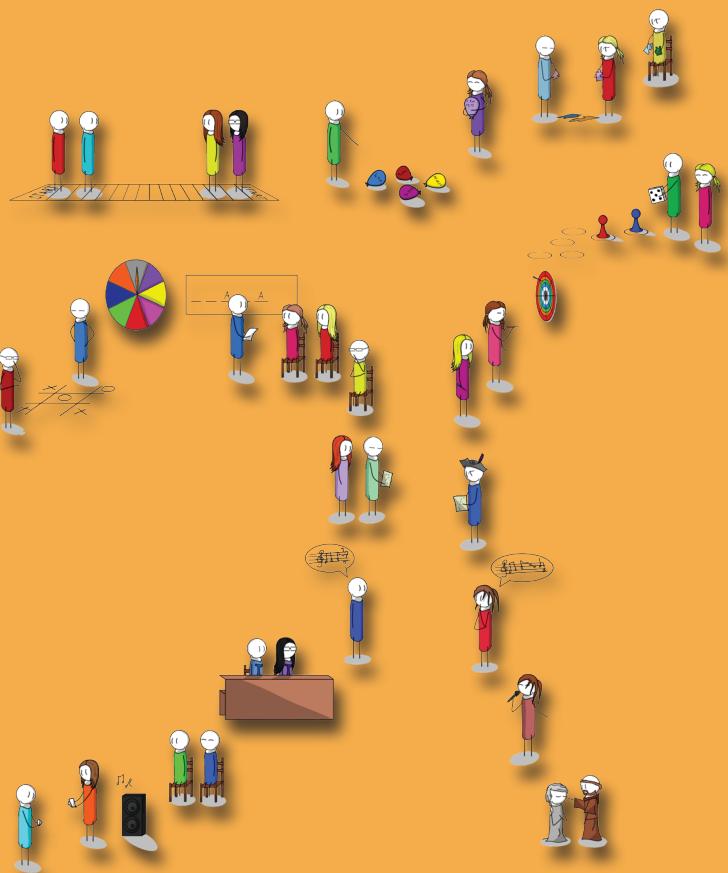


SAVJETNIK ZA ZABAVNE SUSRETE



FRANJEVAČKA MLADEŽ BOSNE I HERCEGOVINE



SAVJETNIK ZA ZABAVNE SUSRETE

IZDAVAČ

Nacionalno povjerenstvo za formaciju Frame Bosne i Hercegovine

UREDNIČKO VIJEĆE

Monika Brzica, Ivana Kolobara, Ana-Marija Marijanović, Iva Maros,
Ivana Milićević, Doris Trogrić, Klaudija Vujica

ILUSTRACIJE

Josip Mikolić

GRAFIČKO OBLIKOVANJE

fra Mislav Jozic

© Nacionalno vijeće Frame Bosne i Hercegovine

FRANJEVAČKA MLADEŽ BOSNE I HERCEGOVINE

**SAVJETNIK
ZA ZABAVNE
SUSRETE**



Siječanj 2020.

UVODNA RIJEČ

PRED VAMA SE NALAZI SAVJETNIK ZA PRIPREMU ZABAVNIH SUSRETA FRAME. Koliko god zvučalo jednostavno, vjerujemo da se svi možemo složiti kako je osmišljavanje zabavnog susreta Frame uistinu teško. Budući da susret mora imati zabavnu, ali i edukativnu notu, ovakav tip susreta je sigurno vrlo teško prirediti.

Svjesni kreativnosti framaša Frame Bosne i Hercegovine i svjedoci raznih odličnih zabavnih susreta, Nacionalno povjerenstvo za formaciju Frame BiH, koje je djelovalo u razdoblju od 2017. do 2019. g., došlo je na ideju prikupljanja zabavnih susreta svih bratstava Frame i ujedinjavanja istih u jednu cjelinu stvarajući tako kolekciju zabavnih susreta Frame Bosne i Hercegovine. Potaknuti tom idejom, okupljen je odbor za savjetnik za zabavne susrete koji je marljivo radio na prikupljanju, analiziranju i unapređivanju primljenih podataka.

Na ovom ste savjetniku radili i vi te vam sad predstavljamo i vaš rad! Godine truda i rada vas i vaših prethodnika, ustrajnost u održavanju, ali i kreativnost u osmišljavanju novih zabavnih susreta uistinu je opažena i urodila plodom. Ono što je nekad bila vaša spontana ideja ili dobro poznat susret, danas je nekome nova ideja kojom će „zачiniti“ svoje tjedne susrete Frame.

Susreti su podijeljeni u 5 kategorija: upoznavanje, gluma/ples/pjesma, edukacija, društvene igre i TV emisije. Svaka kategorija sadrži nekoliko igara koje odgovaraju naslovu kategorije po kojemu su inspirirane te sadrži dorađene verzije istih. Svaka igra, ovisno o potrebama i mogućnostima bratstva, može biti dorađena i prilagođena. Također, na kraju savjetnika, možete pronaći i nekoliko kratkih igara koje vam mogu poslužiti kao „ice-breaker igre“, odnosno kao igre koje će na susretu koji nije zabavnog tipa, nego primjerice predavanje na neku određenu temu, poslužiti kao način da se malo opustite i odmorite od novih spoznaja i informacija s predavanja.

Ovo nije instant rješenje za vaše zabavne susrete; na vama je da se ovim poslužite, ove igre doradite na svoj način te inspirirani kreativnošću drugih framaša, sami pronađete inspiraciju na drugim mjestima i osmislite svoje zabavne susrete. Ovim savjetnikom granice nisu postavljene, nego prijedene!

Ovo što imate pred sobom jest dar: dar nacionalnog vijeća, dar jednog bratstva drugom, dar framaša framašu, ali iznad svega dar od Boga! Velika je milost darovati i biti darovan, a to je primarni cilj ovog savjetnika. Svaki susret koji se ovdje nalazi isprepleten je radom i kreativnošću framaša, a okupljeni u jednom savjetniku, ovi susreti predstavljaju sponu između svih nas. Povezani smo ljubavlju prema Kristu, oduševljenošću za svetog Franju i darovanim nam talentima kojima se svakodnevno služimo. Ovaj savjetnik je jedinstven dokaz toga.

Nadamo se da će vam ova riznica znanja biti uistinu pruci te na dobrobit i korist. Neka vas u pripremanju vaših zabavnih susreta prati obilje Božje milosti; neka Duh Sveti u vašim srcima rasplamsa sve darovane vam talente; neka vam sveti Franjo i njegov neumorni duh i želja za poboljšanjem uvijek bude u mislima te neka vam svaki brat i sestra u Kristu i Franji koji su radili na ovom savjetniku budu izvor nepresušne snage!

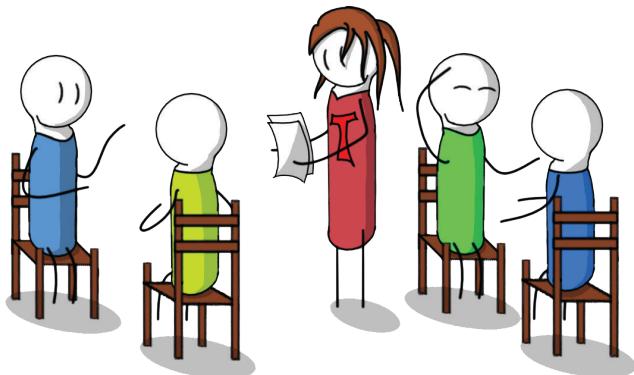
MIR I DOBRO!

1. KATEGORIJA

UPOZNAVANJE

Igre upoznavanja su od velike važnosti jer služe kao način da se framaši međusobno bolje upoznaju i zbliže. Posebice veliku ulogu imaju u situacijama kada bratstvo ima nove članove koje je potrebno oduševiti kako bi nastavili dolaziti na tjedne susrete i postali dio franjevačke obitelji. Također, mogu igrati veliku ulogu u formiranju osobnosti mlade osobe koja još nije potpuno opuštena na susretu i ne osjeća se dijelom zajednice. Čovjek je najopušteniji s onima koje najbolje poznaje, a one koje najbolje poznaje naziva svojim bliskim prijateljima i članovima obitelji. A što je Frama ako ne obitelj i najljepši način prijateljstva? Dakle, dobro i kvalitetno osmišljena igra upoznavanja može učiniti čuda u životu mlade osobe!

Potičemo vas da probate ove igre upoznavanja kako na svojim tjednim susretima tako i u školi ili prilikom sudjelovanja u drugim aktivnostima. Obećavamo vam odličnu zabavu popraćenu smijehom nakon koje će svi biti puno opušteniji i spremniji za daljnji rad.



SPEED DATE

 **S**PEED DATE JE ZAPRAVO UPOZNAVANJE U PARU I DAJE framašima priliku da se kroz razgovor pobliže upoznaju jedni s drugima, ali i da se opuste i zabave prilikom izvođenja zanimljivih izazova. Važno je napomenuti da se ovaj tip susreta može iskoristiti bez obzira



SAVJETI:

1. Za čitanje pitanja možete koristiti Power Point prezentaciju.
2. Da bi cijeli susret bio zanimljiviji, možete osmislit i nekoliko izazova koji bi se radili na pauzama između određenog broja pitanja.
3. Prije samog početka dobro je napraviti malu izmjenu tako da se jedan dio framaša (npr. oni koji sjede u unutarnjem dijelu kruga/pravokutnika) pomaknu za nekoliko stolica uljevo/udesno.
4. Broj pitanja u setovima i broj setova uskladiti s trajanjem susreta imajući u vidu i trajanje izazova. Ukoliko se radi o manjem bratstvu, bilo bi dobro pripremiti više pitanja po setovima, a manje setova. Za veće bratstvo bolje je više setova, a manje pitanja po setovima.
5. Ovakav susret možete pripremiti na početku framaške godine kada na susrete dolaze brojni novi framaši.

BILJEŠKE



koliko se framaši poznaju uz kreativnost pitanja i prilagođenost stupnju formacije u kojoj se framaši nalaze.

Stolice su poređane jedna nasuprot druge (u obliku pravokutnika, kruga i sl. ovisno o veličini prostora i brojnosti framaša), framaši sjedaju (važno je da nijedna stolica ne bude slobodna, da svatko ima svoga para, višak stolica izbaciti).

Potrebno je unaprijed pripremiti pitanja za upoznavanje i podijeliti ih u setove (npr. tri pitanja po setu, a ukupno pet setova pitanja). Voditelj igre pročita prvi set pitanja, a framaši koji sjede jedni preko puta drugih odgovaraju na ta pitanja, potičući nastavak razgovora unutar određenog vremena (npr. 5 min). Nakon toga se prelazi na sljedeći set, pazеći pritom da se parovi koji razgovaraju stalno izmjenjuju. Dakle, završetkom seta unutarnji ili vanjski krug framaša pomiče se nekoliko mjesta uljevo ili udesno. Pitanja osmišljavaju animatori ili vijeće u skladu s dobi i zanimanjima framaša u bratstvu.

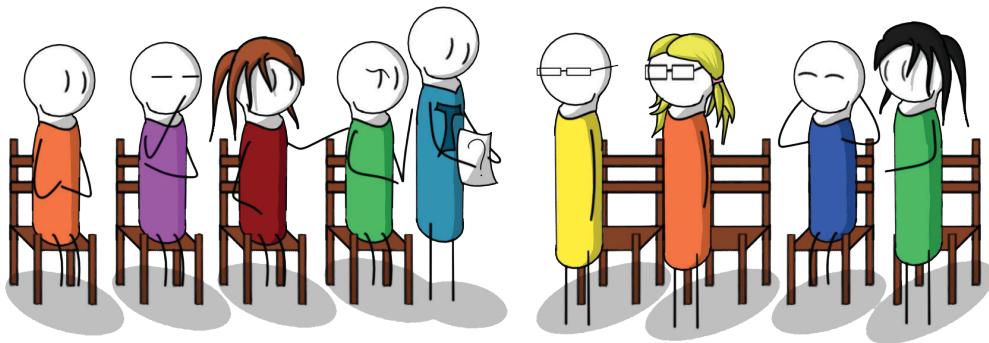


DORAĐENA VERZIJA

Kako bi susret bio zanimljiviji, možete pripremiti kocku izazova koja će kružiti između parova, a u kocki je prethodno namješten alarm. Kada alarm zazvoni, par kod kojeg se nalazi kocka mora uraditi određeni izazov koji je unaprijed osmišljen.

*To može biti i neki predmet koji će kružiti od para do para. Nakon nekog vremena voditelj susreta kaže „stop” i kod koga je taj predmet, on radi izazov.

Osmišljavate nova pitanja, kako bi upoznavanje išlo u drugom smjeru.



BILJEŠKE

POGODI TKO SAM

 **C**ILJ OVOG SUSRETA JE UPOZNAVANJE VEĆEG BROJA FRAMAŠA. Potrebno je unaprijed pripremiti obrazac za upoznavanje i dovoljan broj primjeraka za sve prisutne framaše.



