

Ismerem? Felismerem?

(a társak jellemző vonásainak megfigyelése, memorizálása; csoportismeret, tapintási érzékelés, hallásérzékelés fejlesztése)

Leírás: Társainkról szerzett információink jelentős része vizuális. „Ismerjük egymást” – ez a biztonságunk szemünket becsukva rögtön meginog. Felismerem-e a legjobb barátomat csukott szemmel, csak az arcát tapintva? – ez a játék témája.

- a) Kört alkotunk. A kör közepén csukott szemmel áll az egyik játékos. A körben állók menetirányban elindulnak, majd a közepén álló játékos jelzésére megállnak. A kitaláló (ő áll a kör közepén) rámutat valamelyik társára, aki odamegy hozzá, és a kitaláló kezét a saját arcára helyezi. A kitaláló feladata: csak az *arc érintése, tapintása alapján* tájékozódva kell felismernie társát. Ha sikerült, akkor cserével (a „felismert” játékos marad közepén) folytatódik a játék. Amennyiben nem sikerült, úgy a kitaláló továbbra is közepén marad, s egy másik társának felismerésével próbálkozhat.
- b) A játék szervezése megegyezik az a) variációéval. A kitaláló által csukott szemmel kijelölt játékos nem megy középre, hanem helyén maradva *elváltoztatott hangon* szólal meg. A kitalálónak most hangjáról kell felismernie társát.
- c) Még nehezebb változat a következő: a szervezés az a) variációnál írtakkal teljes mértékben megegyezik, csak a felismerés alapja más. Nem arcról, hanem a társ kezéről kell megállapítani, ki ő.
- d) 5-8 játékos egymás mellé áll, kb. fél-fél méter térközt hagyva. A kitaláló jól megjegyzi ezt a felállást, majd becsukja szemét. Ezután a vonalban állók helyet cserélnek („összekeverednek”), csak a közöttük lévő távolságot tartják meg. A (csukott szemű) kitaláló dolga az eredeti sorrend visszaállítása. A játék nehézsége változtatható azzal, hogy mit használhat a kitaláló az azonosításra (például hajról sokkal könnyebb felismerni, hogy ki áll előttünk, mint kézzel...).
- e) A játékosok hang nélkül szétszélednek a teremben. A csukott szemű kitaláló tapsol, erre mindenki megmerevedik a helyén. A kitaláló elindul valamelyik irányba – nem szabad kitérni előle! -, s az első játékosnak, akivel találkozik, feltesz egy kérdést. A kért elváltoztatott hangon válaszol. Ha a kitaláló felismerte, akkor szerepcserével, újabb helyváltoztatással folytatódik a játék. Ellenkező esetben a kitaláló marad még egy „fordulóra”.
- f) Az előzővel megegyező szervezésű játék, csak a kitaláló most nem hangról, hanem a játékos arcát tapintva próbálja felismerni társát.

Megjegyzés: Az a-c-d-f variációra vonatkozik: az „árulkodó” tárgyakat tegyük le a játék megkezdése előtt (például karórát, gyűrűt, szemüveget stb.).