tako, da stojijo s celim stopalom na papirju. Če to uspe, prepolovimo časopis, skupina pa se mora postaviti na to velikost časopisnega papirja itn. Zmaga tista skupina, ki lahko stoji na najmanjšem kosu časopisnega papirja.
- **Druge opombe:** Zaradi telesne bližine je lahko ta vaja ustrahujoča za določene skupine, zato je potrebno temeljito pretehtati možnost izvedbe te vaje (Benedek, 1992).

Vaje za pomoč pri pojasnjevanju sistema vrednot

Dražba

- **Razvojni učinek:** Vaja je primerna za pojasnjevanje sistema vrednot posameznika in skupine.
- **Priporočena starost:** Za mladostnike in odrasle.
- **Izkušnje vodje skupine:** Potrebne so bolj resne izkušnje vodenja skupine in globlja psihološka znanja.

- **Časovni okvir:** 60–80 minut
- **Pripomočki:** papir, svinčnik
- **Opis igre:** Sodelujoči v igri sedijo v krogu. Vodja igre pove, da se bodo igrali potegavščine oz. prevare. Tekom prevare lahko kdor koli proda ali kupi kar koli. Vsak dobi 100 žetonov, s katerimi lahko posluje. Če proda nekaj, mora prišteti prodajno ceno, če pa kupi kaj, pa mora ceno le-tega odšteti od 100 žetonov. Proda se lahko kar koli, kar je za njih nekaj vredno, realne predmete, kot so avto, hiša, stanovanje, lahko pa tudi pravljične predmete, kot so na primer tri želje, doživetja kot na primer potovanje, čustva kot ljubezen, sreča, pojme kot zdravje, kariera, odnose, kot je na primer dober prijatelj itd. Ponujeno stvar lahko kupi tisti, ki zanjo ponuja največ. Licitacijo vodi vodja skupine. Na začetku prosimo vse, da dosledno vodijo knjigovodstvo, za koliko je kaj kupil in za koliko je nekaj prodal. Če več noben ne želi ničesar prodati, sledi razgovor o tem, kdo je kaj prodal, kupil, kaj je imelo največjo vrednost v skupini, kaj je bilo tisto, kar jih je največ želelo, a je le enemu uspelo, kaj je manjkalo (Benedek, 1992).

Dražba II.

- **Razvojni učinek:** Različica prejšnje igre, prav tako primerna za pojasnjevanje sistema vrednot.
- **Priporočena starost:** Za mladostnike in odrasle.
- **Izkušnje vodje skupine:** Potrebne so bolj resne izkušnje vodenja skupine in globlja psihološka znanja.
- **Časovni okvir:** 45–60 minut
- **Pripomočki:** papirnate kartice, papir, svinčnik
- **Opis igre:** Razlika glede na prejšnjo igro je ta, da stvari za prodajo ne ponujajo igralci, temveč vodja skupine. Primerno je, če se na kartice vnaprej napiše, kaj ponujamo za prodajo. Tistemu, ki določeno stvar kupi, predamo kartico. Preden začnemo z dražbo, preberimo, kaj bodo lahko kupili. Igralci imajo tudi pri tej igri na voljo 100 žetonov. Na koncu se pogovorimo, kdo je kaj kupil in za koliko ter zakaj je zanj ta stvar pomembna, kaj je tisto, kar bi želel kupiti, pa ni imel denarja za to, kako je kdo gospodaril s svojimi žetoni. Kartice lahko v obliki piramide postavimo na tla glede na prodajno ceno, kaj je bilo „drago“, to pa je zanimivo za skupino (Benedek, 1992).

Moški in ženske

- **Razvojni učinek:** Vaja je primerna za pojasnjevanje družbenih občutkov in predsodkov glede na spol, ob tem pa krepi tudi komunikacijo med člani skupine različnega spola.
- **Priporočena starost:** Primerna za vse starostne skupine.
- **Izkušnje vodje skupine:** Od vodje skupine ne zahteva posebnih izkušenj.
- **Časovni okvir:** 20–30 minut
- **Pripomočki:** tabla ali papir velikega formata
- **Opis igre:** Ženski in moški člani skupine tvorijo ločeno skupino in sedijo na različna dela prostora ali v ločeni prostor. Naloga vsake skupine je ta, da

zapišejo, kaj po lastnih predstavah druga skupina sovraži, česa v njih ne mara. Moški torej zberejo na tabli ali panoju tiste stvari, o katerih menijo, da ženske mislijo, so prepričane o njih, ali jim je v zvezi z njimi všeč. Ženske storijo enako, ampak s stališča moških. Lahko se dotaknemo tistih nasprotovanj in odvrčajočih dejavnikov, ki ovirajo komunikacijo med obema spoloma. Ko sta obe skupini pripravljene, zamenjata mesto in pogledajo seznam druge skupine, se o tem pogovorijo. Po tem se skupini znova združita in se pogovorita o splošnih spoznanjih vaje

- **Druge opombe:** To igro je smiselno izvesti takrat, ko je število moških in žensk v približno enakem razmerju v skupini (Rudas, 2001).