SAVJETI:

1. Budite kreativni u osmišljavanju obrasca i priлагodite ga svome mjesnom bratstvu. Neka pitanja u obrascu idu od općenitih ka posebnim, npr. spol → boja kose → hobi → najdraži citat → ime i prezime.
2. Manja mjesna bratstva mogu ovaj susret spojiti s nekim drugim tipom susreta kao što je upoznavanje u paru ili u skupinama. To ponajprije vrijedi za manja bratstva, gdje bi se ovakav tip susreta brzo završio.

Framaše je potrebno podijeliti u dvije skupine koje bi brojevno trebale biti jednake te sjediti jedna nasuprot drugoj. Svatko dobije svoj obrazac da ga popuni. Jedan animator treba biti zadužen za svaku grupu. Kada framaši popune obrazac, daju ga svom animatoru u košaru. Animator jedne grupe nasumično vadi jedan obrazac iz košare i polako čita odgovore na pitanja, a svi iz te grupe pri tome ustanu. Ukoliko tvrdnja koju pročita



BILJEŠKE



vrijedi za osobu, ona ostaje stajati (npr. animator pročita smeđa kosa, ostaju stajati osobe sa smeđom kosom), a ukoliko ne vrijedi, onda osoba sjeda i tako sve dok se ne dođe do posljednje tvrdnje i posljednje osobe koja стојi. Pritom framaši iz druge grupe prije čitanja posljednjeg pitanja iz obrasca imaju priliku pogadati o kojoj se osobi radi. Tako se grupe mogu natjecati u tome tko će pogoditi više puta.



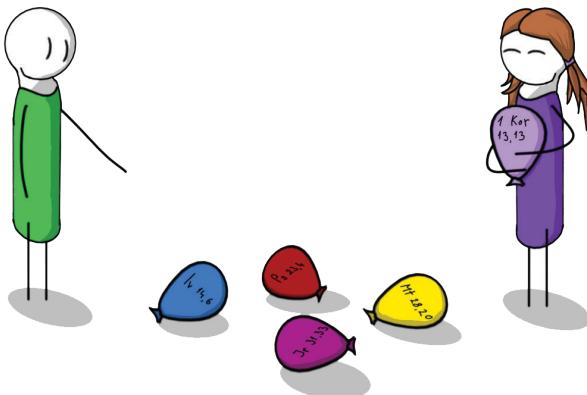
PRIMJER PITANJA ZA OBRAZAC

- Ime i prezime
- Stupanj formacije
- Spol
- Boja kose
- Boja očiju
- Hobi
- Najdraža boja
- Najdraži citat



DORAĐENA VERZIJA

U dorađenoj verziji možete ime osobe jednostavno napisati na papir i zaličepiti na čelo svakom framašu ili isprintati fotografiju te osobe koju će svaki framaš držati ispred sebe. Igra ide u krug i svatko ima pravo postaviti jedno pitanje čiji će mu odgovor pomoći da odgonetne koju on osobu predstavlja (npr. „Jesam li ženska osoba?“). Pitanja trebaju biti tako postavljena da se na njih može odgovoriti samo negacijom ili afirmacijom. Kako biste igru učinili zanimljivijom, možete framašima zadati neke izazove ukoliko pokušaju pogoditi o kome se radi i u tome ne uspiju. Zadane osobe mogu biti tematske, primjerice iz Biblije, sveci i slično, tako će susret, osim što je zabavan, biti i poučan. Mogu to biti i drugi framaši, tako će framaši vidjeti koliko zapravo poznaju jedni druge. Susret može biti u skupinama ukoliko je bratstvo veće, a pobjednik je onaj koji prvi pogodi koju on osobu predstavlja.



BILJEŠKE

BALONI



KROZ ZABAVAN I SADRŽAJNO-INTERAKTIVAN SUSRET FRAMAŠE približiti jedne drugima, da se bolje međusobno upoznaju i nauče nešto novo jedni o drugima.

Potrebno je isplanirati podjelu u grupe. Pripremiti balone u bojama na osnovu toga koliko će biti grupa. Treba biti skupina koliko i različitih boja balona. Pripremiti i markere za pisanje po balonima te prazne papire, pitanja i izazove za rad u skupinama.



SAVJETI:

1. Prilikom planiranja susreta broj pitanja i izazova prilagoditi veličini bratstva i trajanju susreta. Također, ukoliko je bratstvo veće, bit će i veći broj skupina. Podjela u skupine ne mora biti na temelju boja balona. Način podjele prilagodite svom mjesnom bratstvu.
2. Trajanje susreta ovisit će o tome koliko ćete pitanja i izazova pripremiti za rad u skupinama. Ne bojte se tu biti fleksibilni, dopustite im da se raspricaju u skupinama. Ukoliko mislite da je za to potreban animator svake skupine, možete ih unaprijed odrediti.

Podijeliti framaše u dvije velike skupine. Jedna skupina na balone piše citat koji im je drag ili koji ih prati

BILJEŠKE



u životu. Kada ga napišu, neka ostave balon na sredinu prostoriju ili gdje već ima prostora za to. Druga skupina framaša odabere balon i ima zadatak da pronađe osobu kojoj taj balon pripada.

Prvi dio upoznavanja je u paru. Neka svaki par prvo odabere ime svog para, a nakon kratkog općenitog upoznavanja neka pronađu desetak osobina koje dijele.

Drugi dio upoznavanja je u skupinama. Skupine formirati na osnovu boja balona. U skupinama neka svaki par predstavi svoje zajedničke točke. Zatim je potrebno pripremiti pitanja i kratke izazove koje će svaka osoba u skupini izvlačiti. U krugu framaši izvlače pitanje, odnosno izazove i odgovaraju na njih. Izazovi neka budu za parove, npr. da par zajedno zapleše.

Susret možete završiti kratkim plenumom gdje će framaši podijeliti svoje dojmove nakon dva različita tipa upoznavanja.



DORAĐENA VERZIJA

1. Pitanja i izazove za rad u skupinama možete napisati na veliki balon ili loptu za plažu, pa prilikom odgovaranja na njih framaši se dobacuju loptom između sebe, a odgovaraju na pitanje na koje im stane palac desne ruke prilikom hvatanja lopte.
2. Umjesto desetak zajedničkih karakteristika, framaši mogu pronaći i desetak različitosti, a mogu i kombinaciju i jednog i drugog.
3. Budući da je jedan dio susreta upoznavanje u paru, to upoznavanje možete vremenski produžiti tako da parovima pripremate zadatke kroz duži vremenski period, npr. da do idućeg susreta prošću i razgovaraju o određenom ulomku iz Biblije ili da jednostavno popiju kavu. Ukoliko su oboje animatori mogu zajedno pripremiti susret tijekom framaške godine.

2. KATEGORIJA

GLUMA/PLES/PJESMA

U ovoj kategoriji nalaze se igre u kojima talenti framaša uistinu dolaze do izražaja. Jedna od zadaća voditelja formacije jest prepoznavanja talenata u drugima te njihovo njegovanje i održavanje. A ove su igre upravo način da se to postigne!

Valja spomenuti da ovo nisu igre specifično namijenjene za osobe koje su nadarene za glumu, ples i pjesmu. Ovo su igre koje su zadužene za dobru zabavu i opuštanje, ali i koje imaju poučnu i formacijsku notu. Ono na što bi se posebno trebala obratiti pažnja jest uzajamno prihvatanje. Cjelokupna atmosfera na susretu mora biti opuštena te se svaki framaš koji izvodi određeni igrokaz ili pjeva određenu pjesmu mora osjećati prihvaćenim, a ne ismijavanim. Ako se smijemo, smijemo se jedni s drugima, a ne jedni drugima.

Upamtimo: Frama je prije svega - obitelj!

BILJEŠKE



FRANJEVAČKI IGROKAZ

OVAKAV TIP SUSRETA JE JAKO ZANIMLJIV JER UZ ZABAVNU NOTU ima i onu formacijsku. Prilikom uprizorenja Franjina života framaši mogu mnogo toga naučiti o našem serafskom Ocu.

Susret se odvija na način da se framaši podijele po skupinama. Broj skupina ovisi o brojnosti bratstva te o količini scena iz Franjina života koje se žele obuhvatiti. Nakon podjele u skupine, animator grupe čita kratak tekst iz života sv. Franje. Zatim se framaši u svakoj pojedinoj skupini međusobno podjele prema ulogama te osmisle način na koji će tu scenu iz Franjina života najbolje približiti drugima. Dužina igrokaza ovisi o trajanju susreta i o broju grupa. Na početku se treba jasno naglasiti do kada se treba spremiti igrokaz te koliko minuta treba trajati svaki pojedini kako bi sve grupe stigle izvesti svoj igrokaz.



PRIMJER SUSRETA

Jedna od scena koja se treba prikazati jest Franjin susret s gubavcem. Nakon što animator (ili bilo koji drugi član grupe) pročita ovaj dio iz Franjina živo-

topisa, grupa osmišljava način da ovaj dio predstavi svom bratstvu.

BILJEŠKE



SUSRET S GUBAVCEM

Nakon nekoliko dana uzeo je mnogo novaca i
otišao u sklonište gubavaca. Sve ih je zajedno
sabrazao i svakom je pojedinom udijelio milosti-
nju i poljubio ruku. Odlazeći odande, osjetio je
kako se ono što mu prije bijaše odvratno, tj.
vidjeti gubavce i dotaknuti ih, preobratilo u
nasladu. Pogled na gubavce, kao što je rekao,
toliko mu bijaše odvratan da nije htio, ne samo
vidjeti ih, nego se nije htio ni približiti njihovim
boravištima. Ako bi se kada slučajno desilo da
je prolazio pokraj njihovih kuća ili bi ih samo
vidio, svaki puta bi odvraćao svoje lice i ruka-
ma bi zatiskivao svoj nos. Potaknut milošću,
milostinju bi im davao po kojem posredniku.
No, snagom Božje milosti postao je gubavcima
blizak i prijatelj te je, kao što sam svjedoči u
svojoj Oporuci, među njima boravio i ponizno
ih posluživao.



SAVJETI:

1. Kod izvođenja skečeva idite kronološkim redom da bi se pratio život svetog Franje kroz skečeve.
 2. Nadite način da apsolutno svaki framaš da svoj doprinos u igrokazu.
 3. Možete kroz igrokaz prikazivati mnoge tematike, npr. scene iz Biblije, svece...
 4. Nagrada neka bude u skladu s temom, ako je sv. Franjo tema susreta, neka i nagrada ima veze sa njim.

Na kraju, nakon što svaka grupa izvede svoj igrokaz, žiri (sastavljen od framaša) odluči tko je bio najbolji i dobitje neku simboličnu nagradu.

Susret možete završiti i bez pobjednika na način da netko tko je zadužen za susret zaključi susret poučnim riječima.

BILJEŠKE



DORAĐENA VERZIJA

U dorađenoj verziji ovog tipa susreta može se osvremeniti život svetog Franje.

Ako uzmemo isti primjer kao u prethodnoj verziji - susret sv. Franje s gubavcem, možemo se zapitati tko su gubavci našeg doba i postići da framaši u svojoj svakodnevici počnu razmišljati kako bi Franjo postupio u njihovoj situaciji.



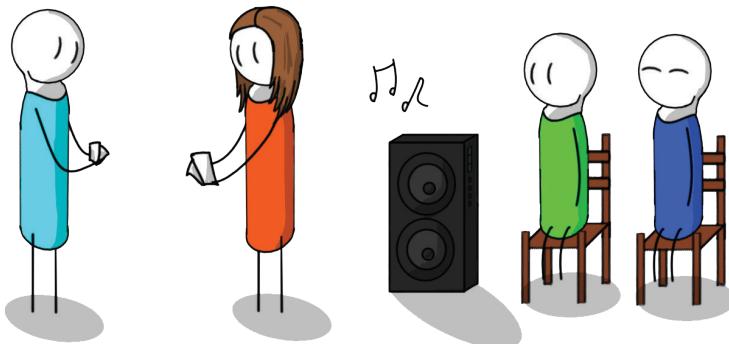
 Nakon nekoliko dana uzeo je mnogo novaca i
otisao u skloniste gubavaca. Sve ih je zajedno sabrao i
svakom je pojedinom udijelio milostinju i poljubio ruku.
Odlazeći odande, osjetio je kako se ono što mu prije bila
jaše odvratno, tj. vidjeti gubavce i dotaknuti ih, preobratilo u nasladu. Pogled na gubavce, kao što je rekao,
toliko mu bilaže odvratan da nije htio, ne samo vidjeti ih,
nego se nije htio ni približiti njihovim boravištima. Ako
bi se kada slučajno desilo da je prolazio pokraj njihovih
kuća ili bi ih samo video, svaki puta bi odvraćao svoje
lice i rukama bi zatiskivao svoj nos. Potaknut milošću,
milostinju bi im davao po kojem posredniku. No, sna-
gom Božje milosti postao je gubavcima blizak i prijatelj
te je, kao što sam svjedoči u svojoj Oporuci, među njima
boravio i ponizno ih posluživao.

