

KORAK K ČLOVEKU

Namizna igra korak k človeku je namenjena spoznavanju, kaj pomeni biti človek do sebe in drugih, kako naše odločitve vplivajo na odnose in kako narediti korake bližje sebi, sočloveku in odgovornemu ravnanju. Igra zajema 5 večjih in 2 manjša tematska sklopa, ki so ločeni po barvah.

OSNOVNA PRAVILA

1. Vsak ima pravico, da ne odgovarja na vprašanje.
2. Ni pravih ali napačnih odgovorov.
3. Delimo le toliko, kolikor želimo.
4. Spoštujemo zaupnost.
5. Ne komentiramo odgovorov drugih.
6. Na vprašanja, ki jih ne razumete ali ne veste, kako odgovoriti, lahko prosite za pomoč vašega učitelja.

NAČINI IGRANJA:

V manjših skupinah 4-6 učencev.

1. možnost - igra s kocko:

Prvi v skupini vrže kocko in se premakne na barvno polje, iz kupčka vzame kartico, ki ustreza barvi polja. Naglas prebere vprašanje/izziv in odgovori nanj. Nato je na vrsti naslednji. Igra se zaključi, ko prvi pride točno na polje 40.

2. možnost - igra brez kocke:

Prvi v skupini izbere karto v barvi polja in odgovori na vprašanje. Potem se premakne za 1 polje naprej (ta oblika igre traja dlje časa in odpira možnost za pogovor).

3. možnost - pogovorne kartice:

Kartice z vprašanji lahko uporabite tudi ločeno po barvnih sklopih oz. temah za pogovor pri urah.

PRAVILA IGRE:

- Igra nima zmagovalca – vsak sam in v skupini se trudijo za doseganje boljših odnosov. Če katere naloge nekdo ne želi narediti, lahko to stori nekdo drug v skupini (tako si pokažemo medsebojno pomoč in moč skupnosti, ki nam pomaga graditi še boljše odnose). V kolikor naloge ali izziva ne opravi nihče, se vsi skupaj premaknete eno polje nazaj.
- Nekatera polja so poleg številke označena tudi s črko »i«. Če prideš na to polje najprej vzemi kartico z IZZIVOM in nato še kartico v barvi polja na katerem se nahajaš.

Zelena polja - KORAK K SEBI

Modra polja - KORAK K DRUGEMU

Oranžna polja - PRISTNO SREČANJE

Rdeča polja - MOTILCI ODNOSOV

Vijolična polja - IZBIRA IN KORAK

Rumena polja - KORAK BLIŽINE

Siva polja - KORAK TIŠINE

ZA IGRO POTREBUJETE:

- **kartice z vprašanji** (za vse načine igranja),
- **igralno ploščo** (za vse načine igranja),
- **igralno kocko** (za 1. način igranja),
- **igralne figure** za vsakega igralca (za 1. in 2. način igranja; figure so lahko različni predmeti, figure iz drugih iger, lahko jih izdelate sami ...).