

## Vakvezetés

(bizalomérzet kialakítása, együttműködés párokban, a c-d-e változatokban hallásérzékelés fejlesztése)

**Életkor:** 9-10 év felettekkel.

**Nehézségi fokozat:** Könnyebbek, kevésbé veszélyesek, mint a „dülöngélős” bizalomjátékok bármelyike. Hibázni azonban itt sem szabad! A gyakorlatok végrehajtása során még az apró hibák is épp ellentétes hatást váltanak ki, mint amit elérni szeretnénk. Lehetőleg ne legyenek a teremben „veszélyes pontok” (kályha, olyan bútor, ami felborulhat, fogas, ami eldőlhethet stb.)

**Leírás:** A páros vakjátékok (közös jellemzőjük, hogy a pár egyik tagja csukott szemmel játszik), miközben megingatnak térérzékelő biztonságunkban, felhívják a figyelmet a többi érzékszervre, hallásra, tapintásra, szaglásra, s még valamire, ami jelen esetben a legfontosabb: növelik/növelhetik a bizalom érzését a partner, a látó iránt. Fél tucatnyi változatot ismertetünk:

a) A pár egyik tagja behunyt szemmel jár, míg a másik játékos mögötte haladva, a „vak” vállára helyezett kezével irányítja a közös mozgást. Miután érezhető a partner mozgásán a lazulásooldódás, páron belüli szerepcserével folytatódik a játék.

A játék variációi bizonyos fokú nehezítést is jelentenek – az érintési („információ-adó”) felület csökkentésével:

- két kézzel a vállon irányít a látó,
- egy kézzel a vállon,
- egy ujjal, és a vak előtt járva irányít, vezet a látó.

b) A párok tagjai a terem szemközti falai előtt helyezkednek el. Az egyik sorban állók behunyt szemmel, egyenletes tempóban indulnak a másik oldal felé. A többiek feladata: meg kell fogniuk társukat a fal előtt. A játék után elemezzük a történeteket. (A bizalom és a biztonság hiánya jól látható a behunyt szemmel járók mozgásán: a fal közelébe érve lelassul mozgásuk.) „Megbízok benned” – mondjuk időnként. Ki lehet próbálni! Szerepcserével folytatódik a játék.

c) A párok tagjai a terem szemközti falainál állnak, az előző változathoz hasonlóan. Egyetlen páros játszik, majd újabb következnek: a látók nem fogják meg társukat, csak szólnak, kiáltanak, mielőtt az a falhoz érne.

d) Miután a párok egyeztetik saját hangjelüket, egymástól két-három méter távolságra helyezkednek el. Hogy a csukott szemű játékos merre megy, azt társának hangja (a beszéd tilos!) szabja meg számára, ugyanis követnie kell a „hangforrást”.

e) A pár egyik tagja csukott szemmel megy társa felé. Ebben a változatban csak a megállásra és az indulásra adhat hangjelzést a partner. Kellő gyakorlat megszerzése után akár veszélyesnek tűnő helyzetek is felvállalhatók, például a fal (vagy más akadályok, székek, egyéb bútorok) előtt állítja meg a „vakot” társának hangja.

f) A vakvezetési gyakorlatok körét bővíti az alábbi, **Irányítótorony** nevű játék is.

- A párok egyik tagja csukott szemmel megy (ő a repülőgép), míg a másik (az irányítótorony) szavakkal, szöveges utasításokkal vezeti, irányítja végig az akadályokkal teli „kifutópályán”. (Az akadályok érintése is hibának számít.) Másként elhelyezett akadályokkal jöhet az újabb pár.
- Játshatunk egyidejűleg *több párossal* is: ebben az esetben a játékosoknak az utasítások pontos végrehajtásán kívül a nekik szóló információk kiválasztására is figyelniük kell.

g) Az **Autóvezetés** nem úrvezetők vasárnapi játéka, hanem bizalomgyakorlat. A párok tagjai egymás mögött helyezkednek el. Az elől álló csukott szemmel megy a hátsó érintéses jelzései alapján. A jelek lehetnek egyezményesek (egyébként szabadon variálhatók), például a követ-

kező módon:

- a hát közepének érintése: egyenesen
- bal váll: balra
- jobb váll: jobbra
- ha nincs érintés: állj
- kéz a nyakon: hátrafelé
- a sebesség az érintés erősségével szabályozható.