Možete uzeti primjer s izbjeglicama, Romima ili ovisno o tome tko je „gubavac“ u okolini u kojoj živite.



SAVJET:

1. Pokušajte dodati i notu humora u cito igrokaz, kako biste probudili zanimanje framaša za svetog Franju i Framu općenito.



BILJEŠKE

PLESS NOVINAMA

 **P**LES S NOVINAMA JE SUSRET ISKLJUČIVO ZABAVNOG KARAKTERA, a pritom ne iziskuje nikakvo posebno plesno umijeće.

Pomagalo u ovom susretu jest dvolisnica novina koju će trebati imati svaki framaš/sudionik susreta. Zbog lakše organizacije susreta framaše bi bilo dobro podijeliti u manje skupine. Unutar svake skupine bi bilo dobro imati animatora/organizatora koji će biti zadužen voditi red u skupini, ali isto tako bilo bi dobro da ta ista osoba ujedno i sudjeluje u susretu. Skupina sadrži jednak broj ljudi koji se smanjuje kako susret odmiče i ide krug za krugom. Nakon svakog kruga iz skupine ispada po jedna osoba.

Novine (A2 format) presaviti više puta. Ranije spremiti listu dinamičnih pjesama koje će sudionike poticati na ples. Svaka skupina je odvojena od druge. Krug započinje puštanjem pjesme koja framaše pokreće na ples (svaki framaš u ruci ima dvolisnicu novina, A2 formata, presavijenu jednako puta), nakon malo plesa pjesma se zaustavlja i svaki framaš je dužan novine koje su presavijene vratiti u prvobitno stanje na format A2, spustiti na pod i stati na njih. Nakon što se stane na novine dobro je da se tako ostane stajati neko vrijeme dok se ne utvrdi tko ispada. Framaš koji to zadnji

BILJEŠKE



- ---

四

SAVJETI:

1. Prije početka susreta jasno postaviti pravila igre.
 2. Novine ranije spremiti (jednako presavijene) kako se ne bi gubilo vrijeme na to.
 3. Zadužiti jednu osobu, koja će puštati pjesme i biti organizator susreta u ulozi DJ-a, a savjet za njega je da ne pušta pjesmu predugo, nego da čim vidi da su se svi zaplesali, pjesmu/krug zaustavlja. Ta osoba će ujedno biti zadužena da prepozna vremenski kako treba rasporediti susret.
 4. Sudionici koji su ispali iz grupe staju po strani, ali ne kao pasivni nego mogu navijati ili plesati - na to ih može potaknuti DJ.
 5. Ranije spremiti neku dobru nagradu koja se može predstaviti prije samog susreta, a koja će biti poticaj svima da se potrude.

učini ispoj je iz kruga. Animator/organizator je upravo osoba koja će paziti i biti zadužena pratiti tko je zadnji ispunio zadatak. (Zadatak je ispravnije ispunila osoba koja je pravilno vratila novine u prvobitno stanje, a možda zadnja završila zadatak nego ona koja ima presavijene novine pod nogama i vremenski joj je manje trebalo). Po završetku kruga dvolisnica novina (A2 formata) kida se na dva dijela (2 x A3 format), jedan dio se baca u smeće, a drugim dijelom se igra nastavlja. Kako susret odmiče, krug za krugom, skupine su manje za jednu osobu, kao i novine koje se krug za krug smanjuju te time daju dinamičnost susretu. (Novine će ostati tako male da je moguće da će framaši trebati stati samo jednom nogom na njih). Kad svaka skupina dobiće jednog pobjednika, igra se finalni krug sastavljen od pobjednika svih skupina. Pobjednici dobivaju novu dvolisnicu za finalni krug.



DORAĐENA VERZIJA

 Dorađena verzija susreta može biti zadatka da se pleše u paru. Odnosno da svaki par ima jednu dvolisnicu novina na koju treba stati po gašenju glazbe. (Ispočetka će to biti lako, ali kasnije će biti potreba da jedno iz para stoji na malom ostatku novina i podigne drugo iz para na leđa - dovoljno će biti da jedno iz para stoji na novinama). Svaka skupina će imati pobjednički par, a po završetku finalnog kruga i pobjedničkog para susreta.

Za doradenu verziju također možete za neke krugove zadati neki izazov. Npr. da se pleše na jednoj nozi i da se na novine treba stati tom jednom nogom, da se ima povez na očima dok se pleše jedan kruš i sl.

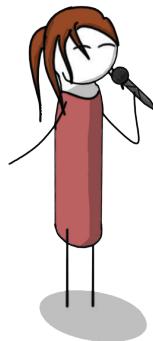
Ukoliko dorađujete dorađenu verziju u parovima, izazov može biti da jedan krug plešu s balonom između sebe koji ne smije pasti na pod i po završetku pjesme ili da jedno drugom daju jesti puding dok plešu i sl.

BILJEŠKE



BILJEŠKE





STIHKLEPCI

 **C**ILJ OVOG SUSRETA JE OPUSTITI SE, UDALJITI OD SVAKODNEVICE i povezati se s ljudima iz svoje grupe. Iz samog naziva susreta jasno je što je tema susreta, a to je pisanje stihova. Napisati stihove nije lako, uglazbiti ih je možda i teže, no zadatak koji će vaša grupa dobiti je nešto lakši. Dovoljno vam je samo malo mašte.

Animatori unaprijed odrede broj grupa te svakoj grupi dodijele jednu poznatu pjesmu.

Nakon što je svaka grupa dobila pjesmu i njezin tekst, odredite neko vrijeme u kojem trebaju preformulirati pjesmu (ovisno o vremenu trajanja vašeg susreta).



SAVJETI:

1. Možete napisati na papiriće nazive pjesama koje će predstavnik svake skupine izvući i time dobiti zadatak, tako će sigurno biti zanimljivije nego nasumičnom dodjelom zadatka (koja bi u njihovim očima mogla izgledati nepravedno).
2. Pametno rasporedite vrijeme da svi mogu stići izvesti svoju pjesmu.

Nakon što to vrijeme prođe, svaka grupa mora izvesti ono što su priredili. Žiri sastavljen od framaša odabire najbolju i grupa dobije prigodnu nagradu.

 Za primjer ćemo uzeti pjesmu Petra Graše –
Ako te pitaju.

BILJEŠKE

ORIGINALNI TEKST – dobiju ga framaši

Još su do lani moje noći, moji dani
Bili ka' i karte razbacani
Naniza pute i minute, žene puste
A desila se onda ti

Sad si lipota, sad si ljubav mog života
Lice sreće prvo, drugo, treće
Kada se ljubav dogodi
I kad život pogodi
Tu san ja i tu si ti

Refren

Ako te pitaju moja ljubavi
Jel' nan lipo reci je
Imamo na svitu sve
Ako me pitaju moja ljubavi
Jel' mi fali život otprije
Reć' ču nije ga ni bilo bez tebe

NOVI TEKST – dorađuju ga framaši

Tad su na Frami moje noći moji dani
bili svetim Franjom očarani
Volio sate i minute i sekunde
u franjevačku haj'mo svi

sad već tri spota Framafesta i ljepota
moje vijeće prvo drugo treće
kad te Frama pogodi
i tvoj život obnovi
tu je Bog i tu si ti

Refren

Kada te pitaju 'što ćeš tamo ti?'
Frama, Franjo reci im
Radostan ćeš postati
Kada me pitaju 'što ćeš tamo ti?'
i 'je l' ti fali život otprije?
Reć' ču nije ga ni bilo bez Frame

BILJEŠKE





DORAĐENA VERZIJA

 U dorađenoj verziji ovog susreta (uz raniju napomenu skupinama da na papir zapisuju novonastale rime), 15 minuta prije izvođenja pjesme zamijenite papire svih grupa s onim od susjedne grupe. Novonastali zadatak skupine je da će se trebati u posljednjih 15-ak minuta susreta snaći s materijalima neke druge skupine, završiti njihovo započeto i na kraju se predstaviti s tom novom pjesmom, što će dodatno stvoriti pozitivnu napetost i draž susretu. Možete dodati i zadatak da osmisle koreografiju.



SAVJET:

1. Možete dodati jednu određenu temu na koju grupa treba promijeniti tekst. Npr. prva grupa – drama, druga grupa – duhovni asistent...

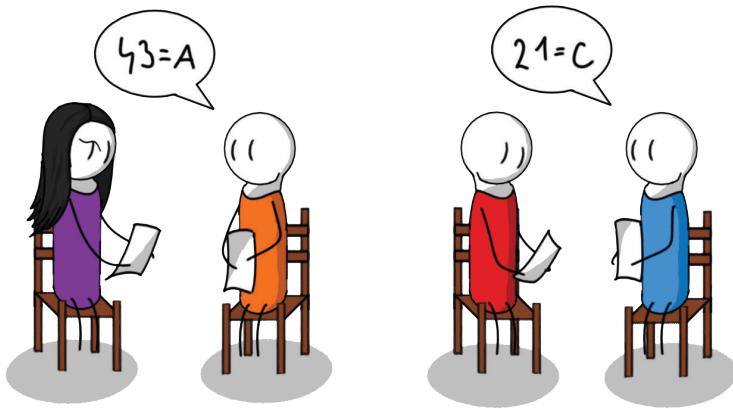
3. KATEGORIJA

EDUKACIJA

U ovoj kategoriji nalaze se igre koje testiraju znanje framaša. Učenje je sastavni dio života svakog framaša. Možda pojedinci nisu baš oduševljeni idejom da pored škole uče i na susretima Frame, ali zato su tu ove zabavne igre koje će i učenje učiniti zanimljivim. Unapredavanje kognitivnih sposobnosti je od velike važnosti i to je nešto o čemu bi voditelji formacije trebali posebno brinuti. Naša je zadaća da pronađemo zlatnu sredinu između učenja i zabave, jednu ravnotežu koja će ostati urezana duboko u sjećanju svakog framaša te na osnovu koje će on organizirati svako svoje buduće učenje, spremanje ispita i sl. Frama je uvijek rušila predrasude i pomicala granice; to isto činimo i ovaj put s igrami edukativnog sadržaja!

BILJEŠKE





BROJEVI I SLOVA

 **S**USRET SE MOŽE PRILAGODITI VELIČINI BRATSTVA I UZ DOBRU organizaciju doprinijeti zajedništvu i timskom duhu. Prije samog susreta potrebno je pripremiti detaljno materijale i bilo bi dobro pravila objasniti putem prezentacije. Framaši trebaju biti podijeljeni u skupine, a svaka skupina treba imati svog animatora. U našem primjeru igra se u pet krugova, a vi to možete proširiti ili skratiti, ovisno o potrebama vašeg bratstva.

Framašima je zadana rečenica koju moraju dešifrirati na osnovu brojeva koji predstavljaju redni broj slova u abecedi (npr. 3=C, 10=F, 16=L). Kako krugovi odmiču, tako dobivaju i dodatne izazove koji će im otežati posao. Također između krugova skupine mogu imati izazove za dodatne bodove ili pitanja, odnosno kratke kvizove. Moraju odgonetnuti o kojoj se rečenici radi u što kraćem vremenskom roku. Kada završe, animator njihove grupe podiže papir kako bi dao znak da su gotovi. Na temelju broja grupa unaprijed odrediti bodovni rang za svaki krug, kao i bodove za dodatne izazove.



1. krug – Na papiru framaši dobiju isprintanu rečenicu gdje brojevi predstavljaju redne brojeve slova u abecedi. Npr. 24/28/9/26/13 10/23/1/20/21 14/9 23/21/8/9/19

27 1/24/13/29/27

(Sveti Franjo je rođen u Asizu.)



SAVJETI:

1. Kako bi framaši lakše razumjeli koncept susreta, bilo bi dobro napraviti temeljitu Power point prezentaciju, gdje bi svaki krug bio objašnjen, kao i bodovni rang.
2. Rečenice za svaki krug unaprijed pripremiti i isprintati dovoljan broj primjeraka za svaku skupinu.
3. Kako bi što više framaša sudjelovalo bilo bi dobro napraviti manje skupine, naravno u ovisnosti o veličini bratstva.
4. U posljednjem krugu možete izmijeniti animatore grupe koji sad imaju zadatak odmagati novoj grupi u koju su došli kako bi susret bio još zanimljiviji.
5. Važno je da animatori uključe sve članove grupe u rješavanje zadatka.

BILJEŠKE



2. krug – Framaši ponovno dobiju novu rečenicu u brojevima, ali u ovom krugu redoslijed riječi u rečenici je promijenjen, tako da moraju napisati rečenicu da ona bude smislena.

Npr. 10/23/1/20/21 1/24/13/29/27 14/9 23/21/8/9/19

27 24/28/9/26/13

(Franjo Asizu je rođen u Sveti;
rješenje: Sveti Franjo je rođen u Asizu.)

3. krug – U ovom krugu framaši ponovno imaju rečenicu s izmijenjenim redoslijedom, ali ovaj put imaju i jednu riječ koja je uljez. Dakle, moraju napisati smislenu rečenicu i izbaciti uljez.

