



# ZBIOR ZABAW I AKTYWNOŚCI O CHARAKTERZE POZAFORMALNYM

GRY I ZABAWY SYMULACYJNE ZAWIERAJĄCE ELEMENTY JEZYKA MIGOWEGO<sup>11</sup> POLECANE DLA OSOB  
POSŁUGUJĄCYCH SIĘ JEZYKIEM MIGOWYM ORAZ DO INTERGACJI GRUP SKŁADAJĄCYCH SIĘ OSOB SŁYSZĄCYCH I  
NIESŁYSZĄCYCH



<b>Nazwa aktywności</b>	<b>HURAGAN</b>	<b>Rodzaj zabawy (ze względu na czas trwania):</b>	<b>Długa</b>		
<b>Zastosowanie</b>	Pogłębianie i zastosowanie koncepcji, jaką jest nauczanie pozaformalne.				
<b>Przebieg zabawy</b>	<p>Najpierw tworzymy cztero/pięcioosobowe grupy (minimum trzy). Ile grup, tyle definicji/tematów, nad którymi zespoły będą pracować (na przykład „prawa człowieka”, „niepełnosprawność”, „środowisko”). Zanim zabawa się rozpocznie, tematy muszą zostać wyselekcjonowane przez prowadzących, wydrukowane/napisane na karteczkach i włożone do kapelusza, a następnie jedna osoba z grupy losuje karteczkę.</p> <p>W <b>rundzie 1</b> tematy są omawiane w zespołach, co oznacza, że każdy z uczestników powinien podzielić się swoim doświadczeniem na dany temat. Następnie jedna osoba z zespołu przedstawia pozostałym grupom temat, na który dyskutowali przez ostatnie dziesięć minut (ma na to około trzydzieści sekund). Potem karteczki z definicjami odkładane są z powrotem do kapelusza.</p> <p>W <b>rundzie 2</b> jedna osoba z każdej grupy wyciąga karteczkę (karteczki są zawsze te same) z kapelusza (taką, której nie omawiali w grupie podczas rundy pierwszej) a następnie w jednym zdaniu przedstawia swojemu zespołowi co wylosowała. Zespół ma jedną minutę na odgadnięcie, jakie hasło znajduje się na karteczce. Jeżeli po minucie im się nie uda, ale ktoś z innej grupy zna odpowiedź, może ten punkt „ukraść” dla siebie.</p> <p><b>Runda 3:</b> Kolejne losowanie karteczki z kapelusza (nie może się powtórzyć). Kolejna osoba z grupy musi przedstawić, co jest na niej napisane – tym razem za pomocą pantomimy. Jeżeli po minucie im się nie uda, ale ktoś z innej grupy zna odpowiedź, może ten punkt „ukraść” dla siebie.</p> <p><b>Runda 4:</b> Kolejne losowanie karteczki z kapelusza (nie może się powtórzyć). Kolejna osoba z grupy musi przedstawić, co jest na niej napisane – tym razem za pomocą rysunku. Jeżeli po minucie im się nie uda, ale ktoś z innej grupy zna odpowiedź, może ten punkt „ukraść” dla siebie.</p> <p><b>Runda 5:</b> Kolejne losowanie karteczki z kapelusza (nie może się powtórzyć). Kolejna osoba z grupy musi przedstawić, co jest na niej napisane – tym razem za pomocą przygotowanych wcześniej przedmiotów. Jeżeli po minucie im się nie uda, ale ktoś z innej grupy zna odpowiedź, może ten punkt „ukraść” dla siebie.</p> <p><b>Runda 6:</b> Kolejne losowanie karteczki z kapelusza (nie może się powtórzyć). Kolejna osoba z grupy musi przedstawić, co jest na niej napisane – tym razem za pomocą jednego ruchu. Jeżeli po minucie im się nie uda, ale ktoś z innej grupy zna odpowiedź, może ten punkt „ukraść” dla siebie.</p> <p><b>Runda 7</b> Kolejne losowanie karteczki z kapelusza (nie może się powtórzyć). Kolejna osoba z grupy musi przedstawić, co jest na niej napisane – tym razem za pomocą mimiki twarzy. Jeżeli po minucie im się nie uda, ale ktoś z innej grupy zna odpowiedź, może ten punkt „ukraść” dla siebie.</p> <p><b>Runda 8:</b> Ostatnie losowanie karteczki z kapelusza (nie może się powtórzyć). Kolejna osoba z grupy musi przedstawić, co jest na niej napisane – tym razem za pomocą jednego odgłosu. Jeżeli po minucie im się nie uda, ale ktoś z innej grupy zna odpowiedź, może ten punkt „ukraść” dla siebie.</p> <p>Liczba rund może być dostosowana do uczestników. Jeżeli wśród uczestników są osoby niesłyszące, wówczas runda z odgłosem powinna być pominięta. Grupa, która zdobędzie największą ilość punktów zwycięża.</p>				
<b>Kompetencje, umiejętności, postawy</b>	Tworzenie atmosfery   Aktywna obecność   Skupienie   Fantazja   Zmiana strategii   Ekspresja gestykulacyjna   Nie bój się porażki   Wyrażanie siebie   Ekspresja ciała   Wykorzystywanie przestrzeni   Niewerbalne środki wyrazu   Obserwacja				
<b>ZABAWA POWIĄZANA z:</b>	Długo-formatowe, nieformalne czynności o dużym stopniu trudności mogą być odtwarzane na szczycie ustrukturyzowanego procesu; zaleca się, aby zajęcia były poprzedzone krótkimi i innymi długimi nieformalnymi zajęciami oraz wzmocnieniem relacji i świadomości grupowej między uczestnikami.				
<b>Rodzaj zabawy (ze względu na strukturę)</b>	<b>CZAS TRWANIA</b>	<b>Zalecany wiek uczestników</b>	<b>Co należy przygotować?</b>	<b>POZIOM TRUDNOŚCI (1-5)</b>	<b>Pozostałe uwagi</b>
Zabawa grupowa, grupy składające się z 4-5 osób. Gra jest odpowiednia również dla większej grupy (30-40 osób)	Około 150-180 minut	14+	Wydrukować tematy/definicje, Przygotować długopisy i kredki do rysowania oraz przedmioty do rundy 4 i 5.	5	Aktywność zalecana jest na biwak lub kilkudniowy proces szkoleniowy, gdzie ważne jest, aby liderzy znali kompetencje uczestników.