Zlomljeno srce

- **Razvojni učinek:** Preko igre sodelujoči izkusijo doživljanje konflikta in razhajanja mnenj znotraj skupine. Cilj je ustvarjanje skupne odločitve, tako sodelujoči lahko doživijo tudi skupinsko učinkovitost. Postavljeni vrstni red lahko pomaga tudi pri pojasnjevanju sistema vrednot skupine.
- **Priporočena starost:** Za mladostnike in odrasle.
- **Izkušnje vodje skupine:** Potrebne so bolj resne izkušnje vodenja skupine in globlja psihološka znanja.
- **Časovni okvir:** 60–80 minut
- **Pripomočki:** Papir, pisalo, delovni listi za vse sodelujoče
- **Opis igre:** Skupino razdelimo na manjše skupine s 4–5 oseb. Vodja skupine pove, da bo morala vsaka mala skupina sprejeti zelo težko odločitev. Morali bodo postaviti vrstni red bolnikov, ki čakajo na umetno srce. Najprej mora vsaka skupina zase narediti vrstni red, nato se pogovorijo z drugimi o svojem vrstnem redu in poskušajo doseči dogovor. Pravilo je, da mora vsak, preden obrazloži svoje mnenje, vrednotiti mnenje svojega predhodnika, tudi v primeru, ko si njihova mnenja nasprotujeta. Po tem vsaka majhna skupina dobi delovni list in kratko predstavitev bolnikov.
- **Delovni list:** Si član upravnega odbora mestne bolnišnice in moraš sprejeti življenjsko pomembno odločitev. Najprej moraš čakalni red po pomembnosti med bolniki določiti sam, ki čakajo na umetno srce. Na koncu mora upravni odbor (skupina) skleniti skupen dogovor.
 1. korak: Samostojna razvrstitev: bolnike, čakajoče na umetno srce, moraš sam razvrstiti v čakalno vrsto (1.: prvi v vrsti, 5.: zadnji v vrsti).
 2. korak: Seja odbora: potem, ko si ti in vsi člani odbora (člani tvoje skupine) postavili svoj vrstni red čakalne vrste, ima odbor sejo. Skupaj se morate dogovoriti o končnem vrstnem redu. Pravilo je, da preden obrazložiš svoje mnenje, moraš vrednotiti utemeljitve in občutja govorca pred tabo, tudi v primeru, če se njegova stališča ne ujemajo s tvojimi.

- **George Mutti**
 - Starost: 61 let
 - Poklic: sum povezanosti s podzemljem, kriminalnimi dejavnostmi (mafija)
 - Poročen, ima 7 otrok, zelo bogat, po operaciji bo bolnišnici daroval večji znesek.
- **Peter Santos**
 - Starost: 23 let
 - Poklic: študent
 - Samski, zelo dosti se uči, pomaga vzdrževati svojo družino, ki živi v pomanjkanju, po študiju bi želel postati policist.
- **Ann Doyle**
 - Starost: 45 let
 - Poklic: gospodinja
 - Vdova, vzgaja tri otroke, ima nizke dohodke, nima prihrankov.
- **Johnny Jaberg**
 - Starost: 35 let
 - Poklic: znani igralec
 - Ločen, oba otroka vzgaja nekdanja žena, daroval za ustanovitev zavetišča za brezdomce.
- **Howard Wilkinson**
 - Starost: 55 let
 - Poklic: senator zvezne države Kalifornija
 - Poročen, ima enega otroka, izvolili so ga nedavno, dokaj premožen.
- Na koncu sledi razgovor v skupini, kjer se pogovorijo, kako in zakaj je določena skupina prišla do danega vrstnega reda (Kagan, 2001).

Gostje na večerji

- **Razvojni učinek:** Igra se lahko uporabi v času izoblikovanja skupine, igra za spoznavanje.
- **Priporočena starost:** Lahko se uporabi pri vseh treh starostnih skupinah.
- **Izkušnje vodje skupine:** Od vodje skupine ne zahteva posebnih izkušenj.
- **Časovni okvir:** 10–15 minut
- **Pripomočki:** niso potrebni
- **Opis igre:** Sodelujoči sedijo v krogu in odgovarjajo na sledeče vprašanje: „Če bi imeli priložnost na večerjo povabiti tri znane osebe, koga bi izbrali?“
- **Druge opombe:** Smiselno se je vnaprej dogovoriti ali lahko izbirajo samo med živečimi osebami ali pa lahko tudi izberejo že davno umrle osebe (Kroenhert, 2004).

