

ObRok 2007 – aktivity

Inspiro

Věž

Stavění věže z kostek pomocí gumičky, čtyř provázků a čtyř lidí.



Žonglování

Výroba míčků z hrubé mouky a tří balónek. Nafouknout balónek, přetáhnout přes hrdlo lahve, přesypat mouku, co je navíc odsypat, ustříhnout hrdlo. Pak ještě přetáhnout dva balónky s ustříženým hrdlem.



Léčba hudbou

Kroužek lidí, zavřené oči. Podle citu každý vydává nějaký zvuk (tón, mručení, brumendo,...). Možno přidat bubínek, mandolínu, kytaru, didgeridoo.

Fotbal poslepu a fotbal se zúženým výhledem

- 1) Brankář nechytá, ale naviguje tým, který má zavázané oči.
- 2) Každý má na očích ruličky od toaletáku.

Stavba ze špejlí

Stavění co nejvyšší stavby ze špejlí a modelíny.

Zrcadlo

Jeden leží na zádech, nad ním je sklo a fólie, na kterou druhý člověk maluje podobiznu.



Lapač snů

Výroba lapače snů. Nejdřív kolečko z proutků, pak vyplétání pavučiny bavlnkou.



Demonstranti

Tábor policistů se snaží rozehnat skupinku demonstrantů protestujících proti globalizaci. Na začátku se hráči rovnoměrně rozdělí do dvou nesmiřitelných táborů policistů a demonstrantů. Demonstranti na zemi vytvoří spleť těl tak, aby tvořili co nejpevnější celek. Úkolem policistů je do vypršení časového limitu (libovolný) roztrhnout od sebe všechny demonstranty za použití přiměřených prostředků a to samé platí i pro demonstranty tzn. žádné kopání, škrábání kousání atd.

Obří člověče

Klasická hra člověče nezlob se větších rozměrů. Figurky láhve s obarvenou vodou, políčka CD, velká kostka.



Hra Ahil Bok

veliká hra „ahil bok“

Motto: Naučil jsem se prokazovat službu druhému, aniž bych mu ve skutečnosti poskytl jakoukoli laskavost. Předvídám totiž, že mi dotyčný se stejným očekáváním službu oplátí, aby tak zachoval vzájemné poskytování laskavosti se mnou i s druhými. A když jsem mu tedy posloužil a on si užívá výhod vyplývajících z mého činu, pocituje, že je řada opět na něm, neboť předvídá důsledky, jež by mělo jeho odmítnutí.

David Hum

Pravidla:

- na začátku hry každý prstotým obdrží **recept s rozpisem potřebných surovin** (potravinové lístky), které musí propašovat přes hrací pole do „kuchyně“ (do svého hlavního stanu)
- hrací pole bude viditelně vyznačeno
- kolem razítkovacího i hlavního stanu bude **klidové území** kam šmejdi nesmí
- suroviny musí být v **přesném poměru** (při závěrečném sčítání) jak je uvedeno v receptu
- mezi lístky bude chybět **právě jedna surovina**, kterou je možno získat pouze u **dealera** (viz níže)
- potravní lístky (suroviny) se vyzvedávají ve výdejních a poté **musí být orazítkovány příslušnou barvou Vašeho prstotýmu** (ve vašem razítkovacím stanu), čímž nabudou platnosti
- lístek bez příslušného razítka je **neplatný!**
- pozor: **doba trvanlivosti je omezená!!** Lístek **po pátém orazítkování pozbývá platnosti definitivně!!** (tedy může mít na sobě max. 5 razítek)

Funkce v prstotýmu:

- jednotlivé prstotýmy budou odlišeny **pomocí barevných označovacích pruhů**
- každý prstotým bude rozdělen (rovnoměrně) na **čtyři díly (tři podskupiny „přenašečů“ + 1 podskupina „šmejdů“)**
- podskupina se bude odlišovat pouze jiným vzorem označovacích pruhů, každá bude mít svého vůdce
- výsledky **se sčítají pro celý prstotým**

„PŘENAŠEČI“

- označovací pruh mají uvázaný **kolem hlavy**
- dopravují potravinové lístky do hlavního stanu
- mohou nést **maximálně 5ks lístků**

„ŠMEJDI“

- označovací pruh mají uvázaný **kolem pravé paže**
- kradou lístky přenašečům z ostatních prstotýmů
- a to tak, že **dotyčného musí dohonit a dotknout se**, přenašeči jsou povinni jim lístky odevzdat
- ukradené suroviny odnášejí přeorazítkovat Vaší prstotýmovou barvou aby nově nabyl platnosti
- u sebe mohou mít **max. 15ks lístků**
- šmejdi mohou ukradenou surovinu nést maximálně k razítkovému stanu, pak už je to na přenašečích

Dealeři:

- v rámci hracího pole se pohybují
- nejsou nijak označení, prostě vypadají divně
- zboží (chybějící surovinu) od nich **získáte výměnou za Vámi vlastněné potravinové lístky**
- jsou nečestní, předraženi, ale dá se s nimi smlouvat

Začátek v sobotu v 15.00 u podia.

Hra je časově omezena, začátek i konec je signalizován hvizdem pišťalky.

Doporučujeme i láhve s pitím, které si budete moci nechat v razítkovacím nebo v hlavním stanu.

VAPRO

1) Psychomotorické hry

- Představování s míčem
- Horká brambora (míč musí putovat co nejrychleji po kruhu)
- Čísla po kruhu (každý řekne jedno číslo, nejdřív stejné, pak třeba o jedna větší či menší, čísla se mohou vyslat na obě strany)
- Padák (nahoru a dolů – podbíhání podle barvy, mexická vlna (malá a velká), dostat tenisáky skrz díru uprostřed, kutálení míče na mexické vlně)
- Kontaktní ve dvojici
 - Dotýkání míst (jeden se druhého dotkne na pěti místech, druhý má zavřené oči a pak musí ukázat na místa, kde se ho ten druhý dotkl (ve správném pořadí))
 - Pád důvěry – ve dvojici, v kruhu (jako srdce zvonu, který je vzhůru nohama)
 - Zrcadlo – jeden se pohybuje, druhý ho kopíruje jako zrcadlo (varianta 1: dáno kdo vede a kdo je zrcadlo, varianta 2: předávání rolí očním kontaktem)
- Masáž – záda, nohy, ruce – pomocí tenisáků a masážních míčků; je puštěna psychostimulační hudba

2) Ekovýchova, ekohry

http://akce.brontosaurus.cz/index.php?way=art&art_id=155&cat=95

Na jeleny

Na jedné straně jsou jeleni a na druhé jejich potřeby (pít, jíst, úkryt, partner(ka)). Potřeba si vybere jednu konkrétní, jeleni jsou otočeni zády (taky si zvolí jednu potřebu). Pak se na povel otočí a rozeběhnou se k potřebám – kdo přiběhne dřív ke své potřebě, ten ji uspokojí. Uspokojení jeleni a potřeby, které byly využity se stávají jeleny. Neuspokojení jeleni zetlejí a stávají se potřebami. Hra simuluje stav zvířat, když je přebytek, jelenů přibývá, když je nedostatek, jelenů ubývá.

3) Hodinka relaxace

Vysvětlili jsme si a prakticky vyzkoušeli autogenní trénink. Více na:

http://cs.wikipedia.org/wiki/Autogenn%C3%AD_tr%C3%A9nink

dne 10. 5. 2007 sepsal Marbuel