

Karmesterjáték

(koncentráció, utánzóképeség fejlesztése, egész csoport együttműködése)

Leírás: Ki irányítja a mozgást? Egy résztvevőt kiküldünk a teremből, a többiek körbe állnak. Ezután a bent maradók választanak egy mozgásirányítót – az ő mozdulatait fogják a későbbiekben – minél pontosabban – utánozni. Az irányító mindenféle mozdulatot tehet (például megsimítja a haját, összekulcsolja a kezét, keresztbe teszi a lábát, de akár konkrét jelentés nélküli mozdulatokat is). Arra kell ügyelnie, hogy a mozdulatokat követhető sebességgel hajtsa végre. A kitaláló feladata az, hogy a csoport együttes mozgását figyelve megnevezze az irányítót. Ha sikerül neki, akkor az irányítóból kitaláló lesz, és a társaság új irányítót választ. (Ellenkező esetben a kitaláló marad még egy játékra – új irányítóval.)

Megjegyzés: A játék előtt mondjuk el, hogy a tekintetek is elárulhatják azt, amit a játékban titkolni igyekszünk. Amennyiben mindenki egyidejűleg az irányítót figyeli, nagyon könnyű lesz a kitaláló dolga.

Nagyobb létszámú csoportnál két tippje is lehet a kitalálónak. Ha a csoport nem pontosan dolgozik, akkor nagyon nehéz rájönni, ki irányítja a mozgást...