Vaje za razvijanje izražanja čustev in spretnosti empatije

Čustva

- **Razvojni učinek:** Nebesedno izražanje in prepoznavanje čustev.
- **Priporočena starost:** Priporočljivo za mladostnike in odrasle.
- **Izkušnje vodje skupine:** Od vodje skupine ne zahteva posebnih izkušenj.
- **Časovni okvir:** 15–20 minut
- **Pripomočki:** papirnate kartice
- **Opis igre:** Sodelujoči sedijo v krogu. Vsak član mora brez besed prikazati po eno čustvo, samo z nebesednim prikazom. Drugi člani skupine morajo ugotoviti, kaj bi naj bilo prikazano čustvo. Igro lahko igramo tudi tako, da vodja skupine vnaprej na kartice napiše čustva, vsak član pa vleče eno kartico, lahko pa tudi tako, da vsak zase poišče čustvo, za katerega v danem trenutku misli, da je zanj primerno (Benedek, 1992).

Ponovi z drugimi besedami

- **Razvojni učinek:** Služi razvijanju komunikacijske sposobnosti. Razvija besedišče, bogati pa tudi izražanje čustev.
- **Priporočena starost:** Primerna za vse starostne skupine.
- **Izkušnje vodje skupine:** Od vodje skupine ne zahteva posebnih izkušenj.
- **Časovni okvir:** 10–20 minut
- **Pripomočki:** niso potrebni
- **Opis igre:** Skupina sedi v krogu. Nekdo iz skupine pove poljubno kratko zgodbo. oseba poleg nje pove isto zgodbo z drugimi besedami. Pogoj je, da se ne sme uporabiti nobena enaka beseda. Tisti, ki se zmoti, mora zgodbo povedati dvakrat. Igra poteka tako dolgo, dokler ne bo vsak enkrat pripovedovalec in ponavljavec (Bagdy, Telkes, 1990).

Kaj bi bilo, če

- **Razvojni učinek:** Ker tekom igre simbolično opisujemo značaj drugega oziroma poskušamo ugotoviti, o kom govorijo, se morajo člani vživeti v vlogo drugega, tako se razvija njihova sposobnost empatije. Ob tem dobijo tudi povratne informacije o svojih osebnostnih lastnostih.
- **Priporočena starost:** Za mladostnike in odrasle.
- **Izkušnje vodje skupine:** Potrebne so bolj resne izkušnje vodenja skupine in globlja psihološka znanja.
- **Časovni okvir:** 30 minut
- **Pripomočki:** niso potrebni
- **Opis igre:** Sodelujoči sedijo v krogu. Bistvo igre je, da en član skupine zapusti prostor, on bo ugibal. Drugi se dogovorijo za točno določeno osebo izmed tistih, ki so ostali v prostoru, ki jo mora uganiti. Oseba, ki bo ugibala, pride v prostor, vpraša, kaj bi bila dana oseba, če bi bila rastlina. Ostali odgovorijo. Oseba, ki ugiba, ponovi vprašanje z drugimi kategorijami (na primer žival, gospodinjski predmet, hrana, naravni pojav, ipd.) tako dolgo, dokler ne ugotovi, za katero

osebo gre. Ko ugotovi, prostor zapusti tista oseba, ki jo je morala prejšnja uganiti. Igro je smiselno nadaljevati tako dolgo, dokler ne bodo vsi enkrat ugibalci in osebe, ki jih morajo uganiti.

- **Druge opombe:** Vajo je smiselno izvesti v taki skupini, ki deluje skupaj že dlje časa, člani pa se med seboj dobro poznajo (po Benedek, 1992).

Igra tolmačenja

- **Razvojni učinek:** Prepoznavanje komunikacije, še posebej globljega pomena besednega sporazumevanja in predstavitev tega, kako se lahko napačno razume medsebojno besedno sporazumevanje.
- **Priporočena starost:** Priporočljivo za starejše mladostnike in odrasle.
- **Izkušnje vodje skupine:** Potrebne so bolj resne izkušnje vodenja skupine in globlja psihološka znanja.
- **Časovni okvir:** 30–45 minut
- **Pripomočki:** niso potrebni
- **Opis igre:** Sodelujoči sedijo v krogu. Eden izmed igralcev bo intervjuvanec, drugi tolmač. Ostali igralci bodo spraševali. Intervjuvancu lahko kdorkoli postavi vprašanje, ampak le samo preko tolmača: tolmač interpretira, „prevede” vprašanje, torej pove intervjuvancu, kaj želi spraševalec pravzaprav od njega izvedeti (vsaj po tolmačevem mnenju). Tolmač na enak način „prevede” intervjuvančev odgovor. Spraševalci in intervjuvanec ne smejo neposredno govoriti, samo s pomočjo tolmača. Vlogo tolmača in intervjuvanca lahko preizkusi tudi več igralcev. Na koncu sledi pogovor o izkušnjah, kako je bilo povedati to, česar nočem, oziroma to, kako je, ko tisto, kar povem, lahko drugi razumejo povsem drugače (Benedek, 1992).

