



YOU PART

Engage. Connect. Empower

WHO IS THE IMPOSTER?

ΔΕΔΟΜΕΝΑ

ΣΤΟΧΟΙ

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

ΟΔΗΓΙΕΣ

HOW IS THE IMPOSTER?

ΔΕΔΟΜΕΝΑ

Ηλικία των συμμετεχόντων: 13+
Αριθμός συμμετεχόντων: τουλάχιστον 8
Διάρκεια: 5 - 15 λεπτά

ΣΤΟΧΟΙ

Αυτό το πολύ δυναμικό παιχνίδι σχηματισμού ομάδων είναι μια διασκεδαστική δραστηριότητα για τους συμμετέχοντες και βοηθά τους συντονιστές να διασφαλίσουν την ποικιλομορφία των ομάδων.

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

Χρειάζεστε έναν κατάλληλο χώρο για να σχηματίσουν οι συμμετέχοντες έναν μεγάλο κύκλο. Η διαδικασία σχηματισμού της ομάδας λειτουργεί καλύτερα όταν υποστηρίζεται από άλλους συντονιστές.

ΟΔΗΓΙΕΣ

Βήμα 1

Καλέστε τους συμμετέχοντες να σχηματίσουν έναν κύκλο γύρω σας. Εξηγήστε πώς παίζεται το παιχνίδι. Μη διστάσετε να εμπλουτίσετε το παιχνίδι με μια παιχνιδιάρικη ιστορία για έναν «απατεώνα», έναν «καταζητούμενο» κ.λπ.

Βήμα 2

Στέκεστε στη μέση του κύκλου και κοιτάζετε έναν έναν τους συμμετέχοντες. Όταν πάρετε την απόφασή σας, σηκώνετε το χέρι σας και δείχνετε ξεκάθαρα έναν από τους συμμετέχοντες λέγοντας: «Εσύ είσαι!»

Ο συμμετέχων που δείξατε πρέπει να απομακρυνθεί όσο το δυνατόν γρηγορότερα. Οι δύο συμμετέχοντες στα αριστερά και στα δεξιά πρέπει να γυρίσουν πολύ γρήγορα ο ένας προς τον άλλο, να δείξουν ο ένας τον άλλον και να πουν επίσης: «Εσύ είσαι!»

Βήμα 3

Εάν ο συμμετέχων στη μέση δεν απομακρυνθεί εγκαίρως - είναι εκτός. Διαφορετικά, ο συμμετέχων στα αριστερά ή στα δεξιά που δείχνει τελευταίος και λέει: «Εσύ είσαι!» είναι εκτός. Όποιος υποδεικνύεται είναι εκτός.

ΣΥΜΒΟΥΛΗ: *Αν θέλετε να το κάνετε πιο παιχνιδιάρικο, μπορείτε να ζητήσετε από τους συναδέλφους σας, τους άλλους συντονιστές να έρθουν και να πάρουν τους αντίστοιχους «απατεώνες» μαζί τους με δραματικό τρόπο.*

Βήμα 4

Δείχνοντας με το δάχτυλο, μπορείτε να επηρεάσετε εν μέρει τη σειρά των επιλεγμένων συμμετεχόντων. Οι συμμετέχοντες που βγαίνουν έξω σχηματίζουν ομάδες υπό την καθοδήγηση των άλλων συντονιστών. Αυτό μπορεί να βοηθήσει να διασφαλιστεί η ποικιλομορφία των ομάδων, π.χ. όσον αφορά το φύλο, την ηλικία κ.λπ.

Βήμα 5

Το παιχνίδι συνεχίζεται μέχρι να μείνουν μόνο δύο συμμετέχοντες στον (πρώην) κύκλο.

Βήμα 6

Τώρα οι δύο τελευταίοι συμμετέχοντες στέκονται πλάτη με πλάτη. Καθώς μετράτε, πρέπει να περπατήσουν προς αντίθετες κατευθύνσεις, όπως οι μονομάχοι. Όταν λέτε: «Τώρα!», γυρίζουν όσο το δυνατόν γρηγορότερα και δείχνουν ο ένας τον άλλον, λέγοντας: «Εσύ είσαι!» Ο πιο γρήγορος είναι ο νικητής. Ως ανταμοιβή, μπορείτε να επιτρέψετε στον νικητή να επιλέξει σε ποια ομάδα θα ήθελε να ενταχθεί.



YOU PART

Engage. Connect. Empower

Η ΣΥΜΠΡΑΞΗ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Οι απόψεις και οι γνώμες που διατυπώνονται εκφράζουν αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών και δεν αντιπροσωπεύουν κατ'ανάγκη τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Η Ευρωπαϊκή Ένωση και ο EACEA δεν μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για τις εκφραζόμενες απόψεις. Αρ. Έργου: 2021-1-ΑΤ01-ΚΑ220-ΥΟΥ-000035766