<b>Nazwa aktywności</b>	<b>ZLAP/PRZEKAZ KLASNIECIE</b>			<b>Rodzaj zabawy (ze względu na czas trwania):</b>	<b>Krótko</b>
<b>Zastosowanie</b>	<p>Rozgrzewka   Rozwój poczucia „tu i teraz”   Koncentracja   Wprowadzenie komunikacji niewerbalnej   Wprowadzenie do tematu   Samopostrzeżenie i postrzeżenie partnera</p> <p>Podstawowa aktywność dla początkujących do stworzenia przyjaznej atmosfery i dbania o siebie nawzajem. W grupach niesłyszących lub grupach składających się z osób słyszących i niesłyszących jest to bardzo dobra okazja do rozpoczęcia rozmowy o tym, dlaczego kontakt wzrokowy jest tak istotny.</p>				
<b>Przebieg zabawy</b>	<p>Uczestnicy stoją w kręgu. Na początku należy razem przećwiczyć dwa ruchy: klaśnięcie w sposób, w którym klaskamy „na zewnątrz/od siebie”, czyli przekazujemy klaśnięcie oraz klaśnięcie „do wewnątrz”, czyli tak, jakbyśmy otrzymywali klaśnięcie. Ktoś rozpoczyna rundę klaśnięciem wysyłając do innego uczestnika (po nawiązaniu z nim kontaktu wzrokowego). Osoba otrzymuje klaśnięcie w drugim ruchu, a następnie przekazuje je komuś, kogo wybrała – w ten sam sposób. Jeśli wszyscy poświęcą wystarczająco dużo uwagi innym, grupa może bardzo szybko nabrać tempa, ponieważ między uczestnikami utrzymuje się stały kontakt wzrokowy i istnieje duża szansa na interakcję między wszystkimi. Jeśli ktoś nie śledzi uważnie przebiegu gry, klaśnięcia umykają, a gra zostaje zerwana.</p>				
<b>Kompetencje, umiejętności, postawy</b>	Słuchanie się nawzajem   Współpraca   Skupienie   Komunikacja niewerbalna   Kontakt wzrokowy				
<b>ZABAWA POWIĄZANA Z:</b>	Zabawa na rozgrzewkę, tzw. energizer				
<b>Rodzaj zabawy (ze względu na strukturę)</b>	<b>CZAS TRWANIA</b>	<b>Zalecany wiek uczestników</b>	<b>Co należy przygotować?</b>	<b>POZIOM TRUDNOŚCI (1-5)</b>	<b>Pozostałe uwagi</b>
Cała grupa	8-10 minut	Dla każdego	Poprosić grupę, aby stanęła w kółku, utrzymywanie kontaktu wzrokowego	1	Podkreślenie znaczenia kontaktu wzrokowego z osobami niesłyszącymi; „słuchanie siebie – oczami”; Komunikacja i współpraca bez słów – to działa, wystarczy słuchać i być aktywnie obecnym!

<b>NAZWA AKTYWNOŚCI</b>	<b>Woosh!</b>			<b>Rodzaj zabawy (ze względu na czas trwania):</b>	<b>KRÓTKA</b>
<b>Zastosowanie</b>	<p>Rozgrzewka   Wprowadzenie do tematu   Rozwój poczucia „tu i teraz”   Koncentracja   Wprowadzenie do komunikacji niewerbalnej   Samopoznanie i postrzeganie partnera</p> <p>Podstawowa aktywność dla początkujących do tworzenia przyjaznej atmosfery i dbania o siebie nawzajem.</p>				
<b>PRZEBIEG ZABAWY</b>	<p>Uczestnicy stoją w kręgu. Prowadzący rozpoczyna zabawę prostym gestem: faluje przed sobą ręką, jakby podawał „kulę energii” osobie po swojej lewej stronie. WOOSHH! Towarzyszy mu okrzyk! Kolejny uczestnik również szybko przechyla się do osoby po swojej lewej stronie falując swoją ręką (WOOSH!) i tak dalej, wszyscy w kręgu. Ćwiczenie przez kilka rund. Ruch w kręgu można odwrócić w drugą stronę, jeśli ktoś podniesie obie ręce na zbliżający się do niego WOOSH i powie: AAAA! Każdy może odwrócić kierunek.</p> <p>Możemy również dodać ruch z poprzedniej zabawy „Złap/przekaż klaśnięcie”: uczestnik nie przekazuje nadchodzącego WOOSH, ale wybiera kogoś, z kim ma kontakt wzrokowy i przekazuje go przez klaśnięcie. Drugi gracz akceptuje klaśnięcie i może zdecydować czy kontynuować WOOSH bokiem, czy wybrać kogoś z przodu i wysłać mu klaśnięcie, czy też wykonać ruch AAAA!</p>				
<b>Kompetencje, umiejętności, postawy</b>	Słuchanie się nawzajem   Współpraca   Szybkie reagowanie   Skupienie   Komunikacja niewerbalna   Kontakt wzrokowy				
<b>ZABAWA POWIĄZANA Z:</b>	Kontynuacja zabawy “złap/przekaż klaśnięcie”				
<b>Rodzaj zabawy (ze względu na strukturę)</b>	<b>CZAS TRWANIA</b>	<b>Zalecany wiek uczestników</b>	<b>Co należy przygotować?</b>	<b>POZIOM TRUDNOŚCI (1-5)</b>	<b>Pozostałe uwagi</b>
Cała grupa	10-12 minut	Dla każdego	Poprosić grupę, aby stanęła w kółku, utrzymywanie kontaktu wzrokowego, koncentracja	2	Każda zasada gry powinna być przedstawiona za pomocą głosu i gestu dłoni, aby uczestnicy niesłyszący mieli jasność, co się dzieje.