Vaje za razvijanje komunikacijske spretnosti

Prišla sva iz Amerike

- **Razvojni učinek:** Igra cilja na razvijanje spretnosti nebesednega izražanja, doživljanja tega, kako težko je nekaj izražati samo z gestami. Ker govorimo o tekmovalni situaciji, se v igrivi obliki lahko pojavijo tudi konflikti in rivalstvo.
- **Priporočena starost:** Lahko se uporablja v vseh treh starostnih skupinah.
- **Izkušnje vodje skupine:** Od vodje skupine ne zahteva posebnih izkušenj.
- **Časovni okvir:** 10–30 minut
- **Pripomočki:** niso potrebni
- **Opis igre:** Govorimo o splošno znani otroški igri. Skupina sedi v krogu. Dva člana zapustita prostor in se dogovorita o tem, kateri poklic bosta predstavljala. Ko se vrneta v skupino, bo njuna naloga ta, da bosta dogovorjeni poklic predstavila z gestami oziroma gestikulacijo. Ko se vrneta v prostor, rečeta: „Prišla sva iz Amerike, grb naše stroke je x (prva črka danega poklica). Ostali morajo ugotoviti, kaj je izbrani poklic. Tisti, ki mu uspe uganiti, izbere svoj par in bosta v naslednjem krogu onadva tista, ki si bosta izmislila naslednjo nalogo, naslednji poklic.

- **Druge opombe:** Ta naloga povečini ustvarja dobro vzdušje, v skupini se veliko smeji, tako lahko po zahtevnejših vajah to vajo uporabimo kot vajo za sproščanje (Grätzer, 1977).

Besedilo ostane

- **Razvojni učinek:** Razvijanje besednega in nebesednega sporazumevanja.
- **Priporočena starost:** Za mladostnike in odrasle.
- **Izkušnje vodje skupine:** Od vodje skupine ne zahteva posebnih izkušenj.
- **Časovni okvir:** 30–45 minut
- **Pripomočki:** papir, pisalo
- **Opis igre:** Sodelujoči tvorijo dvojice. Skupno si izmislijo in zapišejo kratek dvogovor. To besedilo morajo predstaviti v različnih situacijah. Besedilo ostane vedno enako, spreminja se samo situacija. Sodelujoči doživijo, kako se pomen enakega besedila spreminja, če ga dopolnjujejo nebesedne prvine različnih določenih situacij (Bús, 2003).

Ves svet dela tako

- **Razvojni učinek:** Igra za razvijanje sposobnosti nebesednega sporazumevanja.
- **Priporočena starost:** Lahko se uporablja v vseh treh starostnih skupinah.
- **Izkušnje vodje skupine:** Od vodje skupine ne zahteva posebnih izkušenj.
- **Časovni okvir:** 20–30 minut
- **Pripomočki:** niso potrebni
- **Opis igre:** Sodelujoči sedijo v krogu, eden izmed njih zapusti prostor. Ostali se dogovorijo za en pridevnik, na primer pameten, potrpežljiv, nestrpen, dostojen ipd. Naloga je, da ko se igravec vrne v prostor, ugame izbrano besedo. Lahko postavlja vprašanja, povezana z dejanjem, ki se nanaša na to, kako to stvar delajo po vsem svetu. Na primer: Kako perejo avto po vsem svetu? Kako zajtrkujejo po svetu? ipd. Iz skupine lahko vpraša vedno drugega, tisti pa ima nalogo, da odgovori z gestami, mimiko in odigra odgovor na dano vprašanje tako, da to ustreza besedi, ki jo mora spraševalec ugotoviti. Tako lahko dostojno pere avto, zajtrkuje, ipd. Naslednji zapusti prostor tisti, pri kom je spraševalec ugotovil dani pridevnik.
- **Druge opombe:** povečini je to zelo zanimiva igra, povezana z veliko smeha (Perhman, b. l.).

Sem rekel obraz?

