**Ogrevalne igre s Čarlijem in milko**

Ob vhodu na dvorišče ali v sobo (igra je primerna tudi za večji notranji prostor) animatorji vsakemu udeležencu dajo listek z obarvano številko. Tega listka otroci ne smejo izgubiti. Na začetku jim rečemo, naj si ga dobro ogledajo, če ga slučajno izgubijo.

**Opomba:** Animatorji, ki delijo številke, naj pazijo, da so pri deljenju številk barve med seboj pomešane. Tako bomo dosegli raznovrstnost skupin, saj ne bodo v isti skupini prijatelji, ki skupaj vstopijo v prostor, skupine bodo tudi bolj enakovredne.

**Nastopajoča:** Charlie, Milka

**Charlie:** Dober dan. Na teh duhovnih vajah boste videli mojo zgodbo. To je bila zgodba, ki se je dogajala dolgo časa nazaj in jaz sem se medtem že postaral. Na žalost Bog meni in moji ženi Milki ni namenil otrok, tako da sem se odločil, da bom tovarno zapustil nekomu od vas.

Ker je to moje življenjsko delo, pa se boste najprej morali dokazati zmožne prevzeti to pomembno vlogo.

Naloge bodo težke, zato bomo danes začeli z ogrevalnimi aktivnostmi, da se komu, kaj ne zgodi.

i. igra ose in metulji

**Pripomočki:** 6 mehkih žogic (lahko tudi žogica iz papirja in selotejpa)

Najprej določimo 6 os, ki dobijo mehke žogice (lahko so animatorji ali udeleženci), vsi ostali so metulji. Ose lovijo metulje tako, da jih z žogicami ciljajo v noge. Če je metulj zadet, ostane na mestu. Metulji, ki niso ujeti, lahko rešijo ujete tako, da dva metulja gresta do ujetega, skleneta roke okoli metulja in ga odpeljeta v bolnico. Bolnice so v naprej določena mesta (izhodna vrata in vse stopnice pod odrom, če se vam zdi kakšna druga razporeditev primerna jo lahko dodate). Igra se konča, ko so vsi metulji ujeti ali, ko vidite, da se otroci dolgočasijo.

povezovalna točka

**Charlie:** Ko sem dobil, vstopnico za tovarno čokolade, je bil to eden izmed mojih najbolj srečnih dni. Bila je priložnost, ki sem jo prijel z obema rokama in je nikoli nisem spustil. V tej igri bomo urili sposobnost videti in izkoristiti priložnost.

**Milka:** (*ga ignorira in gleda drugam*)

**Charlie:** Milka! (*Milka ga še vedno ignorira*)

**Charlie:** Spet je pozabila prižgati slušni aparat (*gre do nje in ji pri ušesu prižge slušni aparat*). Milka!

**Milka:** Pa Charlie ne se tako dreti, saj te slišim.

**Charlie:** Prosim razloži naslednjo igro.

ii. igra želimo priti v krog

Naredimo krog, v katerem so vsi razen dveh parov. Vsi v krogu se držijo za roke. Osebe, ki niso v krogu, se razdelijo v dva para in se prav tako držijo za roke. Igra se začne s predvajanjem glasbe. Osebe v krogu se premikajo v eno smer, pari pa znotraj kroga v drugo smer. Ko pari vidijo priložnost, da pridejo v krog, razdrejo krog tako, da razklenejo roke dveh oseb. Osebi, katerih roke so bile razklenjene, zamenjata par, ki je bil pred tem v sredini.

povezovalna točka

**Charlie:** Ko si sam, lahko delaš po svoje, kakor hočeš, v skupini pa je potrebno sodelovati. Ves čas se boriš s konkurenco, na primer Milko. Gotovo niste vedeli, ampak Milka je bila včasih modra krava, dokler je nisem poljubil in se je spremenila v to lepotico. (Jo občudujoče nekaj trenutkov gleda.)   
No, da grem nazaj k zgodbi; v skupini je potrebno sodelovati, tako kot Milka sodeluje z menoj. Pa, da vidim koliko sodelovalnega duha je v vas … Milka, daj pridi predstavit naslednjo preizkušnjo.

iii. igra monarh

**Pripomočki:** mehka žoga

Določimo animatorja, ki začne kot monarh. Naloga monarha je, da z žogo zadane druge udeležence, ti pa se lahko prosto gibljejo po prostoru (*Meje so stopnice in izhodna vrata*). Prvi monarh lahko z žogo teče in ko zadane udeleženca, tudi ta postane monarh. Ko imamo v igri več kot enega monarha, lahko tečejo le še monarhi brez žoge, monarhi z žogo pa morajo stati na miru. V primeru, da oseba, ki ni monarh ujame žogo, jo mora vreči enemu od monarhov. Igra se konča, ko vsi postanejo monarhi, ali ko voditelja presodita, da poteka že dovolj časa.