<b>NAZWA AKTYWNOŚCI</b>	<b>SEKRETNE PRZEJSCIE</b>			<b>Rodzaj zabawy (ze względu na czas trwania):</b>	<b>KRÓTKA</b>
<b>ZASTOSOWANIE</b>	Zabawa na koncentrację   Rozwój sytuacji   Aktywny wkład i obecność   Obserwacja   Pogłębianie   Przekazywanie i odbiór impulsów				
<b>PRZEBIEG ZABAWY</b>	<p>Jeden z uczestników wychodzi z pomieszczenia. Pozostali stoją w kręgu jako drzewa magicznego lasu. Uzgadniają między którymi dwoma uczestnikami będzie wyjście z magicznego lasu (brama). Uczestnik, który wyszedł, wchodzi z powrotem do pomieszczenia i chodzi powoli, patrząc wszystkim w oczy. Osoby, które są „bramą” muszą w jakiś sposób (ale tylko za pomocą kontaktu wzrokowego) dać znać osobie w środku, że to właśnie oni są „bramą”. Nie wolno się odzywać, kiwać głową ani w żaden sposób pokazywać, gdzie znajduje się brama. Jeżeli osoba w środku błędnie zrozumie, gdzie jest brama, dwie osoby do których się zbliża krzyżują swoje ręce dając jej znać, że to nie jest brama.</p>				
<b>Kompetencje, umiejętności, postawy</b>	Współpraca   Obserwacja   Koncentracja   Komunikacja niewerbalna   Aktywne uczestnictwo				
<b>ZABAWA POWIĄZANA Z:</b>	Gra wymaga, aby uczestnicy grupy mieli już okazję do wcześniejszego zapoznania się ze sobą (na przykład przy poprzednich zabawach. Patrzenie sobie w oczy nie powinno być już dla nikogo krępujące.				
<b>Rodzaj zabawy (ze względu na strukturę)</b>	<b>CZAS TRWANIA</b>	<b>Zalecany wiek uczestników</b>	<b>Co należy przygotować?</b>	<b>POZIOM TRUDNOŚCI (1-5)</b>	<b>Pozostałe uwagi</b>
Cała grupa	20 minut	12+	Poprosić grupę, aby stanęła w kółku, utrzymywanie kontaktu wzrokowego	3	Na początku gry należy ustalić, ilu uczestników w sumie wyjdzie z pomieszczenia w trakcie trwania zabawy (zalecane: maks. 5 okrążeń). Następnie zabawa odbywa się bez rozmawiania.

NAZWA AKTYWNOŚCI	<b>DELFIN (WARIANT PIERWSZY – W PARACH)</b>			Rodzaj zabawy (ze względu na czas trwania):	KRÓTKA
ZASTOSOWANIE	Wprowadzenie do komunikowania się za pomocą języka migowego   Współpraca z partnerem   Aktywne zaangażowanie i obecność   Monitorowanie   Przekazywanie i odbiór bodźców   Kreatywność   Zmiana partnera   Pozytywne opinie				
PRZEBIEG ZABAWY	<p>Uczestnicy tworzą pary. Prowadzący zajęcia i trener wspólnie przedstawiają zabawę: jeden z nich losuje zadanie dla drugiego (powinna to być prosta czynność z jakimś dostępnym przedmiotem, np. podniesienie długopisu ze stołu w pokoju lub usiąść na krześle). Trener nie mówi partnerowi co wylosował, a jedynie ocenia jego działania z pozytywną informacją zwrotną. Druga osoba, czyli Delfin, musi odgadnąć, na czym polega jego zadanie. Delfin może rozpocząć dowolną aktywność w sali, uważnie obserwując swojego partnera, aby zobaczyć, kiedy otrzyma pozytywną informację zwrotną (może to być dźwięk lub, w przypadku niesłyszących uczestników, wizualny znak, jak na przykład oklaski w języku migowym). Jeśli Delfin poprawnie wykonuje zadanie, otrzyma informację zwrotną, jeśli nie - nie ma informacji zwrotnej (gra różni się od „ciepło-zimno” tym, że nie ma „zimna” – jest tylko „ciepło”). Delfin musi być kreatywny i próbować różnych kierunków i działań, aż otrzyma potwierdzenie i wreszcie odgadnie, co wylosował dla niego partner.</p> <p>W przypadku, gdy uczestnicy grupy są bardzo młodzi, prowadzący kieruje procesem i może pomóc parom, które nie są wystarczająco kreatywne, aby wymyślić zadania.</p>				
Kompetencje, umiejętności, postawy	Istota pozytywnych informacji zwrotnych/reakcji   Współpraca   Współpraca w złożonym zadaniu   Komunikacja niewerbalna				
ZABAWA POWIĄZANA Z:	Uczestnicy powinni się już znać i dobrze czuć w swoim towarzystwie.				
Rodzaj zabawy (ze względu na strukturę)	CZAS TRWANIA	Zalecany wiek uczestników	Co należy przygotować?	POZIOM TRUDNOŚCI (1-5)	Pozostałe uwagi
Cała grupa, pary	25-30 minut	12+	-	3	Jeśli zabawa przebiega sprawnie można zaproponować zmianę partnera. W grupach z osobami słyszącymi i niesłyszącymi powinno się wymieszać uczestników.