Npr. 10/23/1/20/21 2/16/1/11/21/24/16/21/28/17/9/19
1/24/13/29/27 14/9 23/21/8/9/19 27 24/28/9/26/13

(Franjo blagoslovljen Asizu je rođen u Sveti;
rješenje: Sveti Franjo je rođen u Asizu;
višak: blagoslovljen)

4. krug – Četvrti krug je matematički krug. Redni broj slova u abecedi dan je nakon određene matematičke radnje.

Npr. 3*3=E, 12+3=K, 3-1=B.

Npr. riječ Franjo – 4x6/ 32-4/ 3x3/52:2/6+7

BILJEŠKE



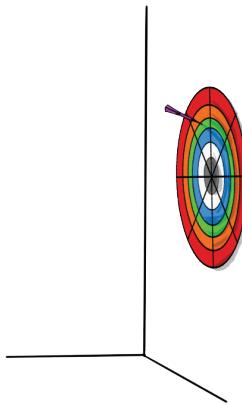
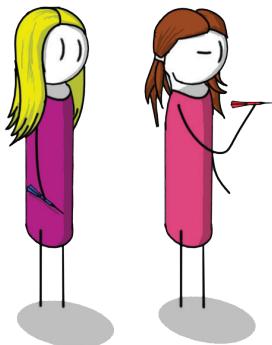
5. krug – Posljednji krug je kombinacija prethodnih. Tako u jednom zadatku framaši imaju i ispremetane riječi, uljez u rečenici i malo matematike. U ovom krugu bodovi mogu biti dupli.

Na koncu, pobjednička je grupa s najvećim brojem bodova, uključujući i dodatne izazove.



DORAĐENA VERZIJA

U dorađenoj verziji možete dodati još jedan krug ili u potpunosti izmijeniti već navedene krugove tako da niti jedna rečenica ne bude završena, odnosno da je framaši moraju sami završiti. Npr., ukoliko se odlučite da dodate još jedan krug framašima možete zadati samo pola rečenice koja je u brojevima, a ostatak moraju sami napisati. Rečenice mogu biti iz Biblije ili neki poznati citati svetaca. Možete koristiti isključivo citate sv. Franje i sv. Klare i tako kroz veseli susret prožeti franjevačku dimenziju. Također, između svakog od krugova možete napraviti izazove za dodatne bodove kako biste uveli dodatnu dinamiku u susret.



BILJEŠKE



BIBLIKADO



CILJ OVOG SUSRETA JE NA ZABAVAN I ZANIMLJIV NAČIN približiti mladima Bibliju i provjeriti njihovo znanje o njoj. Potrebno je pripremiti pikado koji možete napraviti od stiropora u pet različitih boja: crvena, narančasta, plava, bijela i zelena. Potrebne su i pikado strelice, pitanja iz Biblije (odvojeno Stari i Novi zavjet), različiti izazovi i citati iz Biblije.

Svaka boja na pikadu označava nešto drugo s određenim brojem bodova koje određuju animatori:

- Crvena - označava pitanja iz Novog zavjeta
- Narančasta - pitanja iz Starog zavjeta
- Zelena - animator čita prvi dio retka iz Biblije, a grupa ga dovršava
- Plava - direktni izazov (bodovi određeni po težini izazova)
- Bijela - direktni bodovi
- Centar – najviše bodova (direktni bodovi)

Potrebno je odrediti mjesto odakle se bacaju strelice. Ako predstavnik grupe ne pogodi u pikado, ta grupa dobiva negativne bodove. Unaprijed odrediti sustav bodovanja.

BILJEŠKE





SAVJETI:

1. U svakom krugu neka izlazi druga osoba iz grupe kako bi svi sudjelovali u susretu.
2. U izazove uključite cijelu grupu, a potrudite se da izazovi budu u skladu s temom pikada.
3. Pripremite dovoljno izazova i materijala za njih jer ne znate koliko puta može biti pogodeno određeno polje.

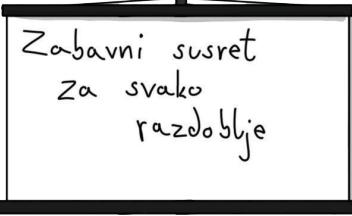
Framaši su podijeljeni u grupe ovisno o broju prisutnih na susretu. U prvom krugu izlazi predstavnik prve grupe pa druge grupe i tako sve do posljednje. Predstavnik grupe baca strelicu, a animator donosi košaricu s pitanjima, na primjer iz Biblije ili pak izazov, ovisno o tome koju boju pogodi. Kada predstavnik izvuče papirić, daje ga animatoru, ide natrag do svoje grupe i zajedno s cijelom grupom odraduju zadatak koji su dobili. Ukoliko ne daju točan odgovor, predstavnik izvlači i radi izazov. Ako se dogodi da predstavnik iz grupe ili grupa ne žele uraditi određeni izazov, može ga preuzeti druga grupa za dodatne bodove. Kada završi prva grupa, nastavljaju iduće, sve dok na red ne dođe ponovno prva grupa iz koje izlazi idući predstavnik.



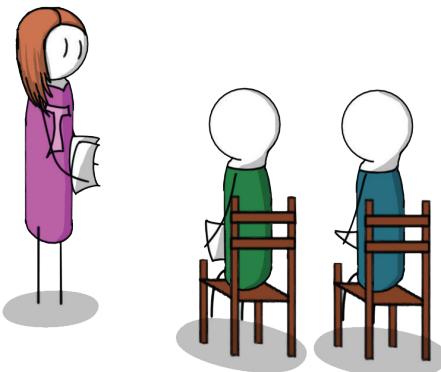
DORAĐENA VERZIJA

1. Osim Biblije možete potpuno promijeniti temu susreta, npr. život svetog Franje ili svete Klare, Sveta Misa, poznavanje Frame i slično. U tom slučaju pikado prilagoditi odabranoj temi.
2. Na ovaj način možete napraviti ciklus edukacijskih susreta kojima će framaši obnoviti i obogatiti znanje iz sve tri dimenzije.

ZABAVNI SUSRET ZA SVAKO RAZDOBLJE



BILJEŠKE



ONO ŠTO OVAJ SUSRETA IZDVAJA JEST MOGUĆNOST PODJELE framaša prema razdobljima u kojima se nalaze, ali da susret ipak bude zajednički za cijelo bratstvo.

1. krug – U prvom krugu svaka skupina ima zadatku nadopuniti tekst primanja, odnosno obećanja. Prilikom pripreme paziti da bude jednak broj praznina za svaku skupinu zbog bodovanja.

PRIMJER:

- Primanja - Braćo i sestre ____ mi ovdje prisutni
____...
- Obećanja - Ja N.N. ____ želim obnoviti svoja krsna obećanja ____...

U prvom krugu skupina nadopunjava tekst primanja ili obećanja, te ovisno o brzini rješavanja zadatka, dobiva bodove.

2. krug – Drugi krug je zapravo kratak kviz u kojem se provjerava znanje framaša s obzirom na razdoblje njihove formacije. Tako je potrebno pripremiti dovoljan broj pitanja koja će biti prilagođena određenom razdoblju. Svakoj skupini postavlja se jedno pitanje i tako u krug. Skupine mogu odgovarati samo na pitanja koja su osmišljena za njihov stupanj formacije.

PRIMJER PITANJA:

- Simpatizeri: Do kada osoba može ostati u Frami?



SAVJETI:

1. Ukoliko je vaše bratstvo veće i u skupinama bi bilo previše framaša, možete ih podijeliti u manje skupine, bitno je samo da se ne miješaju razdoblja u skupinama. U tom slučaju, osim ukupnog pobjednika, možete proglašiti i najbolju skupinu simpatizera, primljenika i obećanika.
2. Ovaj susret se može staviti nakon odvojenih susreta koji su bili priprema za obred primanja i obećanja, neposredno pred sam obred kako bi se framaši opustili. Upravo odvojeni susreti koji su prethodili ovom veselom mogu se iskoristiti za osmišljavanje pitanja u drugom krugu.
3. Treći krug vam može biti inspiracija za novi susret.

- Primljenici: Kako se zovu roditelji sv. Franje?
- Obećanici: Zašto za sv. Franju kažemo da je „alter Christus“ – drugi Krist?

Cijela skupina može se dogovorati oko odgovora na pitanja, ali da jedan predstavnik grupe kaže konačan odgovor.

3. krug – U posljednjem krugu framašima se mogu podijeliti novine i škare kako bi osmislili pjesmu ili molitvu o svom mjesnom bratstvu tako što će riječi za nju izrezivati iz novina.



DORAĐENA VERZIJA

1. Kao ideju za još jedan krug možete pripremiti slike mjesta ili događaja iz života sv. Franje i sv. Klare te framaši trebaju pogoditi o kojem se mjestu/događaju radi.
2. U susret možete uvrstiti i igrice koje se nalaze na kraju *Savjetnika*. One mogu biti između krugova i za njih također posebno unaprijed odredite bođovni rang. Na taj način možete potaknuti zajedništvo grupe prema određenom cilju, u ovom slučaju da budu što bolji.
3. Framaši mogu u posljednjem krugu osmisliti i molitve koje će izmoliti neposredno prije ulaska u crkvu i samog obreda primanja, odnosno obećanja.

BILJEŠKE



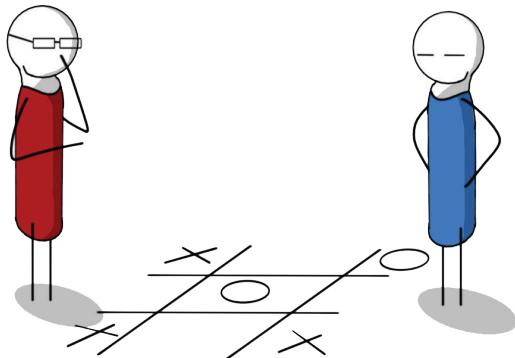
4. KATEGORIJA

DRUŠTVENE IGRE

Svima su dobro poznate društvene igre kao što su Čovječe, ne ljuti se, Križić-kružić, Puzzle i slično kojima se često zabavljamo sa svojim prijateljima. A kako takve igre izgledaju kada su obojene franjevačkom kreativnošću, otkrit ćete u ovoj kategoriji!

Ovaj tip igara, čiji je koncept svima otprije poznat, začinit će vaše susrete i učiniti da vaši framaši (p)ostanu oduševljeni, što je naš primarni cilj. Iako su otprije upoznati s njima, franjevačka verzija ovih igara nikoga neće ostaviti ravnodušnim, nego će učiniti upravo suprotno - oduševit će vaše framaše koji će, potaknuti svojom oduševljenošću i s pomoću Božjom, na sljedeći susret zasigurno dovesti svoje prijatelje, buduće simpatizere vašeg bratstva.

Igre ove kategorije samo su još jedan od dokaza kreativnosti naših mladih koji svojim marljivim radom i kreativnim stvaralaštvom svakodnevno ruše negativna mišljenja o sebi.



KRIŽIĆ - KRUŽIĆ

 **O**VAKAV TIP SUSRETA JAKO JE VAŽAN UPRAVO ZBOG POVEZIVANJA, upoznavanja i suradnje framaša u bratstvu. Prije samog susreta podijeliti framaše po grupama (četiri grupe ili više, po potrebi bratstva) i uputiti ih u pravila i tijek igre te po jednog animatora dodijeliti svakoj grupi. U našem primjeru ćemo ih podijeliti u četiri grupe:



SAVJETI:

1. Na podu napraviti veliko „križić-kružić“ polje i grupama izrezati oblike „x“ ili „o“.
2. Pripremiti zabavnije pojmove za pantomimu te teža i poučnija pitanja (ne smiju se ponavljati).
3. Ukoliko je veće bratstvo, podijelite se u više skupina, ali pazite da bude paran broj skupina.
4. Dužina ove igre ovisi o igračima, tako da za svaki slučaj pripremite i treći krug u slučaju da ova dva kruga budu brzo gotova. Npr. Nastaviti citate iz Biblije.



Prvi krug igraju 1. i 2. grupa u isto vrijeme, jedna protiv druge. Zatim 3. i 4. grupa pa pobjednici. U drugom krugu igraju 1. i 3. grupa, te 2. i 4. grupa, pa pobjednici.

U 1. krugu igraju 1. i 2. grupa, gdje je 1. "Križić" i

BILJEŠKE



2. "Kružić". Predstavnici izvlače kartice za pantomimu i članovi njihove grupe pogadaju što glume. Nakon svakog točnog odgovora predstavnik može staviti svoj znak. Tko prije stavi tri križića, tj. kružića u nizu, pobjednik je kruga. Zatim nastavljaju grupe 3. i 4. pa pobjednici.