- **Razvojni učinek:** Predstavitev moči nebesednega sporazumevanja.
- **Priporočena starost:** Lahko se uporablja v vseh treh starostnih skupinah.
- **Izkušnje vodje skupine:** Od vodje skupine ne zahteva posebnih izkušenj.
- **Časovni okvir:** 20–30 minut
- **Pripomočki:** niso potrebni
- **Opis igre:** Sodelujoči sedijo v krogu. Vodja skupine jih prosi, da naj odložijo vse, pisala, papirje, in gledajo v njega. Ko že vsi gledajo vanj, naj prosi

sodelujoče, da dajo v pest stisnjene roke k obrazu. Med tem se vodja skupine pretvarja, kot da bi prikazal nalogo, a svoje pesti postavi pod brado. Prosi skupino, da noben naj ne premakne roke, ampak se naj tako ozrejo naokoli. Verjetno bo dobršen del članov skupine roke dala pod brado, namesto pred obraz. Temu lahko sledi razgovor o vlogi kanalov besednega in nebesednega sporazumevanja ter o tem, od česa je odvisno, kako upoštevamo nasprotujoče si informacije (Kroehnert, 2004).

Črno-belo, da-ne

- **Razvojni učinek:** Razvijanje izrazne sposobnosti besednega sporočanja, izkušanje, kako razne ovire otežujejo besedno sporočanje.
- **Priporočena starost:** Lahko se uporablja v vseh treh starostnih skupinah.
- **Izkušnje vodje skupine:** Od vodje skupine ne zahteva posebnih izkušenj.
- **Časovni okvir:** 20–30 minut
- **Pripomočki:** niso potrebni
- **Opis igre:** Govorimo o znani otroški igri. Igralci sedijo v krogu. eden izmed igralcev je spraševalec, ki lahko vpraša karkoli. Ostali morajo hitro odgovoriti, ampak tako, da ne smejo uporabiti besed črno, belo, da in ne. Igralci lahko podajajo samo resnične odgovore. Tisti, ki stori napako ali zavlačuje, izpade. Zmaga tisti, ki ostane najdlje v igri, tako bo on naslednji spraševalec.
- **Druge opombe:** Večinoma je zelo zabavna, sproščena igra z veliko smeha (Grätzer, 1977).

Žlobudranje

- **Razvojni učinek:** V prvi vrsti razvijanje glasovnega sporazumevanja, v drugi pa razvijanje kanalov nebesednega sporazumevanja.
- **Priporočena starost:** Lahko se uporablja v vseh treh starostnih skupinah.
- **Izkušnje vodje skupine:** Od vodje skupine ne zahteva posebnih izkušenj.
- **Časovni okvir:** 20–30 minut
- **Pripomočki:** niso potrebni
- **Opis igre:** Skupina sedi v krogu. Dva člana zapustita prostor in se dogovorita, o čem se bosta „pogovarjala“. Njuna naloga bo, da ko se vrneta v skupino, bosta samo žlobudrala v nerazumljivem jeziku. Ostali morajo ugotoviti, o čem govorita. Smiselno je igrati več krogov. Obstaja tudi različica jezika, ko namesto žlobudranja igralci uporabljajo samo številke.
- **Druge opombe:** Večinoma je igra sproščena in povezana z veliko smeha, zato se lahko uporablja kot sprostitvena igra po težjih nalogah (Benedek, 1992).

Hiša, drevo, pes

- **Razvojni učinek:** Vaja je po eni strani primerna za razvijanje nebesednega sporazumevanja in empatije, po drugi strani pa tudi to, da člani skupine izkusijo skupinsko učinkovitost in to, kako je pomembno za njih vodenje drugih.
- **Priporočena starost:** Priporočena za vse starostne skupine.
- **Izkušnje vodje skupine:** Od vodje skupine ne zahteva posebnih izkušenj.

- **Časovni okvir:** 10–20 minut
- **Pripomočki:** papir formata A4, papir za vsako dvojico, podlaga, pisala, po možnosti barvni flomastri, 1 kos za vsako dvojico
- **Opis igre:** Skupina se razdeli na dvojice (če je število članov neparno, potem prosimo tistega, ki nima para, naj bo opazovalec, ali pa bo njegov par vodja skupine). Pari sedejo nasproti drug drugemu, tako da se s koleni dotikajo, na kolena položijo papir s podlago ter oba primeta flomaster. Vodja skupine prosi sodelujoče, da vsi zaprejo oči in si predstavljajo poljubno pokrajino s hišo, z drevesom ob hiši, ob hiši pa s psom. Naj pustijo domišljiji prosto pot. Po 2–3 minutah prosi vodja skupine pare, da brez besed, v tišini narišeta eno skupno risbo tako, da skupaj držita en flomaster, na sliki pa naj bo ena hiša, eno drevo in en pes. Ko vsaka dvojica zaključi z nalogo, razstavimo slike. Vsaka dvojica predstavi občutja in izkušnje z nebesedno komunikacijo, empatijo in z vplivanjem drug na drugega v tem odnosu.
- **Druge opombe:** Igro si lahko predstavljamo tudi tako, da vodja skupine vnaprej ne določi teme, ampak se dvojica sama odloči, kaj bo narisala. Bistveno je, da se niti v tem primeru ne smejo dogovarjati, kaj in kako bodo narisali. Igra je večinoma zelo sproščena, povezana z veliko smeha, še posebej ob pogledu na nastale risbe, zato je priporočljiva kot igra za sproščanje po zahtevnejših igrah (Rudas, 2001).