<b>NAZWA AKTYWNOŚCI</b>	<b>DELFIN (WARIANT DRUGI – W GRUPACH)</b>			<b>Rodzaj zabawy (ze względu na czas trwania):</b>	<b>KRÓTKA</b>
<b>ZASTOSOWANIE</b>	Wprowadzenie do komunikacji za pomocą języka migowego   Współpraca z partnerem   Aktywne zaangażowanie i obecność   Monitorowanie   Przekazywanie i odbiór bodźców   Kreatywność   Zmiana perspektywy   Istota pozytywnych informacji zwrotnych/reakcji				
<b>PRZEBIEG ZABAWY</b>	<p>Grupa siedzi w kółku. Jeden z uczestników (Delfin) wychodzi z pomieszczenia. Grupa ustala zadanie dla Delfina (np. odwiązać czyjeś sznurowadła lub podnieść czapkę z wieszaka). Ponieważ uczestnicy są już zaznajomieni z zasadami zabawy, zadanie może być nieco bardziej skomplikowane. Delfin wraca. Grupa daje pozytywną informację zwrotną za pomocą wcześniej ustawionego sygnału (kłaśnięcie w języku migowym) i daje Delfinowi znać, kiedy zbliża się do celu. Jeśli Delfin będzie się mylić, grupa nie będzie tego sygnalizować. Ważne jest, aby grupa przekazywała delfinowi jednolitą informację zwrotną!</p> <p>Zalecane od 3 do 5 rund. Jeśli poziom energii jest wysoki, można wysłać również parę delfinów, w takim przypadku zawsze dawaj im zadanie, w którym muszą wspólnie wykonać ruch lub aktywność (np. tenis, taniec, przytulanie, obręczkowanie itp.).</p>				
<b>Kompetencje, umiejętności, postawy</b>	Istota pozytywnych informacji zwrotnych/reakcji   Współpraca w złożonym zadaniu   Komunikacja niewerbalna				
<b>ZABAWA POWIĄZANA Z:</b>	Zabawę można przeprowadzić po zagranu w poprzedni wariant „Delfina”. Wariant drugi jest pewnego rodzaju urozmaiceniem wcześniejszej wersji.				
<b>Rodzaj zabawy (ze względu na strukturę)</b>	<b>CZAS TRWANIA</b>	<b>Zalecany wiek uczestników</b>	<b>Co należy przygotować?</b>	<b>POZIOM TRUDNOŚCI (1-5)</b>	<b>Pozostałe uwagi</b>
Cała grupa	25-30 minut	12+	-	3	Zalecane 3-5 rund W grupach z osobami słyszącymi i niesłyszącymi wymagany jest język migowy lub tłumacz.

NAZWA AKTYWNOŚCI	<b>USIADZ, WSTAN, POŁOZ SIĘ!</b>			Rodzaj zabawy (ze względu na czas trwania):	KRÓTKA
ZASTOSOWANIE	Aktywne zaangażowanie i obecność   Obserwacja   Przekazywanie i odbiór bodźców   Praca zespołowa				
PRZEBIEG ZABAWY	Dobieramy się w trójki. Następnie trójki te znajdują swoje miejsce w pomieszczeniu, ale tak, aby bez problemu mogli widzieć prowadzącego. Zadanie polega na ustaleniu (obserwując się nawzajem) w grupie, bez dyskusji, kto siedzi, kto stoi, kto leży – każda osoba z trójki przyjmuje odpowiednią pozycję. Uczestnicy nie mogą z sobą rozmawiać, muszą tylko na siebie patrzeć i szybko zdecydować/ „wyczuć się” kto przyjmie jaką pozycję. Na sygnał osoby prowadzącej (może to być kłaśnięcie) trójki muszą bardzo szybko zmieniać pozycje – nikt nie może pozostać na poprzedniej pozycji, ale zasada jest taka, że jedna osoba siedzi, jedna osoba stoi i jedna osoba leży. Jeśli zespół się pomyli lub dokona zmiany jako ostatni, otrzymuje punkt ujemny. Zespoły rywalizują ze sobą. Po trzech błędach drużyna zostaje wyeliminowana.				
Kompetencje, umiejętności, postawy	Kiedy grupa mnie potrzebuje?   Współpraca w złożonym zadaniu   Refleks				
ZABAWA POWIĄZANA Z:	-				
Rodzaj zabawy (ze względu na strukturę)	CZAS TRWANIA	Zalecany wiek uczestników	Co należy przygotować?	POZIOM TRUDNOŚCI (1-5)	Pozostałe uwagi
Cała grupa, w trójkach	10-15 minut	Dla każdego	-	2	<p>Aktywność wymaga dużo miejsca.</p> <p>Ze względu na ruch i dynamikę, zabawa ta nadaje się do odpoczynku po aktywności wymagających większej koncentracji.</p> <p>W grupach z osobami słyszącymi i niesłyszącymi wymagany jest język migowy lub tłumacz.</p>