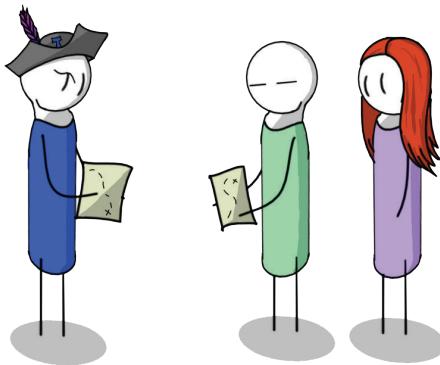
U 2. krugu animator čita pitanja, koja mogu biti vezana za svetog Franju, svetu Klaru i opću kulturu. Kada se igrači dogovore za odgovor, predstavnik odgovara. Nakon točnog odgovora predstavnik stavlja svoj znak. Tko prije stavi tri križića, tj. kružića u nizu, pobjednik je kruga. Grupa koja u oba kruga bude najbolja pobjednik je.



DORAĐENA VERZIJA

Između krugova ubacite neke od igrica s kraja *Savjetnika*.

Također, možete ciljati na samo jednu dimenziju (ljudska, franjevačka ili kršćanska).



BILJEŠKE



POTRAGA ZA BLAGOM

 **C**ILJ JE OVE IGRE UDALJITI FRAMAŠE OD SVAKODNEVICE I pokazati im moć zajedništva kroz igru. Ovisno o brojnosti bratstva, framaše podijeliti u skupine. Nakon toga objasniti što je cilj igre, a to je da dođu do završnog traga, tj. njihova blaga, prolazeći trag po trag. Trebate oformiti i žiri kod kojeg će svaka skupina donositi pronađeni trag te će oni potvrditi kako su pronašli taj trag i da mogu krenuti dalje.



SAVJETI:

1. Na početku susreta detaljno objasniti na koji način funkcioniра susret.
2. Za svaku grupu neka budu različiti tragovi.
3. Prilagodite broj tragova vremenu koje imate na raspolaganju.
4. Možete za jedan od tragova umjesto neke zagonetke staviti slova od juhe te oni moraju formirati riječ ili kraću rečenicu koja će ih dovesti do idućeg traga.

Svakoj grupi dajete prvi trag (svaka grupa ima različite tragove koji je vode do zajedničkog cilja), koji će ih voditi do sljedećeg (npr. U dom unosim sunce, ali ne popravljam vid, a ipak kad me staviš, možeš gledati kroz

BILJEŠKE



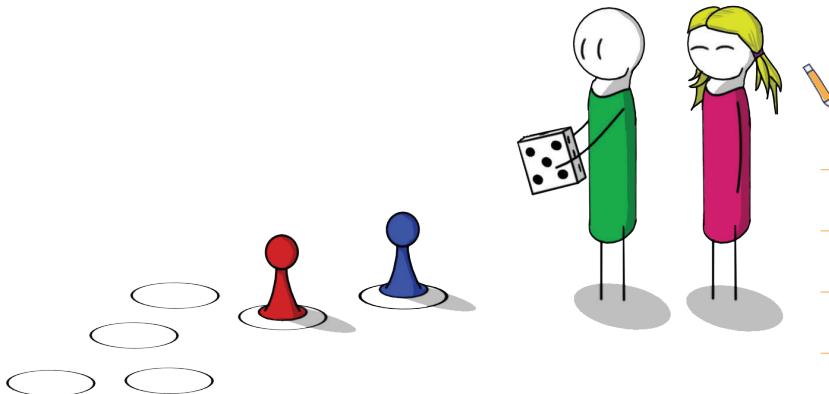
zid. – PROZOR. Idući trag je na ili oko prozora). Grupa odlazi do tog mjesto do kojeg ga navodi trag (u našem slučaju prozor) pronalazi idući trag, a taj donose žiriju. Igra se dok jedna od skupina ne dođe do cilja.



DORAĐENA VERZIJA

U dorađenoj verziji neka svaka skupina, nakon što pronađe trag, ima neki izazov koji uključuje i druge skupine. Npr. uslikati *selfie* s 15 različitih ljudi, smisliti molitvu za bratstvo itd.

To će dati susretu drugu i drugačiju notu.



ČOVJEČE, NE LJUTI SE



ČOVJEČE NE LJUTI SE UJEDNO JE I DRUŠTVENA I EDUKACIJSKA IGRA.

Savršen primjer kako na zabavan način poučavati framaše. Animator framaše podijeli u četiri grupe s jednakim brojem igrača. Svaka grupa smisli svoj naziv te odabere svoga predstavnika, tj. pijuna koji će nositi odabranu boju i bacati kocku za svoju grupu. Cilj igre je doći do zadnjeg bijelog papira točnim odgovaranjem na postavljena pitanja, odnosno na CILJ.

Igru započinje igrač koji bacanjem kockice dobije najveći rezultat. Četiri odabrana pijuna dolaze na START, zatim se grupi postavi pitanje te nakon određenog vremena (onoliko koliko ste im na početku rekli da imaju, npr. 30 sekundi) i dogovora, predstavnik daje odgovor. Ukoliko daju točan odgovor, pijun baca kocku i pomiče se za toliko polja koliko je pokazala kockica. Nakon svake "šestice", igrač ima pravo na još jedno pitanje i bacanje. Ako pijun mora stati na polje na kojem je već suigrač, pijun "ruši" drugog suigrača, koji mora ponovo startati. Pobjednik je onaj igrač koji prvi uspije doći do cilja.

BILJEŠKE





SAVJETI:

1. Ukoliko se radi o većem bratstvu, možete se podijeliti i u više grupa.
2. Grupe posložite na način da mogu lako komunicirati prilikom dogovora o odgovoru na pitanje.
3. Unaprijed pripremiti: 40-ak bijelih A4 papira i zalijepiti ih na pod u pravokutnom obliku, malo veću kocku za Čovječe ne ljuti se (možete je napraviti od manje kartonske kutije i označiti točkice - brojeve).
4. Ovisno o dimenziji na koju ciljate, smišljajte pitanja. Možete nekada jednostavno imati samo ljudsku dimenziju, a drugi put ciljati samo na franjevačku.



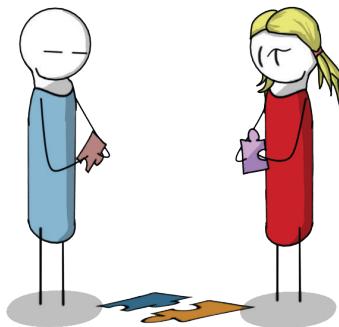
Neka od pitanja mogu biti: Kad je rođen sv Franjo?, Kojeg se datuma slavi sveti Franjo?, Navedi jedno Isusovo čudo., Kako se zvao kralj koji je htio ubiti Isusa nakon rođenja? i sl.



DORAĐENA VERZIJA

Da igra ne bude monotona, na nekoliko bijelih papira možete staviti „izazov“. Budite kreativni i maštoviti, neki od izazova mogu biti npr.: otpjevaj neku duhovnu pjesmu, imitiraj nekoga od framaša, zamjeni mjesto s „Plavim pijunom“, neka cijela grupa napravi 10 sklekova i sl.

Dodatna polja mogu biti: vrati se na START, idi 3 koraka naprijed, idi do prvog „izazova“ i sl.



BILJEŠKE

PUZZLE

 **F**RAMAŠE PODIJELITI U GRUPE OVISNO O BROJU. SVAKA GRUPA dobije određenu sliku franjevačkog mjestu koju mora složiti (npr. La Verna, Greccio, Porcijunkula, Bazilika sv. Franje, sv. Damjan i sl.). Svaka grupa ima svoj stol na kojem стоји slika onog mesta koje slažu, a puzzle



SAVJETI:

1. Poželjno bi bilo da animator susreta pripremi različite vrpce ili određene oznake kojima će se moći razlikovati sudionici grupe određeni za sa-kupljače, razdvajače, slagače i nosače.
2. Puzzle možete napraviti tako što isprintate određenu sliku na debliji hamer papir i izrežete na jednak broj kockica.
3. Svaki framaš mora biti u jednom timu gore navedenih ljudi od kojih se sastoji grupa!
4. Slike svake grupe trebaju biti iste veličine i broja puzzli (npr. 150).
5. Rasporediti animatore pored svakog stola grupe da prate rade li ispravno i jednog pored stola "sa-čekuša".
6. Animator susreta štopa vrijeme te zaustavlja sve grupe i nakon svakog kruga zapisuje broj složenih puzzli te pravi pauzu od dvije minute.

BILJEŠKE



od svih slika zajedno su pomiješane i razbacane po cijeloj dvorani. U sredini dvorane postoji i stol "sačekuša".

U grupi framaše podijelimo na:

- **sakupljače** – maksimalno tri osobe, sakupljaju puzzle s poda na stol svoje grupe, u jednom trčanju mogu ponijeti maksimalno dvije puzzle (dvije minute);
- **razdvajače** – razdvajaju puzzle na stolu, na potrebne i nepotrebne za svoju sliku (pet minuta);
- **slagače** – od potrebnih puzzli koje su razdvajači razdvojili slažu sliku (pet minuta);
- **nosače** – nepotrebne puzzle nose do stola "sačekuša", u jednom trčanju maksimalno mogu ponijeti jednu puzzlu (pet minuta).

Nakon sedam minuta, nosači ponovno imaju minutu da sa stola "sačekuša" sve potrebne puzzle svom timu donesu (u jednom trčanju maksimalno dvije puzzle).

U određenom vremenu radi samo jedan tim u grupi, ostali odmaraju!



DORAĐENA VERZIJA

Ako imate manje vremena za susret, neka razdvajači, slagači i nosači rade u isto vrijeme, dok sakupljači čekaju, neka onda animatori bolje prate tijek susreta da ne bi došlo do varanja. Animatori koji su zaduženi za stol "sačekuša" u bilo kojem trenutku mogu puzzle nositi po dvorani, da ne bi došlo do toga da nestane puzzli.

Nakon prvog kruga, da bi susret bio što zanimljiviji, grupe mogu zamijeniti svoja mjesta, npr. da se sve pomaknu za jedno mjesto udesno i nastavljaju slagati sliku te grupe. Ili da se sve grupe pomaknu prije zadnjeg kruga za dva mjeseta ulijevo. Na kraju može biti pobjednik grupa koja je najviše dijelova puzzli skupila, a ne složila, odnosno gdje su sakupljači bili najbrži.

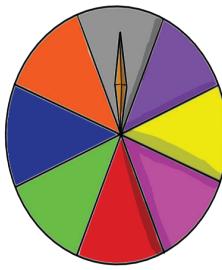
TADA NAGLASITI: PUZZLE KOJE JE GRUPA SLOŽILA I OSTAVLJALA NEKOJ DRUGOJ GRUPI NE SMIJU SE RAZBACITI!

5. KATEGORIJA

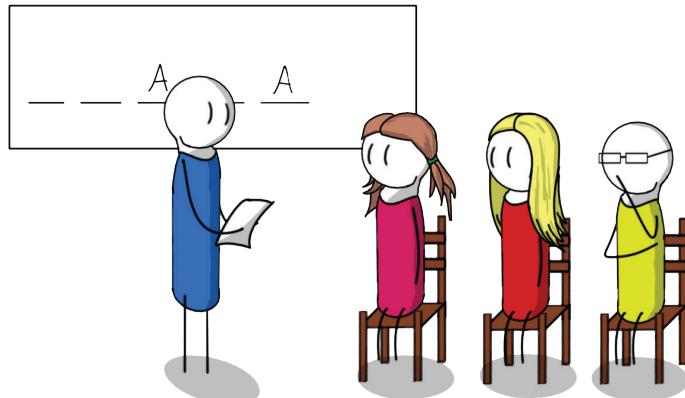
TV EMISIJA

Igre u ovoj kategoriji nastale su po uzoru na popularne TV emisije i odličan su primjer framaške genijalnosti i kreativnosti. Igre su poučnog i zabavnog karaktera, testiraju znanje framaša te potiču njihovu kreativnost i osiguravaju nezaboravnu zabavu. Pored toga što je zanimljiv, ovakav tip igara nudi framašima i novi pogled na svijet te oni potaknuti ovim idejama mogu pronaći inspiraciju u drugim TV emisijama.

Igre ove kategorije naglašavaju važnost pronalaženja pozitivnih strana u svijetu tehnologije. Mladi su danas često meta optuživanja za neumjerenou korištenje tehnologije. Igre ove kategorije dokaz su da se iz nečeg naizgled negativnog uvijek može izvući ono pozitivno te su također ogledalo kvalitetne formacije jer pokazuju da framaši ne odvajaju Framu od svog "privatnog" života, nego je isprepliću sa svim stvarima koje rade, s kojima se susreću i sl.



BILJEŠKE



KOLO SREĆE

 **P**RIJE SAMOG SUSRETA ANIMATORI TREBAJU NAPRAVITI KOLO SREĆE. Mogu ga napraviti od stiropora ili nekog sličnog materijala. Na kolo nalijepiti broj bodova koje neki izazov nosi. Takoder, važno je odrediti temu susreta. Tema može biti: TV emisija, sport i slično. Naša tema u ovom primjeru bit će tenis. To trebate priopćiti framašima. Framaši su podijeljeni u skupine. Svaka skupina ima svog predstavnika.