Če vidimo, da se ne ve, kdo je monarh, voditelj pokliče monarha z vzklikom: »Monarhi počepnite« in vsi monarhi morajo počepniti.

povezovalna točka

**Charlie:** V težavah si je dobro peti. Ni važno, če imaš posluh, glaven je zanos. Vedno pa je dobro, da imaš na zalogi veliko pesmi, saj se v življenju stalno srečuješ s težavami. To bomo urili pri naslednji igri … Milka, pridi in predstavi to krasno igro.

iv. igra zborčki

Najprej jim rečemo naj se zberejo po skupinah glede na barvo, ki je na njihovem listku. Animatorji skupin dvignejo obarvane liste (vse to se dobi v gradivu). Te skupine ostanejo do konca duhovnih vaj.

Ekipe se postavijo po v krog, animator pa je na sredini. Damo jim nekaj minut časa, da se spomnijo čim več pesmi, ki jih znajo zapeti. Igra se začne tako, da animator pokaže na eno skupino, ta skupina mora začeti peti pesem, ko animator ploskne in pokaže drugo skupino, prva skupina preneha peti in peti začne druga skupina. Skupina, ki se ne spomni pesmi izpade.   
***Opomba:*** *Lahko dodamo tudi koreografijo.*

povezovalna točka

**Charlie:** Moja čokolada je najboljša na svetu, vendar če tega ne vedo tudi drugi, je ne bo nihče jedel in čokolada se bo pokvarila. Zato bomo pri tej igri urili vaše oglaševalske sposobnosti.

**Charlie:** Milka pridi in predstavi igro in žirijo.

v. igra trgovina

**Pripomočki:** Spenjač, kuli, šampon, radirka, mapa, žoga, svinčnik, selotejp, deodorant, listi, kuli

Vsaka skupina dobi en predmet. Skupine dobijo 5 minut, da z dogovarjanjem z drugimi skupinami pridejo do najboljšega predmeta. Nato, ko ima vsaka skupina zase najboljši predmet imajo 7 minut, da sestavijo oglas, ki predstavlja zakaj je njihov predmet najboljši.

Njihovo predstavitev ocenjuje žirija z ocenami 1-10.

**Opomba:** Žirija naj ima pri sebi prazne liste na katere napiše številke po predstavitvi.

povezovalna točka

*(Milka štrika in je obrnjena proti otrokom, Charlie za njo pa gre po čokolado*)

**Milka:** Charlie saj veš, da ne smeš več jesti čokolade. Ti bodo spet zobje v protezi zgnili.

**Charlie:** Ja, Milka.

**Charlie:** Videli ste, da ima Milka oči na hrbtu. Tudi mi se bomo tega naučili, saj je to sila pomembno v poslu čokolade. Milka povej jim svojo skrivno igro.

vi. igra duhovi

Določimo dva animatorja, ki sta duhova. Vsi ostali se razporedijo po prostoru in zaprejo oči. Duhova se sprehajata po prostoru in poskušata izločiti ostale tako, da 10 sekund stojita za udeležencem, ne da bi ta vedel. Če udeleženec 10 sekund ne ve, da je duh za njim, ga duh tapne po glavi in udeleženec se tiho usede. Če misli, da je duh za njim vpraša: » Ali je duh za mano?«, v primeru, da ga duh tapne po rami in tudi on postane duh, v primeru, da ni se tiho usede.

**Opomba:** Igra je namenjena tudi temu, da se udeleženci umirijo zato zahtevamo tišino.

zaključna točka

**Charlie:** Sedaj ste pripravljeni, da jutri vstopite v igro, kjer bo zmagala le ena skupina. Vso srečo.