NAZWA AKTYWNOŚCI	KOD		Rodzaj zabawy (ze względu na czas trwania):	KRÓTKA	
ZASTOSOWANIE	Koncentracja   Aktywne zaangażowanie i obecność   Obserwacja   Praca w grupie   Pogłębianie				
PRZEBIEG ZABAWY	Uczestnicy stoją naprzeciwko siebie w dwóch rzędach. W zależności od uczestników grupy, prowadzący uczy ich 3-5 ruchów lub znaków, które są powiązane z liczbami: np. 1 - oklaski, 2 - rzut. 3 - znak KOCHAM CIĘ, 4 - dowolny inny znany znak, mini taniec itp. Jeden z uczestników wychodzi, w międzyczasie grupa omawia kod liczbowy i ćwiczy kolejność ruchów (np. 1-4-5-3-2). Następnie uczestnik wraca, a grupa (pary naprzeciw siebie), pokazuje mu sekwencję ruchów. Uczestnik musi wypowiedzieć kod numeryczny w oparciu o kolejność ruchów i dołączyć do sekwencji. Jeśli grupie uda się utrzymać to samo tempo i dynamikę, zgadujący uczestnik może bardzo łatwo się zaangażować.				
Kompetencje, umiejętności, postawy	Współpraca w złożonym zadaniu   Spójność   Grupowe rozwiązywanie problemów   Publiczne występowanie przed grupą   Nie bój się popełniać błędów!   Skorzystaj z szans, które wynikają z pomyłek!				
ZABAWA POWIĄZANA Z:	-				
Rodzaj zabawy (ze względu na strukturę)	CZAS TRWANIA	Zalecany wiek uczestników	Co należy przygotować?	POZIOM TRUDNOŚCI (1-5)	Pozostałe uwagi
Cała grupa, dwa rzędy (maks. 10-12 osób)	10-15 minut	10+	-	2	Od 3 do 5 rund. W grupach z osobami słyszącymi i niesłyszącymi wymagany jest język migowy lub tłumacz.



NAZWA AKTYWNOŚCI	<b>IMIENNE PRZYDOMKI MIGOWE</b>				Rodzaj zabawy (ze względu na czas trwania):	KRÓTKA
<b>ZASTOSOWANIE</b>	Rozgrzewka/energizer   Rozwój poczucia „tu i teraz”   Zabawa integracyjna   Organizacja grupy					
<b>PRZEBIEG ZABAWY</b>	Grupa siedzi lub stoi w kółku. W oparciu o zmienność grupy, prowadzący powinni przeprowadzić grę w następujący sposób: Głusi / pochodzący z rodziny Głuchych / słyszący uczestnicy. Prowadzący opowiadają/migają, czym jest „przydomek migowy”, jaka jest jego funkcja, opowiadają swoją historię i historię swojego przydomku/imienia. Jeśli w grupie jest uczestnik, który ma tabliczkę z imieniem, przedstawi i wyjaśni, dlaczego ją otrzymał. Dla tych, którzy nie mają przydomku migowego, grupa tworzy go razem w oparciu o jakąś zewnętrzną cechę lub pierwszą literę ich imienia. Następnie migamy imiona wszystkich znaków razem w kręgu.					
<b>Kompetencje, umiejętności, postawy</b>	Obserwacja   Koncentracja   Ćwiczenie dokładności w porozumiewaniu się językiem migowym   Kreatywność					
Rodzaj zabawy (ze względu na strukturę)	CZAS TRWANIA	Zalecany wiek uczestników	Co należy przygotować?	POZIOM TRUDNOŚCI (1-5)	Pozostałe uwagi	
Cała grupa	15 – 20 minut (zależy od wielkości grupy)	Dla każdego	-	2	<p>Pytania do dyskusji: Rola przydomku migowego w kulturze i populacji Głuchych. Dlaczego „wizualizacja” jest tak ważna? Specyfika znaków imiennych: wygląd, ciało, fryzura itp.</p> <p>Po zakończeniu aktywności nie zapominaj używania przydomków migowych/imion przez cały okres szkolenia!</p> <p>Można wykorzystać więcej zabaw utrwalających, pomagających zapamiętanie przydomków migowych.</p>	

<b>NAZWA AKTYWNOŚCI</b>	<b>ZNAK-ZNAK</b>			<b>Rodzaj zabawy (ze względu na czas trwania):</b>	<b>KRÓTKA</b>
<b>ZASTOSOWANIE</b>	Koncentracja   Aktywne zaangażowanie i obecność   Kontakt wzrokowy   Ćwiczenie dokładności w porozumiewaniu się językiem migowym				
<b>PRZEBIEG ZABAWY</b>	<p>Grupa stoi w kółku. Każdy z uczestników wybiera sobie znak migowy (imię, zwierzę, etc.). Ktoś w kole rozpoczyna zabawę migając swój znak (na przykład „pies”), a później znak innej osoby (na przykład „rekin”), czyli PIES → REKIN. Pozostali muszą być uważni i obserwować, czy to aby nie jego znak został właśnie zamigany. Następnie osoba „rekin” musi zamigać swój znak i znak następnej osoby (REKIN → SOWA) i tak dalej.</p> <p>Jeżeli ktoś nie pamięta jeszcze wszystkich znaków, oczywiście może dopytać, poprosić o przypomnienie.</p>				
<b>Kompetencje, umiejętności, postawy</b>	Ćwiczenie pamięci   Ćwiczenie dokładności w porozumiewaniu się językiem migowym   Szybka reakcja   Współpraca   Nie bój się popełniać błędów!   Skorzystaj z szans, które wynikają z pomyłek!   Publiczne występowanie przed grupą				
<b>ZABAWA POWIĄZANA Z:</b>	Zajęcia poprzedza wspólne uczenie się i zapamiętywanie znaków języka migowego, zgodnie z tematem.				
<b>Rodzaj zabawy (ze względu na strukturę)</b>	<b>CZAS TRWANIA</b>	<b>Zalecany wiek uczestników</b>	<b>Co należy przygotować?</b>	<b>POZIOM TRUDNOŚCI (1-5)</b>	<b>Pozostałe uwagi</b>
Cała grupa	15 – 20 minut (zależy od liczby uczestników)	8+	Kości do gry (jeśli istnieje taka potrzeba)	2	W grupach z osobami słyszącymi i niesłyszącymi ćwiczenie nadaje się do pogłębiania i ćwiczenia znaków, których uczestnicy się wcześniej nauczyli, ale także do wzmacniania wzajemnej relacji (zwłaszcza w przypadku proszenia o pomoc).