Hotelski portir

- **Razvojni učinek:** Razvijanje sposobnosti prepoznavanja in uporabe nebesednih znakov.
- **Priporočena starost:** Lahko se uporablja v vseh treh starostnih skupinah.
- **Izkušnje vodje skupine:** Od vodje skupine ne zahteva posebnih izkušenj.
- **Časovni okvir:** 20–30 minut
- **Pripomočki:** niso potrebni
- **Opis igre:** Eden izmed sodelujočih bo portir hotela, ostali pa bodo gosti. Gostje so „nemi“, ne vedo govoriti, lahko se izražajo samo z nebesednimi sredstvi. Vsak pa ima neko težavo, za rešitev katere pa potrebuje pomoč portirja. Naloga portirja – on je edini, ki lahko govori – je ta, da ugotovi, kaj želijo od njega. Po igri sledi razgovor o tem, kako je bilo težko le s pomočjo nebesednega sporazumevanja doseči svoje cilj (Bús, 2003).
- **Druge opombe:** lahko si izmislimo tudi druge situacije, kot na primer natak v restavraciji, ipd.

Kdo ropota?

- **Razvojni učinek:** Razvijanje uporabe in prepoznavanja nebesednih znakov.
- **Priporočena starost:** Lahko se uporablja v vseh treh starostnih skupinah.
- **Izkušnje vodje skupine:** Od vodje skupine ne zahteva posebnih izkušenj.
- **Časovni okvir:** 20–30 minut
- **Pripomočki:** vrata

- **Opis igre:** Nekdo iz skupine zapusti prostor, ostali sedijo v krogu. Tisti, ki je zapustil prostor, si predstavlja nekoga ali nekaj in z ropotanjem ali trganjem poskuša izraziti, na koga misli. Pride noter, sede. Ostali povedo, na koga ali kaj mislijo, koga bi rad predstavljal tisti, ki ropota oziroma trka. Na koncu tudi oseba, ki je ropotala oziroma trkala, pove, koga ali kaj je poskušal predstaviti.
- **Druge opombe:** Pomembno je, da bo tisti, ki je ropotal oziroma trkal, povedal zadnji, na koga ali kaj je mislil (Benedek, 1992).

Sinhroniziranje

- **Razvojni učinek:** Deloma razvijanje nebesednega sporazumevanje, deloma pa za razvijanje sposobnosti empatije.
- **Priporočena starost:** Lahko se uporablja v vseh treh starostnih skupinah.
- **Izkušnje vodje skupine:** Od vodje skupine ne zahteva posebnih izkušenj.
- **Časovni okvir:** 20–30 minut
- **Pripomočki:** niso potrebni
- **Opis igre:** Igra v parih. En član dvojice se lahko izraža samo z nebesednimi znaki, z gestami, mimikami, gibi, itd. Drugi član para govori namesto njega, sinhronizira z govorom njegove gibe. Kasneje zamenjata vlogi. Igro si lahko predstavljamo tudi obratno: v tem primeru ne sledi govorec „sliki“, temveč predstavlja njegovo negibno govorjenje drugi član dvojice z nebesednimi znaki (Benedek, 1992).

