

## Spoznavne igre

V kolikor se člani skupine ne poznajo med seboj, je potrebno najprej odigrati nekaj t.i. spoznavnih iger. Z igro namreč prebijemo led in sprostimo vzdušje in dosežemo povezanost v skupini.

### Imena

---

Primer I.a: - žogica

Namen igre Imena je, da si udeleženci zapomnijo imena ostalih članov. Udeleženci se usedejo v krog, za igro potrebujemo tudi manjšo žogico, klobčič ali kaj podobnega. Vodja najprej pove svoje ime in vrže žogico nekomu. Ko jo ta ujame, pove svoje ime in žogico vrže naprej. Ko žogica nekajkrat obkroži skupino, se pravila nekoliko spremenijo. Vsak, ki ujame žogico, mora povedati ime tistega, kateri mu je žogico vrgel, nato pa še ime tistega, kateremu bo žogico vrgel naprej.

primer I.b: - veriga

Vsak udeleženec pove vse imena pred seboj in še svoje. Igra se nadaljuje, dokler se ne zapomnijo vsa imena.

### Rad imam

---

Pri igri Rad imam se udeleženci usedejo v krogu na stole. En stol manjka, zato eden na začetku stoji v sredini. Ta pove, kaj ima rad, npr. "Rad imam rdečo barvo" in vsi, ki imajo radi isto, vstanejo in zamenjajo sedeže. Tisti, ki ostane brez, pove naslednjo stvar, ki jo ima rad. Z malo domišljije lahko igra postane dinamična in zabavna.

### Stol na moji desni je prazen

---

Udeleženci sedijo v krogu, en stol je prazen. Tisti, ki ima na svoji desni prazen stol, reče: "Stol na moji desni je prazen, želim, da na njem sedi...(Pokliče nekoga iz skupine). Nadaljuje udeleženec, ki ima sedaj prazen stol na desni.

### Cip cap

---

Vsi igralci razen enega se usedejo v krog, tako da so vsi stoli zasedeni. V sredino kroga gre eden od udeležencev, najbolje voditelj. Kadar igralec v sredini reče CIP in pokaže na nekoga, mora ta takoj povedati ime svojega levega soseda. Kadar reče CAP, pa desnega soseda. Če zamudi ali se zmoti, z igralcem zamenjata mesti. Igralec v sredini pride lahko do mesta tudi tako, da reče CIP - CAP. V tem trem primeru se morajo vsi udeleženci zamenjati. Sam pa poskuša zasesti prazen stol. Kdor je ostal brez stola, nadaljuje igro.

### Vprašanja

---

Vprašanja: vsem prisotnim postavimo različna šaljiva vprašanja, ki naj bodo za vse enaka, npr.:

- kaj si bil v prejšnjem življenju?
- če bi bil izumitelj, kaj bi izumil?
- če bi bil ogledalo, kje bi bil postavljen?

### Atomčki

---

Člani skupine se kot atomi prosto gibljejo po prostoru. Vodja skupine pove, koliko atomov naj se združi v eno molekulo in ti takoj oblikujejo skupino s toliko člani. Nato reče vodja skupine,

da je prišlo do razpada molekule, zato se vsi zopet razpršijo. Vodja pove novo številko in zopet se vsi združijo. Predlog: Hitrost premikanja oziroma gibanja po prostoru lahko med igro določimo z zvišanjem ali nižanjem temperature. Topleje ko je, hitreje se atomi gibljejo.

### **Gordijski voz**

---

Udeleženci zamižijo, iztegnejo roke predse in se primejo za roke med seboj. Udeleženci odprejo oči, z zaporednim stiskom rok ("impulzom") preverimo, če je s sklenitvijo rok nastal samo en krog. Za razplet vozla je dovoljeno sklanjanje, stopanje čez roke in obračanje, skratka vse razen tega, da spustimo roko, ki jo držimo. Igra je namenjena zabavi in izgubi strahu pred telesnim kontaktom.