NAZWA AKTYWNOŚCI	<b>GŁUCHY TELEFON</b>				Rodzaj zabawy (ze względu na czas trwania):	KRÓTKA
ZASTOSOWANIE	Koncentracja   Aktywne zaangażowanie i obecność   Ćwiczenie dokładności w porozumiewaniu się językiem migowym					
PRZEBIEG ZABAWY	<p>W zależności od wielkości grupy stajemy w dwóch rzędach (uczestnicy stoją jeden za drugim). Prowadzący pokazuje dwóm pierwszym osobom sekwencje ruchów twarzy/znaków migowych (ich trudność powinna zależeć od stopnia zaawansowania w posługiwaniu się językiem migowym przez uczestników). Pozostali stoją tyłem do pierwszych osób w rzędzie, aby nie widzieli znaków. Następnie pierwsza osoba odwraca drugą osobę w rzędzie i zaczyna jej pokazywać sekwencję znaków. Osoba ta musi zapamiętać pokazane zdanie i przekazać je następnej osobie w ten sam sposób (na tyle, na ile zapamiętała). Zabawa ta jest podobna do „głuchego telefonu”, ale rozgrywana za pomocą języka migowego. Ostatnia osoba musi (najlepiej bezbłędnie, chociaż to mało prawdopodobne 😊) powtórzyć prowadzącemu zdanie otrzymane od przedostatniej osoby.</p> <p>Jeżeli są dwa rzędy uczestników, mogą ze sobą dodatkowo rywalizować na zasadzie „kto pierwszy ten lepszy”.</p>					
Kompetencje, umiejętności, postawy	Zapamiętywanie   Pamięć wzrokowa   Ćwiczenie dokładności w porozumiewaniu się językiem migowym   Współpraca   Nie bój się popełniać błędów!   Skorzystaj z szans, które wynikają z pomyłek!   Publiczne występowanie przed grupą					
ZABAWA POWIĄZANA Z:	Zajęcia poprzedza wspólne uczenie się i zapamiętywanie znaków języka migowego, zgodnie z tematem.					
Rodzaj zabawy (ze względu na strukturę)	CZAS TRWANIA	Zalecany wiek uczestników	Co należy przygotować?	POZIOM TRUDNOŚCI (1-5)	Pozostałe uwagi	
Cała grupa (minimum 10 osób)	15 – 20 minut (zależy od liczby uczestników)	8+	-	2	<p>Jeśli wśród uczestników znajdą się osoby, które nie znają języka migowego lub nie uczyły się wcześniej znaków, powinniśmy bawić się za pomocą mimiki twarzy, gestów lub bardzo prostych znaków.</p> <p>Pytania do dyskusji: Jak i dlaczego zmieniły się przekazywane informacje? Dlaczego ważne jest, aby uzyskać każdy szczegół informacji? Co się stanie, jeśli z jakiegoś powodu nie rozumiemy lub nie pamiętamy każdego szczegółu? Jak osoba niesłysząca doświadcza tego w zakresie informacji mówionych / czytania z ust?</p>	

NAZWA AKTYWNOŚCI	<b>ZAPAMIĘTYWANIE PAR (ZABAWA INTERAKTYWNA)</b>				Rodzaj zabawy (ze względu na czas trwania):	KRÓTKA
ZASTOSOWANIE	Koncentracja   Aktywne zaangażowanie i obecność   Ćwiczenie dokładności w porozumiewaniu się językiem migowym					
PRZEBIEG ZABAWY	<p>Zalecane jest granie w większej grupie.</p> <p>Jeden z uczestników wychodzi z pomieszczenia. Pozostali dobierają się w pary i omawiają wspólny znak (zgodnie z omawianym wcześniej tematem). Następnie uczestnicy rozpraszają się po pomieszczeniu (para nie może stać obok siebie). Uczestnik, który wyszedł z pomieszczenia wraca i musi znaleźć pary (jak w karcianej wersji zapamiętywania symboli). Kogo dotyka, pokazuje znak. Jeśli uczestnik znalazł parę, para ta siada i przygląda się grze do końca (odpada).</p>					
Kompetencje, umiejętności, postawy	Zapamiętywanie   Pamięć wzrokowa   Ćwiczenie dokładności w porozumiewaniu się językiem migowym   Współpraca   Mowa ciała   Nie bój się popełniać błędów!   Skorzystaj z szans, które wynikają z pomyłki!   Publiczne występowanie przed grupą					
ZABAWA POWIĄZANA Z:	Jeżeli bawimy się używając określonych znaków języka migowego, ćwiczenie to musi być poprzedzone wspólnym zapamiętywaniem i uczeniem się znaków zgodnych z tematem.					
Rodzaj zabawy (ze względu na strukturę)	CZAS TRWANIA	Zalecany wiek uczestników	Co należy przygotować?	POZIOM TRUDNOŚCI (1-5)	Pozostałe uwagi	
Cała grupa (minimum 10 osób)	15 – 20 minut (zależy od liczby uczestników)	8+	-	2	Od 3 do 5 rund	