 **1. igra** – Zadaje se neki pojam/sintagma kojoj se postupno popunjavaju polja (automatski, nitko ne pogađa). Cilj je da framaši prepoznaaju što je u toj sintagmi napisano. Grupa koja najprije shvati, podiže zastavicu i odgovara na pitanje. Npr. _____ (svaku sekundu dolazi po jedno slovo, dok se ne pogodi traženi tenisač, David Ferrer).

Kada pogode o kome se radi, ta grupa okreće kolo i radi izazov za dodatne bodove. Dobivaju onoliko bodova na koliko okrenu kolo, ukoliko ispune izazov.

2. igra – Zadaje se rečenica koja je vezana za temu, prazna mesta se postupno popunjavaju polja (automatski). Grupa koja najprije shvati, podiže zastavicu, odgovara na pitanje te opet vrte kolo sreće i rade izazov.



SAVJETI:

1. Umjesto kola sreće možete napraviti i neku jednostavniju verziju.
2. Na kolo sreće napišite/nalijepite broj bodova koji izazov nosi, a ne sam izazov kako biste to mogli iskoristiti više puta.
3. Smislite što više izazova za određeni broj bodova, kako bi bilo zanimljivije ukoliko netko više puta okrene isti broj.
4. Kroz izazove možete dodati franjevačku notu. Npr. izazov da svi zajedno kao grupa mole molitvu Franjevačke mladeži ili nešto slično.
5. Budite spremni na improvizaciju, uvijek imajte plan B ukoliko se sve odvije prebrzo ili pak presporo.

BILJEŠKE



3. igra – U ovom krugu je zadana sintagma i oni pogadaju o kojoj se radi. Ovaj put predstavnik grupe, uz dogovor s grupom, odabire suglasnik po suglasnik (princip vješala). Grupa koja pogodi vrti kolo i ima priliku raditi izazov za dodatne bodove, onoliko koliko je zadano kolom.

4. igra – Zadaje se rečenica, a na principu vješala grupa pogađa što je napisano.

5. igra – Igraju dvije grupe koje imaju najviše bodova. Pobjednik ove igre pobjednik je čitavog susreta. Grupa ima zadanu sintagmu koja je u skladu s temom susreta. Predstavnici u dogовору с grupom mogu reći 2 suglasnika i 1 samoglasnik. Npr. _____

Oni kažu: prvi – M, B, A, a drugi – R, F, E

R _____ A R R _____ (ROLAND GARROS).

Imaju 30 sekundi da se dogovore s grupom oko točnog odgovora, ukoliko odmah imaju rješenje podižu zaštiticu, a ukoliko ne, čekamo 30 sekundi i vidimo koja je grupa pogodila. Ukoliko nijedna grupa ne pogodi, pobjednik je ona grupa koja je prije imala više bodova. Ukoliko obje pogode, pobjednik je onaj koji je to uradio u kraćem vremenu.

BILJEŠKE

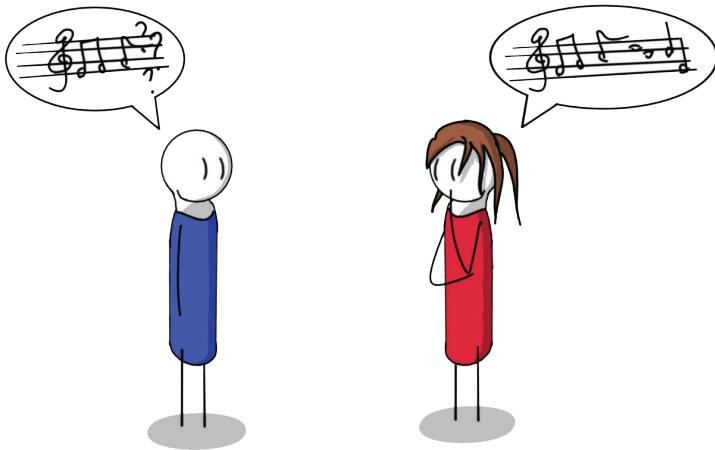




DORAĐENA VERZIJA

Možete dodati nova polja na kolo sreće kako bi susret bio što dramatičniji. Npr. možete ubaciti polje u kojem za određeni izazov dobivaju duple bodove ili kupe bodove od protivnika ili se vraćaju na početak.

S novim susretom ubacujete i novu tematiku.



BILJEŠKE



NE ZABORAVI STIHOVE

 **P**RAVILA SUSRETA NE ZAHTIJEVaju GLAZBENI TALENT SUDIONIKA, već odlično poznavanje ponuđenih pjesama. Framaši su podijeljeni u skupine. Skupina po skupina izlazi naprijed i bira jednu od ponuđenih kategorija unutar koje dobiva pjesmu čije će stihove pogadati. Ponuđene kategorije mogu biti:

- duhovne
- navijačke
- rock
- klape

Igra se odvija u tri kruga (svaka skupina mora odigrati svaki krug)

- nedostaju tri riječi
- nedostaje pet riječi
- nedostaje osam riječi

Po završetku triju krugova, zbroje se bodovi i dobije se pobjednik igre koji dobije simboličnu nagradu.

BILJEŠKE





SAVJETI:

1. Formirati manje skupine, kako bi svaki framaš u potpunosti sudjelovao u susretu.
2. Kako bi vam bilo lakše spremiti susret, nemojte dozvoliti određenoj grupi da više puta biraju istu kategoriju (jer bi u protivnom za tu određenu kategoriju bilo potrebno pripremiti dosta primjera - cilj je nekada olakšati i sebi u pripremi te prema tome i postaviti pravila).
3. U kategorije možete uvrstiti i Framafest, kako biste uveli malo i framaške note.
4. Ukoliko je vaše bratstvo manje, možete uvesti više krugova.



DORAĐENA VERZIJA

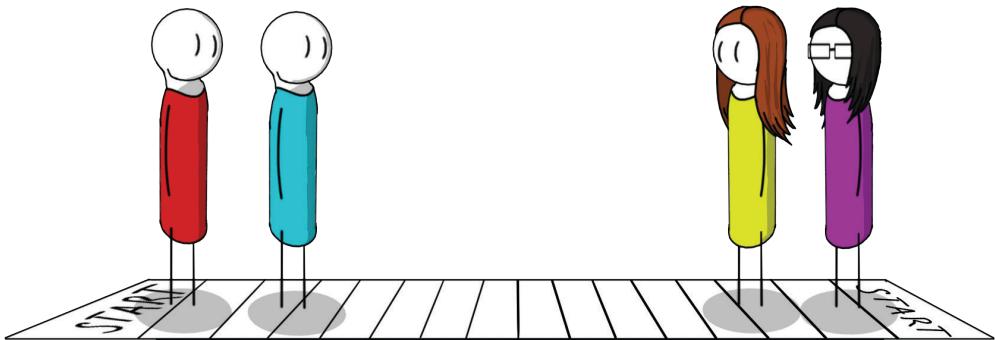
1. krug: Zadatak je pogoditi prvih pet riječi pjesme.
2. krug: Pogoditi pet riječi iz pjesme.
*Ukoliko točno pogode, imaju priliku za duple bodove. Duple bodove ostvaruju ako točno odgovore na pitanje, i to na pitanje iz pjesme u kojoj su nadopunili stihove prethodno. Npr. pjesma je *Mađarica* Zdravka Čolića. I pitanje glasi kamo je Čola krenuo? Odgovor se krije u pjesmi – k Ilidži.
3. krug: Samo matrica/pjesma bez teksta.

Svira matrica, grupa pogađa pet riječi kada matrica stane. Od grupe se očekuje maksimalna uključenost i koncentracija.



SAVJET:

1. Nemojte pustiti da matrica svira dugo jer je zadatak sam po sebi težak.
2. Osmišljavajte zanimljive zadatke koje bi imao svaki pojedini krug te tako formirati sasvim novi zabavni susret.



BILJEŠKE

VI STE MOJA SUPER GRUPA!

(inspiracija: TV emisija SUPER PAR)

RIJE SAMOG SUSRETA ANIMATORI TREBAJU PRIPREMITI PITANJA iz različitih kategorija te postaviti polja na pod. To na sljedeći način (u ovom primjeru smo framaše podijelili u četiri grupe):

START									START

Cilj susreta je doći do posljednjeg polja. Na početku susreta framaši su podijeljeni u skupine. Ovisno o brojnosti vašeg bratstva odredite broj skupina. Neka skupine ne budu prevelike, idealno do osam ljudi. Unaprijed pripremite kategorije. Poželjno je imati što više kategorija iz kojih ćete smisljavati pitanja. Te kategorije mogu biti: sport, povijest, geografija i sl. No, mogu biti i vezane



**SAVJETI:**

1. Preporučujemo parni broj skupina.
2. Polja možete napraviti od A4 papira te ih zaliđepiti na pod.
3. Ukoliko ćete imati četiri grupe kao što je u našem primjeru, pripremite barem šest pitanja za svaku kategoriju.
4. Svaka grupa može pojedinu kategoriju izvući samo jedanput, tako je lakše da ne morate smisljati više pitanja od potrebnog.
5. Kada je jedna grupa blizu cilju, a susret još ne treba završiti, zadajte im najteža pitanja kako bi se vratili natrag.

za religiju, franjevaštvo, liturgiju. Te kategorije napišite na male papiriće za svaku grupu posebno.

Svaka grupa izabire jednog predstavnika pa bi bilo dobro da u svakoj grupi bude jedan animator. Predstavnik grupe izvlači kategoriju te je ujedno pijun, a animator pazi da sve bude regularno i u framaškom duhu.

Nakon što predstavnik izvuče pojedinu kategoriju, voditelj susreta pročita pitanje i ta grupa ima 30 sekundi da ponudi odgovor. Ukoliko je odgovor točan, ide korak naprijed, a ukoliko je netočan korak natrag. Tko prvi odgovori na pitanje, kada stoji u posljednjem polju, pobjednik je.

**DORAĐENA VERZIJA**

Za dorađenu verziju možete ubaciti A4 papire u boji, i to na način da svaka grupa ima 10 različitih boja. To vam može pomoći da ubacite izazov. Npr. Grupa br. 1 i grupa br. 3 na kraju kruga (kad svi odgovore na pitanje) stoje na istoj boji papira. Oni međusobno imaju izazov za dodatni korak naprijed. Nakon određenog broja krugova pitanja ubacite i grupni izazov u kojem sudjeluju sve grupe.

U dorađenoj verziji možete s kategorijama ciljati samo na jednu od dimenzija (ljudska, kršćanska, franjevačka), ali nije nužno.

DODATAK

U ovom dijelu nazvanom *Dodatak* možete pronaći kratke igre koje nije dobro koristiti same i ne mogu uvek poslužiti kao cijelovit susret, ali kao izazovi, zabavno i kreativno smješteni u određeni dio susreta, mogu napraviti bolju atmosferu, potaknuti sudionike i probuditi natjecateljski duh. Također, ove kratke igrice vam mogu biti izvor inspiracije za osmišljavanje susreta, tj. da se od jedne kratke igrice osmisli čitav susret na tu temu.

Neke od ovih igrica već otprije su poznate kao “ledolomci”, jednostavne za upoznavanje i lakši rad grupe, nisu zahtjevne u smislu truda i napora, nego jedino zahtijevaju dobru volju koja donosi smijeh i garantira zabavu.

Ponekad na zabavnim susretima nije potrebno previše komplikirati te izazove i kratke igrice opterećivati mnoštvom materijala. Tako ono što mislimo da svi znamo i da je prejednostavno može izgledati potpuno neočekivano zanimljivo, kao npr. zadatak da grupa odglumi žive jasslice ili da kratki životopis Franje otpjevaju uz melodiјu pjesme „Ima jedna duga cesta“. Kod ovakvih izazova dajte mašti na volju, dovoljno je nešto banalno kao da muški članovi grupe ženskim zavežu pletenice ili izreći molitvu *Slavaocu unatrag* ili da skupina mora kreirati svoju priču o svetom Franji. Oko bodovanja ovih ili sličnih izazova najbolje bi bilo da se voditelji susreta dogovore ovisno o bodovanjima drugih izazova tog susreta.

BILJEŠKE



1. STVARAJ RIJEČI

DOBIJU JEDNU DUGAČKU RIJEČ IZ KOJE TREBAJU IZVESTI ŠTO JE VIŠE moguće novih riječi. Npr. komoda – moda, kao, damo itd.

2. POGODI TKO SAM

OVA IGRA ODLIČAN JE PRIMJER IGRE UPOZNAVANJA, PAMĆENJA IMENA sudionika i opuštanja. Framaši sjednu u krug i svatko mora reći svoje ime. U slučaju da se svi sudionici dobro poznaju, onda odabratи neko ime i napraviti rečenicu u kojoj se nalazi i pridjev koji počinje istim početnim slovom kao i odabrano ime. Kad svatko kaže svoju rečenicu igra se nastavlja i svatko mora pogoditi rečenicu nasumične osobe. Za to ima tri pokušaja.

