

Tükörjáték

(koncentráció, utánzóképeség fejlesztése, empátia, együttműködés párokban)

Leírás: A pár tagjai egymással szemben állnak, olyan távolságban, hogy kinyújtott karjuk (pontosabban az ujjhegyük) összeérjen. Egyikük az irányító, aki elmozdulhat, fintort vághat, gesztikulálhat. Társának feladata: mintha ő lenne a tükör, utána csinálni – a lehető legpontosabban, szinte vele együtt végezni – az összes mozdulatot (ha az irányító balkézzelel mozdult, akkor a szemben lévő jobbal teszi ugyanezt stb.). A fokozatosság elvét betartva előbb lassú kézmozdulatokat tükrözzünk, később gyorsabbakat, majd akár az egész testre kiterjedő mozdulatso-rokat is.

A játék nehezebb változatai:

- Az irányító szerepét megbeszélés, illetve külön jelzések nélkül veszik át és adják vissza a játékosok.
- Szituációk páros tükrözése – négy játékos vesz részt benne. Az első páros (megegyezve a szituációban) kezdeményez, a második pedig igyekszik minél pontosabban tükrözni a látott mozdulatokat.

Megjegyzés: Haladóknak helyszínt vagy szituációt is megadhatunk.