Vaje za razvijanje sposobnosti reševanja konfliktov

Drobiž

- **Razvojni učinek:** Prva dva kroga igre izraža asertivnost in posredno uspehe in poraze družbene učinkovitosti, tretji krog igre pa naklonjenost med člani skupine. Člani lahko doživijo občutek poraza in izgube, pa tudi to, kako so pomembni za druge, kolikokrat so stopili z njimi v stik, tako se lahko odkrivajo tudi medsebojna občutja.
- **Priporočena starost:** Lahko se uporablja v vseh treh starostnih skupinah.
- **Izkušnje vodje skupine:** Od vodje skupine ne zahteva posebnih izkušenj.
- **Časovni okvir:** 10–15 minut
- **Pripomočki:** 10–150 kosov kovancev po 5 forintov, velika miza, papir, svinčnik
- **Opis igre:** Člani skupine sedijo okoli mize. Na sredino mize postavimo kovance. Po znaku za začetek člani skupine vzamejo toliko kovancev iz kupa na sredi mize, kolikor le lahko zgrabijo ali kolikor hočejo. Zatim preštejemo, koliko kovancev si je kdo pridobil, kar tudi zapišemo. V naslednjem krogu lahko vsak od dveh članov vzame toliko denarja, kolikor hoče. Znova preštejemo denar in zapišemo, koliko je komu ostalo. V tretjem krogu lahko vsak po vrsti da dvema članoma skupine toliko drobiža, kolikor želi. Denar znova preštejemo, da ugotovimo, koliko kovancev imajo člani na koncu. Na koncu se lahko pogovorimo o mišljenjih in občutkih med igro.

- **Druge opombe:** Za otroke je lahko neprijetno in obremenjujoče, če vzamejo kaj od njih, tako zahteva ta igra pri otrocih premislek in veliko previdnosti (Benedek, 1992).

Igre asertivnosti

- **Razvojni učinek:** Cilj igre je, da pojasni tri možne vedenjske vzorce (agresivnost, asertivnost, submisivnost) v konfliktni situaciji, člani naj imajo možnost preko igre vlog preizkusiti različne možnosti reševanja konfliktnih situacij.
- **Priporočena starost:** Za mladostnike in odrasle.
- **Izkušnje vodje skupine:** Potrebne so bolj resne izkušnje vodenja skupine in globlja psihološka znanja.
- **Časovni okvir:** 30–60 minut
- **Pripomočki:** niso potrebni
- **Opis igre:** Sodelujoči sedijo v skupini. Vodja skupine na kratko predstavi razlike med agresivnostjo, asertivnostjo (odločnost, energičnost, vsiljivost, odločno zastopanje sebe brez agresije) in submisivnosti (podrejenost). Temu sledi igra vlog. Igralci bodo prostovoljci, ostali tvorijo občinstvo, kot da bi bili na gledališki predstavi. Igralci morajo odigrati različne konfliktna situacije na agresiven, asertiven ali submisiven način. Igri sledi razgovor s skupino, kdo je kako videl različne načine reševanja konfliktov, v kakšni meri so bili igralci agresivni, asertivni ali submisivni (po Rudas, 2001).

Košara sadja

- **Razvojni učinek:** V tej igri se poleg tekmovalnosti pojavlja tudi doživljanje frustracije in oviranja v konfliktni situaciji. Tistemu, kdor je uspešen pri tej igri, doživi tudi izkušnjo samoodločnosti.
- **Priporočena starost:** Lahko se uporablja v vseh treh starostnih skupinah.
- **Izkušnje vodje skupine:** Od vodje skupine ne zahteva posebnih izkušenj.
- **Časovni okvir:** 15–20 minut
- **Pripomočki:** en stol manj, kot je število udeležencev
- **Opis igre:** Člani skupine sedijo v krogu, en stoji na sredini. Vsak dobi ime po enem sadju. Tisti, ki stoji na sredini, glasno zakliče: „Sliva naj zamenja mesto z jabolkom.“ Dva imenovana igralca vstaneta in poskusita čim hitreje zamenjati mesto. Tisti, ki stoji na sredini, poskuša tako preprečiti, da ta dva sedeta, da sede on na enega izmed praznih stolov. Tisti, ki ostane brez stola, nadaljuje igro na sredini. Če tisti na sredini zavpije: „Košara s sadjem se je prevrnila“, vsi vstanejo in si poiščejo drug prostor.
- **Druge opombe:** Večinoma je to vesela igra, povezana z veliko smeha, v njej uživajo predvsem otroci. Potrebno pa je paziti, da ne preide v grobosti, da se ne bi kdo poškodoval (Benedek, 1992).