Igra će biti zabavnija što rečenice budu kreativnije, npr.: "Ja sam pijani Petar volim piti pivo." Kad svatko kaže svoju rečenicu, vrti se boca u sredini kruga i prema kome čep boce bude okrenut taj pogoda rečenicu koju je izgovorio onaj sa suprotne strane.

3. KVIZ ZNANJA

KVIZ ZNANJA JE IGRA KOJA SE LAKO MOŽE ISKORISTITI NAKON KRAĆEG predavanja na određenu temu i tako na zabavan način potaknuti framaše na usvajanje novih informacija. Takvi susreti su najčešće oni na kojima se obrađuju životopisi svetaca pa se vrlo lako mogu izvući određena pitanja i kroz pitanja i odgovore napraviti pravi mali kviz u grupama.

4. IGRE S ČAŠAMA

ČETIRI ČAŠE SU NAOPAKO OKRENUTE, NASLAGANE JEDNA NA DRUGU, a između svake je papir. Zadatak je izvući papire tako da se čaše poslože jedna u drugu. Dobro je koristiti malo tvrde čaše. Kada uspiju posložiti sve četiri čaše, skupina dobiva četiri boda, ostali pokušaji se ne boduju. Ovisno o

trajanju susreta grupe mogu igrati ovu igru istovremeno ili odvojeno.

BILJEŠKE



5. IGRE S ČAŠAMA II

ZA OVU IGRU POTREBAN NAM JE JEDNAK BROJ ČAŠA U DVije RAZLIČITE boje, npr. crvena i bijela. Cilj je da čaše stoje pravilno raspoređene po prostoru gdje se igra odvija. Kad igra počinje čaše su okrenute naopako. Svaka ekipa svoje čaše okreće pravilno, a da bi bilo zanimljivije čaše suparničke grupe koje su pravilno okrenute mogu okreći naopako.

6. IGRE S ČAŠAMA III

ZA OVU IGRU POTREBNO VAM JE 30 PLASTIČNIH ČAŠA JEDNE BOJE I jedna plastična čaša druge boje. Ta čaša koja je različita ide na vrh te je zadatak u što kraćem roku sve čaše premještati s dna na vrh dok ponovno čaša različite boje ne bude gornja.

7. PANTOMIMA

ZA OVU IGRU FRAMAŠI SU PODIJELJENI U GRUPE, OVISNO O BROJU sudionika susreta. Svaka grupa odabire svoga predstavnika koji izvlači papirić s pojmom koji treba objasniti svojoj grupi ne koristeći riječi. Ako počnu objašnjavati pojам pa odustanu, skupini se oduzima jedan bod, a za svaku točnu riječ dodaje jedan.

8. ALIAS

JEDNAKO KAO U IGRI PANTOMIME ODREDI SE PREDSTAVNIK GRUPE KOJI će objašnjavati pojmove koristeći samo asocijacije na riječ, bez početnih slova, korijena i pokazivanja na pojám, a svi ostali u grupi pogađaju. Bodovanje je jednakо kao u igri pantomime.

BILJEŠKE



9. BOMBA - KUTIJA

SKUPINA OD DESTAK LJUDI SJEDI U KRUGU, I TO TAKO DA SJEDE naizmjenično sudionik jedne grupe uz sudionika druge. Animator postavlja pitanje prvom framašu do sebe koji drži kutiju na početku igre. Kad točno odgovori, dobio je jedan bod za svoju grupu i kutiju prosljeđuje framašu do sebe i sve tako dalje do animatora. Da bi igra bila napetija, animator susreta odbrojava vrijeme. Ukoliko po završetku vremena kutija "pukne", tj. nađe se u rukama člana npr. prve grupe, svi skupljeni bodovi njegove grupe pripadaju drugoj.

Ako sudionik ne zna odgovor na pitanje, animator kaže točan odgovor i postavlja mu sljedeće pitanje sve dok ne odgovori točno. Svako točno odgovorenog pitanja nosi jedan bod toj skupini.

10. CITATI

ZADATAK JE ISPRAVNO NAPISATI CITATE KOJI SU POGREŠNO NAPISANI. Citati mogu biti napisani s viškom ili manjkom riječi, nepovezanim redoslijedom riječi koje sudionici moraju prepoznati, ispraviti i na koncu pravilno napisati citat. Svaki točan citat nosi dva boda.

11. PREMETALJKA

SLOVA SU IZMIJEŠANA, TREBA OTKRITI PRAVU RIJEČ. Riječi su gradovi vezani uz život svetog Franje ili bilo koja tematika za koju smatrate da je prikladna vašem susretu.

12. WHISPERER CHALLENGE

POTREBNA SU DVA PREDSTAVNIKA SVAKE GRUPE, JEDAN KOJI ĆE IMATI slušalice u ušima i drugi koji će mu govoriti. Predstavnik koji govoriti izvlači kartice s pojmovima koje zatim govoriti drugom predstavniku koji sluša glazbu i mora pogoditi što mu drugi govoriti.

13. KONOBAR

BILJEŠKE

PO JEDNO IZ SVAKE GRUPE IMA ZADATAK PRENIJETI DESET DO POLA napunjenih čaša s jednog kraja dvorane na drugi, dok dva framaša to moraju piti kako on donosi. Kraj igre je kada sve čaše budu prazne. Pobjednička grupa dobiva 15 bodova.



14. "WC ŠOLJA"

NA JEDNOM KRAJU DVORANE JEDAN FRAMAŠ PUŠE BALONE I DODAJE drugomu koji ga stavlja između nogu i mora donijeti na drugi kraj dvorane i bez dodira spustiti u kutiju (ili paket, korpu i sl.). Vrijeme trajanja igre je jedna minuta. Koliko balona nakon tog vremena bude u kutiji, toliko bodova grupa osvaja.

15. KONDICIJA PLUĆA

PO DVA PREDSTAVNIKA IZ SVAKE GRUPE SUDJELUJU U OVOJ IGRI. Vrijeme trajanja je jedna minuta. Skaču na jednoj nozi i pušu balone. Koliko balona napušu, toliko bodova grupa osvaja.

16. IGRE ZA VELIKI PROSTOR

IGRAČI STOJE U VRSTI I SVATKO IMA BALON. PRVI POLAZI SA STARTA s balonom u ruci i prelazi prepreke na poligonu. Kada dođe do kraja, puca balon i vraća se do starta prolazeći iste prepreke. Nakon njega ide sljedeći. Što je veći broj ljudi koji sudjeluju u ovom zabavnom susretu, to će biti bolje. Mogu se formirati dvije, tri, četiri grupe ovisno o broju framaša na susretu. Potom kreće igra. Framaši se redaju jedan iza drugoga, stvarajući tako niz koji formira „zmiju“. Svi zatvore oči, a samo jedan od članova, zadnji po redu, drži oči otvorene i navodi svoju „zmiju“. Kad treba naprijed, on dodirne prvoga ispred sebe po ledima, ovaj idućega i tako sve dok informacija ne dođe do prvoga čovjeka u nizu koji slijedi naredbe od svojih suigrača. Ukoliko treba skrenuti lijevo, kako bi se zaobiš-

BILJEŠKE



la određena prepreka, dodirne se lijevom nogom lijevu nogu drugoga i tako sve do prvoga. I obratno ako treba ići udesno. Tko prvi uspije pobijeđuje. Za svaku pobjedu bilježi se jedan bod.

Igra se po nekoliko puta, dok igra ne dosegne vrhunac. Tada se odlučuje o pobjedniku i održava se nadmetanje između dviju najboljih „zmija“. Slična je i igra *Gusjenica* koja uključuje i balone. Na startu stoe svi članovi jedne grupe (četiri starta poredana u ravnini). Na cilju stoe napuhani baloni (onoliko balona koliko je članova jedne grupe). Igru počinju prva dva člana grupe (od četiri grupe) koji imaju napuhani balon između leđa jednog i prsa drugog framaša. Kada dođu do cilja, uzimaju jedan balon i nose ga sa sobom do starta ponovno. Kada dođu do starta, pridružuje im se još jedan framaš također stavljajući balon između sebe i zadnjeg framaša u redu i ponovno idu po balon te kruže. Igra je gotova tek kada „gusjenica“ bude potpuna - kada svi framaši jedne grupe dođu ponovno do cilja s balonima između sebe.

17. FLOMASTER

NA ZID SE OBJESI LIST BIJELOG PAPIRA NA KOJEMU JE NACRTANA META s koncentričnim krugovima. Prvi igrač dobije flomaster i povežu mu se oči. Držeći drugu ruku iza leđa, igrač treba doći do mete i dodirne je vrhom flomastera, tako da na njoj ostavi točkicu. Pobjeđuje igrač koji uspije pogoditi što bliže središtu kruga.

18. ŽIGICE

UKUTIJICU, OTVORENU NA GORNJOJ STRANI, POSLAŽE SE 5 KUHINJSKIH žigica. Igrači redom uzimaju jednu po jednu žigicu i stavljaju ih (ne bacaju niti puštaju da padnu pokraj kutijice). Prva žigica se premješta jedino uz pomoć dvaju palaca, druga služeći se dvama kažiprstima, treća dvama srednjacima, četvrta prstenjacima, a peta dvama malim prstima. Pomaže li se igrač na neki drugi način, žigica se vraća u kutijicu i pokušaj treba ponoviti. Isto se događa ako neka žigica ispadne iz ruke prije nego se

odloži. Pobjeduje grupa kojoj je trebalo manje vremena da ispravno premjesti svojih 5 žigica.

BILJEŠKE



19. BACI LOPTICU, UZMI ŠTAPIĆ

POТРЕБНО JE 15 ŠTAPIĆA ZA RAŽNJIĆE (OTKINUTI ОШТИ VRH DA SE nitko ne bi ozlijedio) i 1 teniska loptica. Cilj je prebaciti sve štapiće s jednog mjesta na drugi u što kraćem vremenu. Štapić mogu premjestiti jedino kad je teniska loptica u zraku. Dakle, igrač jednom rukom baci lopticu. Dok je loptica u zraku, premješta štapić. Ukoliko loptica padne prije nego igrač uspije prebaciti štapić, igra se ispočetka.

20. DRŽAVA, SELO, GRAD

POТРЕБАН JE JEDAN A4 PAPIR I OLOVKA. LJUDI SU PODIJELJENI U PAROVE. Cilj je ispuniti sva polja, a to su: država, selo, grad, rijeka, planina, ime iz Biblije, stvar, biljka, životinja. Ukoliko ste jedini ispravno ispunili neko od polja, dobivate 15 bodova; ukoliko ste svi ispunili polja različito, 10 bodova, a ukoliko je netko od vas imao isti odgovor, 5 bodova.

21. ZGAZIT ĆУ TI BALON

SVAKOM IGRAČU SE OKO GLEŽNJA ZAVEŽE BALON KOMADIĆEM UZICE duge tridesetak centimetara. Na znak 'sad' igrači nastoje da, gazeći ih, raspuknu balone protivnika. Tko ostane bez balončića, isključuje se iz igre. Pobjeđuje onaj igrač čiji balon ostane čitav kada su se svi drugi raspukli. Igra se u paru, predstavnik svake grupe.

22. TRČI PREKO LISTOVA PAPIRA

PO PODU SE RASPROSTRE TRIDESETAK LISTOVA PAPIRA, NA RAZMAKU ne većem od jednog koraka. Igrači redom trebaju proći što je moguće brže preko svih trideset listova papira. Pet sekundi kazne dobiva svatko tko jednom

BILJEŠKE



nogom dotakne pod izvan papira, a deset sekunda kazne dobiva za svaki list na koji ne stavi nogu. Pobjeđuje igrač s najmanjim konačnim vremenom (koje se dobije zbrajajući vrijeme potrebno za hodanje po papirima i kazne).

23. ODREZANI BOMBONI

NA UZICU RAZAPETU OD JEDNE DO DRUGE STRANE SOBE OBJESE SE na konac za šivanje bomboni. Igračima se redom povežu oči te oni moraju nastojati škarama odrezati konac koji drži bombon ne pomažući se drugom rukom. Tko uspije, može pojesti taj bombon. Njegov par ga upućuje dok su igraču povezane oči.

24. DVIJE ISTINE I JEDNA LAŽ

IGRAČI SJEDNU UKRUG. KRUŽEĆI U SMJERU KAZALJKE NA SATU I počinjući od najmlađeg igrača, svatko od njih redom kaže dvije istinite tvrdnje i jednu laž. Ostali pogadaju koja je istina. Ovu igricu možete iskoristiti prilikom uvođa za rad po grupama.

25. IGRA TIJELA

NAČINE SE MOMČADI OD PO 5-6 IGRAČA SVAKA. VODITELJ IGRE KAŽE koji dijelovi tijela i koliko dijelova tijela trebaju dodirivati pod (npr. četiri ruke, tri noge, jedno koljeno,...). Svaka momčad treba se rasporediti tako da, kao cjelina, pod dodiruju baš ti dijelovi tijela i u tom određenom broju. Kada neka momčad misli da je spremna (ili barem, da je postigla najbolji mogući rezultat), pozove voditelja igre koji daje jedan kazneni bod za svaki dio tijela (viška ili manjka) koji ne dodiruje pod ispravno. Igra se nastavlja na isti način, mijenjajući svaki put dijelove tijela koji trebaju dodirivati pod i završava pobjedom momčadi koja je dobila manje kaznenih bodova.