<b>NAZWA AKTYWNOŚCI</b>	<b>TRZYKROTNY ZNAK MIGOWY</b>			<b>Rodzaj zabawy (ze względu na czas trwania):</b>	<b>KRÓTKA</b>
<b>ZASTOSOWANIE</b>	Koncentracja   Aktywne zaangażowanie i obecność   Ćwiczenie dokładności w porozumiewaniu się językiem migowym				
<b>PRZEBIEG ZABAWY</b>	Początek zabawy: każdy uczestnik wybiera jeden z wcześniej poznanych znaków migowych (np. imiona, owoce, zwierzęta). Należy zapamiętać kto ma jaki znak. Następnie jeden z uczestników staje pośrodku koła. Zadaniem tej osoby jest umieszczenie w środku innej osoby. Może to zrobić, wybierając kogoś z koła i bardzo szybko migając jego znak trzy razy z rzędu (np. jabłko-jabłko-jabłko). Jeśli osoba ta nie zauważyła, że została wybrana, przegrywa i idzie na środek. Jeśli jednak zauważy, że została wybrana, może uniemożliwić osobie w środku szybkie, trzykrotne zamiganie znaku, migając w tym samym czasie jej znak. W tym przypadku osoba będąca w środku kontynuuje i wybiera sobie inną osobę.				
<b>Kompetencje, umiejętności, postawy</b>	Zapamiętywanie   Pamięć wzrokowa   Ćwiczenie dokładności w porozumiewaniu się językiem migowym   Koncentracja   Mowa ciała   Nie bój się popełniać błędów!   Skorzystaj z szans, które wynikają z pomyłek!   Publiczne występowanie przed grupą				
<b>ZABAWA POWIĄZANA Z:</b>	Jeżeli bawimy się z wcześniej określonymi znakami języka migowego, gra ta musi być poprzedzona przeciwiczeniem i zapamiętaniem znaków migowych, zgodnych z omawianym tematem. Zabawa nadaje się również do ćwiczenia przydomków imiennych.				
<b>Rodzaj zabawy (ze względu na strukturę)</b>	<b>CZAS TRWANIA</b>	<b>Zalecany wiek uczestników</b>	<b>Co należy przygotować?</b>	<b>POZIOM TRUDNOŚCI (1-5)</b>	<b>Pozostałe uwagi</b>
Cała grupa, w kółku (minimum 8 osób)	10 – 15 minut	8+	-	3	Jeśli nie używamy plaketek z imionami, musimy znać tyle różnych znaków lub imion, ilu mamy uczestników.

NAZWA AKTYWNOŚCI	<b>ZOMBIE (WARIANT DRUGI)</b>				Rodzaj zabawy (ze względu na czas trwania):	KRÓTKA
ZASTOSOWANIE	Koncentracja   Aktywne zaangażowanie i obecność   Ćwiczenie dokładności w porozumiewaniu się językiem migowym					
PRZEBIEG ZABAWY	<p>Początek zabawy: każdy uczestnik wybiera jeden z wcześniej poznanych znaków migowych (np. imiona, owoce, zwierzęta). Należy zapamiętać kto ma jaki znak. Następnie jeden z uczestników staje pośrodku koła i staje się zombie. Jego zadaniem jest przemienić kogoś w zombie, aby samemu wydostać się ze środka koła. Aby tak się stało zombie musi poruszać się powoli, „chodem zombie” w kierunku swojej ofiary. „Zagrożony” uczestnik musi poprosić o pomoc kogoś z koła, używając jedynie kontaktu wzrokowego (podczas gdy zombie powoli zbliża się do niego/niej, próbując złapać swoją ofiarę). Każdy, kto zauważy, że zagrożony uczestnik prosi go o pomoc i nawiązał z nim kontakt wzrokowy, może uratować go przed zombie w następujący sposób: podbiega do zombie, dotyka jego ramienia i przekierowuje go do innej ofiary, pokazując jej znak. Zombie kieruje się teraz na swoją nową ofiarę, która musi poprosić kogoś o pomoc wzrokiem – tak, jak wspomniane powyżej. Jeśli nikt nie zdąży uratować zagrożonego uczestnika, zombie go złapie, a co za tym idzie, staje w środku kręgu i staje się nowym zombie.</p>					
Kompetencje, umiejętności, postawy	Zapamiętywanie   Pamięć wzrokowa   Ćwiczenie dokładności w porozumiewaniu się językiem migowym   Koncentracja   Mowa ciała   Nie bój się popełniać błędów!   Skorzystaj z szans, które wynikają z pomyłek!   Zwracanie się o pomoc   Kiedy grupa mnie potrzebuje?					
ZABAWA POWIĄZANA Z:	Jeżeli bawimy się z wcześniej określonymi znakami języka migowego, gra ta musi być poprzedzona przeciwieństwem i zapamiętaniem znaków migowych, zgodnych z omawianym tematem. Zabawa nadaje się również do ćwiczenia przydomków imiennych. Zalecane jako kontynuacja aktywności „Zombie 1”.					
Rodzaj zabawy (ze względu na strukturę)	CZAS TRWANIA	Zalecany wiek uczestników	Co należy przygotować?	POZIOM TRUDNOŚCI (1-5)	Pozostałe uwagi	
Cała grupa, w kółku (minimum 8 osób)	10 – 15 minut	8+	-	3	<p>Jeśli nie używamy plaketek z imionami, musimy znać tyle różnych znaków lub imion, ilu mamy uczestników.</p> <p>Pytania do dyskusji: Jak bardzo istotny jest kontakt wzrokowy w kulturze Głuchych?</p> <p>W jaki sposób prosimy o pomoc? Jak możemy pomagać w danej sytuacji? W jaki sposób możemy być dostępni dla osoby, która potrzebuje pomocy?</p>	