Zasedanje območja

- **Razvojni učinek:** Igra prikazuje medskupinske konflikte v takih situacijah, kjer se morajo boriti za pomanjkljive vire. Ker poteka delo v majhnih skupinah, se ob tem krepí tudi sodelovanje v majhnih skupinah ter čút pripadnosti skupini.
- **Priporočena starost:** Lahko se uporablja v vseh treh starostnih skupinah.
- **Izkušnje vodje skupine:** Potrebne so bolj resne izkušnje vodenja skupine in globlja psihološka znanja.
- **Časovni okvir:** 20 minut
- **Pripomočki:** večje število pohištva, ki ga lahko premikamo kot na primer stoli, mize, preproge, okrasni predmeti.
- **Opis igre:** Skupino razdelimo na dve ekipi. Ena ekipa se postavi v en del sobe, druga pa v drugi del sobe. Naloga je, da na znak vsaka ekipa na svoj del prostora znesi čim več stvari. Časovni okvir je 5 minut. Krasti je dovoljeno: s prostora druge ekipe se lahko stvari vzamejo nazaj v drug prostor. Edino pravilo je, da če kdo prime in drži določeni predmet, se drugi istega predmeta ne sme dotakniti. Po preteku petih minut zmaga tista ekipa, ki ima na svoji polovici več predmetov. Igri sledi pogovor o tem, kakšen je bil občutek tekom tekmovanja med ekipama, kako je bilo občutiti dovoljeno krajo tako s strani „storilcev“ kot tudi s strani „oropanih“.
- **Druga opombe:** Večinoma je to vesela igra, povezana z veliko smeha, v njej uživajo predvsem otroci. Potrebno pa je paziti, da ne preide v grobosti, da se ne bi kdo ali kaj poškodovalo (Benedek, 1992).

Vaje za razvijanje družbene učinkovitosti

Samo mene poslušaj!

- **Razvojni učinek:** Naloga je neke vrste boj za pozornost med tremi stranmi, tako se lahko tudi meri raven družbene učinkovitosti.
- **Priporočena starost:** Lahko se uporablja v vseh treh starostnih skupinah.
- **Izkušnje vodje skupine:** Od vodje skupine ne zahteva posebnih izkušenj.
- **Časovni okvir:** 20–30 minut
- **Pripomočki:** niso potrebni
- **Opis igre:** Člani skupine sedijo v polkrogu, igralci so trije. Naloga je enostavna: dva se pogovarjata, tako, da sta lahko pozorna samo drug na drugega. Naloga tretjega je, da mora z vsemi možnimi sredstvi, privabiti pozornost katerega izmed govorcev nase, edino dotakniti se jih ne sme. Primerno je vnaprej določiti časovni okvir, recimo 2–5 minut. Zatem se lahko tudi drugi člani poskusijo v vlogi „sogovorcev“ ali „motečega člana“ (Benedek, 1992).

Stran, muha!

- **Razvojni učinek:** Igralci dobijo sliko o tem, kako lahko svoje partnerje prepričajo o svojem prav, lahko merijo, kakšna je njihova družbena učinkovitost.
- **Priporočena starost:** Za mladostnike in odrasle.
- **Izkušnje vodje skupine:** Od vodje skupine ne zahteva posebnih izkušenj.
- **Časovni okvir:** 15–20 minut
- **Pripomočki:** niso potrebni
- **Opis igre:** Skupino razdelimo na manjše skupine od 5–7 oseb. Skupini razložimo, da jim postavimo enostaven problem, naj razmislijo najprej vsak zase, potem pa naj poskusijo prepričati ostale o pravilnosti svoje rešitve. Na koncu se skupno dogovorijo o rešitvah, vodja skupine pa pove pravilno rešitev. Problem je sledeč: Imamo zaprt kozarec za vlaganje, na dnu tega pa spi šest muh. Kaj se zgodi, če prebudimo muhe in začnejo letati po kozarcu? Ali se spremeni masa kozarca in muh, če le-te niso na dnu steklenice? (Rešitev: Masa se ne spremeni, saj ko muhe letijo, ustvarjajo spuščajoče se zračne tokove, ki pa predstavljajo enake sile, kot je njihova teža. Tako je vseeno, če sedijo ali letijo, kozarec pritiskajo navzdol z enako težo oziroma silo.) (Kroehnert, 2004).

Mešani meni

- **Razvojni učinek:** Skupina mora sodelovati, ustvarjati ideje za čim boljšo rešitev, zato je vaja izrazito primerna za krepitev ekipnega duha in spodbujanje sodelovanja.
- **Priporočena starost:** Priporočljivo za mladostnike ali odrasle.
- **Izkušnje vodje skupine:** Sama izvedba naloge od vodje ne zahteva posebnih izkušenj, izkušnje so potrebne le za vodenje razgovora.
- **Časovni okvir:** 30 minut
- **Pripomočki:** papir, svinčnik
- **Opis igre:** Sodelujoče razdelimo v skupine po 4–5. Povemo jim, da si naj predstavljajo situacijo, ko želijo odpreti restavracijo. Njihova naloga je, da načrtujejo po njihovem mnenju perfektni restavracijski meni. Za rešitev naloge imajo na voljo 10–15 minut, po tem sledi pogovor. Med pogovorom se ustavimo pri tem, kako se jim je uspelo poenotiti v danem času, kako so se odločali pri razpravah (Kroehnert, 2004).