26. VIDIM ONO ŠTO TI NE VIDIŠ

BILJEŠKE

NEKA GRUPE NE BUDU VEĆE OD 8 OSOBA. ANIMATOR DOBIVA 5 SLIKA te ih opisuje riječima. Ljudi u grupi pogađaju što je na slici ili koja je to poznata slika. Tko bude imao najviše bodova ide u finalni krug s pobjednicima drugih grupa.



27. SLAGALICA RIJEČI

TEKST SE RAZREŽE NA RIJEČI ILI SKUPINE RIJEČI, DIJELOVI SE pomiješaju i daju osobama u grupi te oni rekonstruiraju tekst.

28. SALATA OD RIJEČI

GRUPA DOBIVA 30 POJMOVA OD KOJIH SE 20 OD NJIH VEŽE ZA TEMU. Npr. tema je David i Golijat i imamo 20 pojmljiva koji se vežu za njih dvojicu, a 10 je višak. Pobjednička je grupa koja u najkraćem roku odabere točnih 20 riječi i shvati o komu je riječ.

29. USPOREDBA BIBLIJSKOG TEKSTA S PREOBLIKOVANIM TEKSTOM

GRUPA OD PET LJUDI DOBIJE TEKST IZ BIBLIE KOJI JE NADOPUNJEN nekim riječima, animator im kaže koliko je riječi višaka i ne nalazi se u originalnom tekstu. Cilj je u što kraćem vremenu otkriti riječi koje ne pripadaju tekstu.

30. BIBLIJSKI KVIZ

POGLASI TKO SAM, ALI NEKOG LIKA IZ BIBLIE. ONOLIKO SAMOLJEPLJIVIH papirića koliko će biti osoba u grupi. Osoba zadaje lik osobi sebi s lijeva. Cilj je u što kraćem vremenu pogoditi tko je točno ta osoba iz Biblije.

BILJEŠKE



31. NADOPUNI CITAT

DOBIJU CITATE IZ BIBLIE U KOJIMA NEDOSTAJE NEKI DIO I CILJ JE točno ispuniti prazna polja.

32. INTERVJU PARTNERA

PODIJELE SE LJUDI U PAROVE, GDJE IMAJU 20 MINUTA RAZGOVARATI jedan s drugim i bolje se upoznati. Nakon isteka vremena, svaki od njih predstavlja svog partnera čitavoj skupini. Možete pripremiti i neka pitanja kako bi im bilo lakše započeti razgovor.

33. SALATA OD PJESAMA

NA PAPIRČ SE NAPIŠE ONOLIKO NAZIVA PJESAMA KOLIKO ŽELITE GRUPA i onoliko puta koliko imate framaša. Kad izvuku papiće, svatko kreće pjevati pjesmu i cilj je pronaći osobe koje pjevaju istu pjesmu kao i ti. Na taj način stvarate grupu.

34. IGRA S GRAHOM

PREDSTAVNIK SVAKE GRUPE DOBIJE JEDNU PAPIRNATU ČAŠU I ŽLICU. Na podu se nacrtava krug unutar kojeg se razbaca grah. Svaki igrač treba jednom rukom držati čašu na glavi i pomicati se po krugu tako da žličicom sabere što više graha u čaši. Pobjeđuje igrač koji sakupi što više graha. Može se igrati na vrijeme ili dok se sav grah ne pokupi.

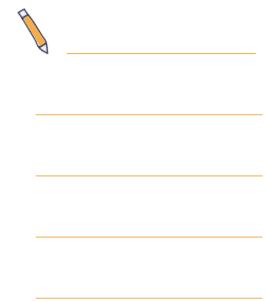
35. KLUPKO

ZA IGRU SU POTREBNA ČETIRI STOLCA, PO JEDAN PREDSTAVNIK GRUPE i četiri 10-ak metara dugačka komada konopca. Animator omota oko stolaca konopac, a predstavnik treba raspetljati konopac i smotati ga u klupko da se ne ustanе sa stolca.

36. UGASI SVIJEĆU

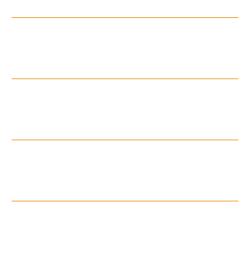
BILJEŠKE

PLUTENI ČEPOVI SE DOBRO PRIČVRSTE NA JEDAN KRAJ DVAJU KOMADA konopca, a njihov se drugi kraj priveže prvim dvama igračima na leđa za pojasa, tako da konopac visi kao rep. Svijeće se stave na pod, nekoliko metara jedna od druge i upale. Na znak 'sad' svaki od dvojice igrača treba nastojati ugasiti svoju svijeću, služeći se plutenim čepom tako da njime maše iznad plamena. Konopac, a pogotovo čep, se ne smije dodirivati rukama.



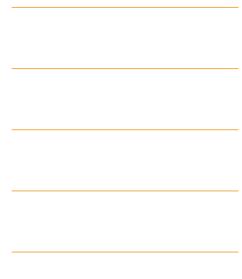
37. JEDAN DRŽI PAPIR, A DRUGI REŽE

ANIMATORI NACRTAJU NA LIST PAPIRA VRLO NEPRAVILAN GEOMETRIJSKI lik s puno stranica. Svaka grupa ima po dva predstavnika. Svaki predstavnik grupe dobije svoj primjerak. Jedan od predstavnika drži papir, a drugi reže. Cilj je da u što kraćem roku izrežu pravilno taj lik, koristeći samo jednu ruku. Drugi dio para ima zadatak držati papir svom partneru.



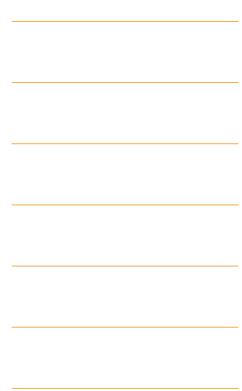
38. BACANJE ZRNA GRAHA

TANJURI SE POSTAVE NA STOL I U SVAKI SE STAVI ČAŠA. IGRAČI SU UDALJENI oko 2 metra od stola i bacaju grah prema stolu. Ukoliko grah upadne u času, dobivaju 2 boda, a u tanjur 1 bod. Na kraju se zbroje osvojeni bodovi.



39. SKUPI PA RAZBACAJ

MOMČADI SE POSTAVE JEDNA PORED DRUGE NA JEDAN KRAJ SOBE, svaka sa svojim igračima koji su poredani jedan iza drugoga. Ispred svake momčadi, na drugom kraju sobe, nalazi se stolac i na njemu trideset čačkalica rasutih oko kutije u kojoj su bile prije. Prvi igrač iz svake momčadi kreće, prelazi preko sobe, dođe do stolca svoje momčadi i stavlja sve čačkalice u njihovu kutiju. Vraća se trkom natrag, zamjenjuje ga drugi igrač i tako redom. Zadaća je voditelja igre svaki put isprazniti kutije rasipajući ih iznova po stolcima. Pobjeduje momčad iz koje se posljednji igrač prvi vrati nazad nakon što je vratio sve



BILJEŠKE



čačkalice u kutiju. Treba stavljati jednu po jednu čačkalicu u kutiju.

40. IGRA U PAROVIMA

ANIMATOR IGRE STAVI NA POD ISPRED SVAKOG PARA IGRAČA 72 CM dugačke komadiće konopca (trakice) isjeckane na komadiće i podijeljene na dvije hrpice. Koriste se samo jednom rukom i to jedan iz para lijevom, a drugi desnom. Nakon što povežu komadiće s jedne hrpe, mijenjaju se ruke, onaj tko je koristio lijevu, sada koristi desnu i obrnuto. Nastavljaju vezati drugu hrpicu. Pobjednik je onaj par koji to napravi u što kraćem vremenu.

41. KOŠULJA I VJEŠALICA

NA KRAJU SOBE NALAZI SE ONOLIKO KOŠULJA ZA ODRASLE OSOBE koliko ima momčadi. Svaka košulja je uredno obješena na vješalicu, potpuno zakopčana. Na znak sad prvi igrač iz ekipe trči do košulje otkopča ju, obuče, zakopča, trči prema svojoj ekipi i otkopča te ju daje svom suigraču. Suigrač trči do vješalice, stavi košulju, namjesti ju jednako kao što je bila ranije i onda ju otkopča, obuče i zakopča. Trči prema svojoj ekipi i tako svaki sljedeći član ekipe. Pobjednik je ona ekipa koja u što kraćem vremenu obavi zadatok.

42. MUMIJA

DVA PREDSTAVNIKA EKIPNE, JEDAN DRUGOG UMOTAVAJU U TOALET PAPIR tako da bude potpuno prekriven.

43. GORE-DOLJE

PO SOBI SE RAZASTRE NEKOLIKO LISTOVA NOVINSKOG PAPIRA, A NA svakom zauzme mjesto jedan igrač sa šarenim balonom. Na znak sad svaki igrač baca u zrak svoj balon i drži ga u letu udarajući samo desnom rukom pazeći da

ne izade s novinskog papira. Nakon 30 sekundi, animator igre određuje kojim drugim dijelom tijela će idućih 30 sekundi. Pobjeđuje predstavnik one grupe koji je posljednji ostao u natjecanju.



44. SVLADAVANJE PREPREKA

SVAKI PREDSTAVNIK GRUPE REDOM TREBA U NAJKRAĆEM VREMENU proći kroz prolaz koji je zakrčen klupama na koje se treba popeti, listovima novinskog papira na koje ne smije stati, stolcima koje treba zaobići – sve to uspravno hodaјući s knjigom na glavi. Na potrošeno vrijeme se dodaje pet sekundi za svaku zapreku koju igrač nije pravilno svladao i 10 sekundi za svaki put kad mu je knjiga pala.

45. PRONAĐI ME

IGRAČ IMA ZADANO 5 CITATA IZ BIBLIE KOJE MORA PRONAĆI ŠTO JE BRŽE moguće u samoj Bibliji. Npr. zadatak je lv 5, 32 i igrač uzima Bibliju, vrijeme se broji, a on traži, kada naglas pročita taj citat ide na idući.

46. SLIJEPI DIRGENT

IGRAČI SU RASPOREĐENI U KRUG, A U SREDINI JE DIRGENT ORKESTRA zavezanih očiju. Pomoću štapića pokazuje u kojem se smjeru igrači moraju kretati. U određenom trenutku dirigent podigne štapić što znači da svi igrači moraju ostati potpuno nepokretni. Zatim dirigent štapićem pokaze na igrača koji mora zapjevati neku pjesmu promjenivši glas. Ako dirigent uspije otkriti tko pjeva, pjevač postaje novi dirigent orkestra, a ako pogriješi ostaje u sredini kruga. Grupa koja pogodi najviše pjevača dobiva bodove.

47. FLOMASTER ZRAKOPLOV

CILJ IGRE JE DA JEDAN IGRAČ (PO MOGUĆNOSTI MANJI) DRŽI FLOMASTER u ustima, a četiri igrača moraju podići tog jednog

BILJEŠKE



igrača koji drži flomaster. Dignu ga tako da ga jedan drži za jednu nogu, drugi za drugu nogu, treći za jednu ruku, te četvrti za drugu ruku, tako da bude u položaju zrakoplova. Cilj igre je nacrtati ili napisati na papiru koji je postavljen ispred njih neki zadani pojam ili riječ (animator zadaje), ali tako da igrač koji ima flomaster mora biti nepomičan i ne smije sam micati flomaster, već ga mora samo čvrsto i mirno držati. Crta/piše se tako da četiri igrača koja ga drže u zraku moraju pomicati flomaster zrakoplov (igrača u sredini). Pobjeđuju oni koji mogu najbrže i najljepše napraviti ono što im je zadano.

48. IGRA CRTANJA POJMOVA

IGRA SE NA SLIČAN PRINCIP KAO ALIAS SAMO SE UMJESTO RIJEĆI KORISTI crtež. Dva framaša predstavnika svojih grupa igraju naizmjenično. Pojmove koje dobiju trebaju nacrtati na ploči, ostatak grupe treba pogoditi. Točan pojam nosi jedan bod, a odustajanje negativan bod.

49. M&M'S

BOBMBONE M&M'S FRAMAŠ (PREDSTAVNIK SKUPINE) MORA RAZDVOJITI po bojama u čaše pomoću slamke. Ne smije istu boju jednu za drugom staviti u čašu, nego se boje naizmjenice uzimaju. Ukoliko ubaci dvije jednake boje jednu za drugom, dobije minus bodove.

50. KEKSIĆ

SVATKO DOBIJE MANJI KEKS (NPR. ČAJNI KOLUTIĆ) I IGRA POČINJE pomicanjem keksa s čela prema ustima koristeći samo pokrete lica. Ruke nisu dozvoljene. Pobjednik je onaj koji uspije pojesti keks u najkraćem roku.

