



# YOU PART

Engage. Connect. Empower

## KDO JE PREVARANT?

**DEJSTVA**

**CILJI**

**PRIPRAVE**

**NAVODILA**

# **KDO JE PREVARANT?**

## **DEJSTVA**

**Starost udeležencev: 13+**

**Število udeležencev: vsaj 8**

**Trajanje: 5-15 minut**

## **CILJI**

Ta zelo dinamična igra za oblikovanje skupin je zabavna aktivnost za udeležence, izvajalcem pa omogoči, da zagotovijo raznolikost skupin.

## **PRIPRAVE**

Za izvedbo potrebujete primeren prostor, v katerem bodo udeleženci lahko oblikovali velik krog. Postopek oblikovanja skupine je najboljši, če udeležence pri tem podprejo izvajalci.

# NAVODILA

## korak 1

Udeležence povabite, naj se postavijo v krog okoli vas. Razložite jim, kako bo potekala igra. Igro lahko popestrite z igrivo zgodbo o "prevarantu", "iskani osebi" ipd.

### **Korak 2**

Postavite se na sredino kroga in enega za drugim pogledite udeležence. Ko ste se odločili, dvignite roko in jasno pokažite na enega izmed udeležencev ter pri tem na glas recite: "To si ti!".

Udeleženec, na katerega ste pokazali, se mora čim prej umakniti. Udeleženca, ki stojita na njegovi levi in desni strani se morata hitro obrniti drug proti drugemu, pokazati drug na drugega in prav tako reči: "To si ti!"

### **Korak 3**

Če se udeleženec na sredini ne izmakne pravočasno, je izločen. V nasprotnem primeru udeleženec na levi ali desni, ki zadnji pokaže na drugega in reče: "To si ti!", izpade. Kdorkoli, na katerega nekdo pokaže in reče "To si ti!", je izločen iz igre.

### **Korak 4**

S kazanjem na posamezne udeležence lahko delno vplivate na vrstni red tistih, ki bodo izbrani. Udeleženci, ki izpadejo iz igre, oblikujejo skupine pod vodstvom drugih izvajalcev. Ta lahko pomaga zagotoviti raznolikost skupin, npr. glede na spol, starost ipd.

### **Korak 5**

Igra se nadaljuje, dokler v prvotnem krogu ne ostaneta le dva udeleženca.

### **Korak 6**

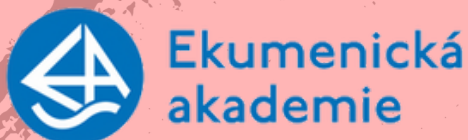
Zadnja dva udeleženca se postavita eden zraven drugega tako, da si kažeta hrbet. Med štetjem morata stopati v nasprotni smeri, podobno kot dvobojevalca. Ko izvajalec reče: "Zdaj!", se obrneta tako hitro, kot se lahko in pokažeta drug na drugega, rekoč: "To si ti!" Hitrejši je zmagovalec. Za nagrado lahko zmagovalcu dovolite, da izbere, kateri skupini bi se rad pridružil.



# YOU PART

Engage. Connect. Empower.

## PROJECT PARTNERS



Co-funded by  
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.