

Kézfogó

(névtanulás, egész csoport együttműködése, ritmusjáték, koncentráció)

Életkor: Felnőttekkel is érdemes megpróbálni, de e játékkal több eredményt érhetünk el a 10-18 év közöttiekkel.

Körülmények: Páros számú kell, hogy legyen a csoport (amit könnyű elérni: ha páratlan a létszám, a játék bemutatása után a vezető kiáll).

Nehézségi fokozat: Nem könnyű játék! Csak akkor érdemes a bonyolultabb változatokkal foglalkozni, ha az alapjáték már nagyon jól megy.

Leírás: A játékosok a kör kerületén, a körvonal irányában párosával egymással szemben állnak. A játékvezető utasítására egyszerre indul a csoport. A párok tagjai kezet fognak, nevüket mondják (elég az utónév, másként lelassul a játék), majd egymással ellentétes irányban haladnak tovább a kör kerületén. Sorban kezet fognak a velük ellentétes irányban haladókkal. Figyelem: mivel kerülgetik egymást, minden második kézfogás balkézrel történik (a társaság fele a körvonalon ellentétes irányban „szlalomozik”)!
Fontos a közös ritmus. Ha egyetlen résztvevő téveszt, az egész csoport munkája megakad. Minden kézfogásnál történjen meg a bemutatkozás. (A játék kapcsán – ha ez a csoport számára fontos – beszélgetést kezdeményezhetünk a bemutatkozás szabályairól.)

Megjegyzés: A bemutatkozás elhagyásával több módon lehet variálni a játékot (a változatok – az alapjátékhoz viszonyítva – sokkal nehezebbek):

- elmarad a kezdeti vezetői beszámolás, rá kell érezni a közös ritmusra
- meghatározott számú (például minden harmadik vagy negyedik) kézfogás után mindenki 180 fokos fordulatot tesz, saját addigi haladási irányával ellentétesen mozog tovább a kör kerületén
- váltakozó ritmusú forgások (a harmadik, majd a negyedik után – folyamatosan)

JÁTÉKKÖNYV (részlet a digitális változathól). Szerkesztette: Kaposi László. Szabadon letölthető PDF formátumban.
Bármiféle nyomtatott vagy digitális közlésnél kérjük az alapul vett nyomtatott kiadványt megadni: *Játékkönyv. Kerekasztal Színházi Nevelési Központ – Marczibányi Téri Művelődési Központ, 2002. Szerk.: Kaposi László*