<b>NAZWA AKTYWNOŚCI</b>	<b>ZOMBIE (WARIANT PIERWSZY)</b>				<b>Rodzaj zabawy (ze względu na czas trwania):</b>	<b>KRÓTKI</b>
<b>ZASTOSOWANIE</b>	Koncentracja   Aktywne zaangażowanie i obecność   Ćwiczenie dokładności w porozumiewaniu się językiem migowym					
<b>PRZEBIEG ZABAWY</b>	<p>Początek zabawy: każdy uczestnik wybiera jeden z wcześniej poznanych znaków migowych (np. imiona, owoce, zwierzęta). Należy zapamiętać kto ma jaki znak. Następnie jeden z uczestników staje pośrodku koła i staje się zombie. Jego zadaniem jest przemienić kogoś w zombie, aby samemu wydostać się ze środka koła. Aby tak się stało zombie musi poruszać się powoli, „chodem zombie” w kierunku swojej ofiary. „Zagrożony” uczestnik może się uratować migając znak osoby (nowej ofiary), na którą ma się nakierować zombie. Nowa ofiara próbuje uratować się w wyżej opisany sposób. Jeżeli osoba ta będzie zbyt wolna lub źle będzie pokazywać czyjś znak, zombie ją złapie, po czym nastąpi zamiana ról.</p>					
<b>Kompetencje, umiejętności, postawy</b>	Zapamiętywanie   Pamięć wzrokowa   Ćwiczenie dokładności w porozumiewaniu się językiem migowym   Koncentracja   Mowa ciała   Nie bój się popełniać błędów!   Skorzystaj z szans, które wynikają z pomyłek!					
<b>ZABAWA POWIĄZANA Z:</b>	Jeżeli bawimy się z wcześniej określonymi znakami języka migowego, gra ta musi być poprzedzona przeciwiczeniem i zapamiętaniem znaków migowych, zgodnych z omawianym tematem. Zabawa nadaje się również do ćwiczenia przydomków imiennych.					
<b>Rodzaj zabawy (ze względu na strukturę)</b>	<b>CZAS TRWANIA</b>	<b>Zalecany wiek uczestników</b>	<b>Co należy przygotować?</b>	<b>POZIOM TRUDNOŚCI (1-5)</b>	<b>Pozostałe uwagi</b>	
Cała grupa, w kółku (minimum 8 osób)	10 – 15 minut	8+	-	2	Jeśli nie używamy plaketek z imionami, musimy znać tyle różnych znaków lub imion, ilu mamy uczestników.	

<b>NAZWA AKTYWNOŚCI</b>	<b>DOTKNIJ - ZAMIGAJ</b>				<b>Rodzaj zabawy (ze względu na czas trwania):</b>	<b>KRÓTKA</b>
<b>ZASTOSOWANIE</b>	Koncentracja   Aktywne zaangażowanie i obecność   Ćwiczenie dokładności w porozumiewaniu się językiem migowym   Samopoznanie i poznanie partnera					
<b>PRZEBIEG ZABAWY</b>	Uczestnicy tworzą dwa okręgi, w których stoją blisko siebie (w każdym okręgu jest jeden prowadzący). Następnie prowadzący migają czyjeś imię/znak. Osoba o tym imieniu wybiera sobie inną osobę z kręgu, podchodzi do niej i dotyka jej ramienia. Dotknięta osoba miga imię kolejnej osoby. Osoba, której imię właśnie zostało zamigane podchodzi do kogoś jeszcze innego i dotyka jej ramienia i tak dalej. Jeżeli ktoś się pomyli przechodzi do drugiego okręgu. Pomyłki będą dość częste więc uczestnicy będą przechodzić z koła do koła. Aktywność wymaga dużej koncentracji. Po tej zabawie zaleca się pobawić w spokojniejszą grę relaksacyjną.					
<b>Kompetencje, umiejętności, postawy</b>	Zapamiętywanie   Pamięć wzrokowa   Ćwiczenie dokładności w porozumiewaniu się językiem migowym   Koncentracja   Nie bój się popełniać błędów!   Skorzystaj z szans, które wynikają z pomyłek!					
<b>ZABAWA POWIĄZANA Z:</b>	Jeżeli bawimy się z wcześniej określonymi znakami języka migowego, gra ta musi być poprzedzona przećwiczeniem i zapamiętaniem znaków migowych, zgodnych z omawianym tematem. Zabawa nadaje się również do ćwiczenia przydomków imiennych.					
<b>Rodzaj zabawy (ze względu na strukturę)</b>	<b>CZAS TRWANIA</b>	<b>Zalecany wiek uczestników</b>	<b>Co należy przygotować?</b>	<b>POZIOM TRUDNOŚCI (1-5)</b>	<b>Pozostałe uwagi</b>	
Cała grupa w dwóch oddzielnych kołach (minimum 12 osób)	10 – 15 minut	12+	-	4	Jeśli nie używamy plakietek z imionami, musimy znać tyle różnych znaków lub imion, ilu mamy uczestników.	