

CSAPATÉPÍTŐ JÁTÉKOK

A csapatépítő játékokat tulajdonképpen bármilyen közösség használhatja: az általános iskolától egészen a nyugdíjasklubokig. Ezek a típusú játékok elősegítik, hogy megismerjék egymást olyan emberek is, akik addig nem sokat találkoztak, vagy még keveset beszélgettek egymással. A játékok segítségével jobban megismerhetjük egymást, de akár még saját magunkat is. Legtöbbjük egyfajta őszinteségre, nyíltságra készíteti a résztvevőket, hiszen rendhagyó formában mondhatnak el magukról titkokat, mesélhetnek el olyan élményeket, fogalmazhatnak meg olyan vágyakat, amelyeket „csak úgy” talán nem mondanának el senkinek.

Osztálykiránduláson, osztályfőnöki órán, alakuló közösségek első találkozásakor, baráti összejöveteleken vagy akár cégek csapatépítő rendezvényére is ajánlott.

Én még sohasem... Én már voltam...

A játékosok körben ülnek, egyvalaki pedig középen áll. Ő az, aki elkezdi a játékot, egy olyan mondattal, ami rá igaz, de akár több másik játékosra is igaz lehet. Például azt mondja, hogy „Én még sohasem ültem repülőgépen”. Erre a mondatra csak azok reagálnak, akik éppen az ellenkezőjét cselekedték, vagyis már ültek repülőgépen. Ők felállnak és helyet cserélnek egymással, miközben a középen álló ember nagy valószínűséggel szintén leül egy üresen maradt székre, és így valaki más fog középen maradni, aki folytatja a játékot.

Most ő mond egy olyan megállapítást, amit, mondjuk, már csinált, vagyis azt mondja például, hogy „Én már jártam Párizsban”. Ekkor azok fognak felállni és helyet cserélni, akikre ez nem vonatkozik, vagyis akik még nem jártak Párizsban. Ekkor a középen álló feltehetőleg szintén leül, és valaki ismét középen marad, és azt mondja, hogy „Én már ettem kaviárt”, és aki még nem... (Aki egyszer már felállt, az nem ülhet vissza a saját helyére!)

Nem sok izgalmasabb dolog van annál, mint olyan dolgokról beszélni, amiről egyébként ritkán szoktunk őszintén megnyilatkozni. Fontos megjegyezni, hogy a játék akkor igazán érdekes, ha valóban őszinte mondatok hangzanak el, és ha ez a feloldódás még mozgással is párosul, akkor biztos a siker!



Szereted a szomszédodat?

A játékosok körben ülnek úgy, hogy mindenkinek jut egy szék, kivéve egyvalakinek, aki középen fog állni. (Ez rendszerint a játékvezető, aki már hozzászokott ehhez a méltatlan helyzet-hez.) Odamegy egy általa kiszemelt játékoshoz, és megkérdezi tőle, hogy szereti-e, mondjuk, a tőle jobbra ülő embert. Ekkor, ugye, kétféle válaszlehetőség van: igen vagy nem.

Ha igen, akkor megkérdezi tőle, hogy miért szereti, mire az illető azt válaszolja, hogy azért, mert a szomszédja, mondjuk, szereti a töltött káposztát. Aki rajta kívül még szereti, az mind feláll és helyet cserél azokkal, akik még szintén szeretik. (Visszaülni tilos!) Ekkor a középen álló leül egy üresen maradt helyre, és valakinek óhatatlanul nem jut üres szék, így ő megy oda valakihez azzal a kérdéssel, hogy szereti-e a baloldali vagy a jobboldali szomszédját. Ha igen, akkor miért, és a válasznak olyannak kell lenni, ami a szomszédra is és másokra is jellemző lehet. Ezután újabb helycsere következik...

Ha a válasz nem, akkor mindenki eggyel jobbra csúszik, és a középen álló játékos valószínűleg nem tud majd leülni, és így folytathatja a kérdezősködést. Ezzel jól ki lehet tolni a középen állóval! De ezt a turpisságot egymás után maximum kétszer lehet elkövetni.

A játék célja, hogy a társaság tagjai minél többet megtudjanak egymásról. Ezt a játékot is csak abbahagyni lehet, de megenni sohasem!

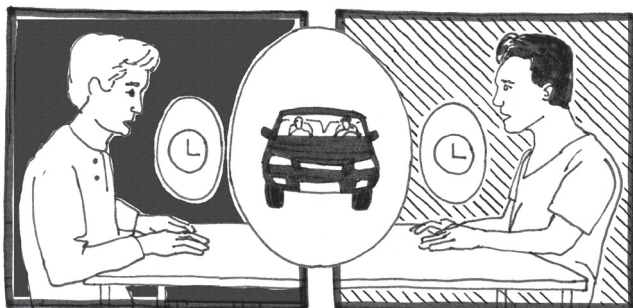
Van-e alibid?

A feladat megoldásához két olyan játészos kell, akik viszonylag jól ismerik egymást, és hajlandóak vállalkozni egy fiktív közös program ismertetésére. A játészban két embernek alibit kell igazolnia egy képzeletbeli bűnügy kapcsán, vagyis igazolniuk kell, hogy a kérdezett időpontban ők éppen hol tartózkodtak, mit csináltak.

A játészvezető kiküld a teremből két ilyen vállalkozó szellemű egyént, de mielőtt ők kimennek, ad nekik egy helyszínt, például mozi, színház vagy valamilyen közös program, kirándulás, kávézás... Nekik a rendelkezésre álló rövid idő alatt meg kell beszélniük minél több apró részletet arról, hogy mikor, hol találkoztak, mit láttak, hol ültek, ki szervezte a programot, ki vette a jegyeket, milyen közlekedési eszközzel utaztak a helyszínre, mit ettek-ittak, meddig tartott a program stb.

Időközben a játészvezető a bent maradt játészosokkal mint nyomozókkal közösen a megadott helyszíntnek megfelelő kérdéseket találnak ki. Ezek a kérdések akkor jók, ha lehet velük alibit igazoltatni, vagy pedig alkalmasak arra, hogy lebuktassák velük a két „gyanúsítottat”.

Ha letelik a „felkészülési idő”, külön kell beszólítani a kihallgatásra a két játészost, hogy egymás válaszaira ne rea-



gálhassanak. Mindkettőnek ugyanazokat a kérdéseket kell feltenni. Ha jól beszélték meg a részleteket, tehát a válaszaik lényegében megegyeznek, akkor igazolni tudták az alibijüket. Ha viszont lényeges elemeiben eltérnek egymástól a válaszok, akkor „le kell tartóztatni” őket, hiszen lebuktak a kihallgatáson, vagyis nem tudtak közös alibit igazolni.

A játék jó lehet arra, hogy megláthassuk, két ember mennyire ismeri egymást, illetve hogy váratlan helyzetekre hogyan tudnak reagálni.