**IGRE ZA RAZVOJ ZAUPANJA**  
  
  
VODENJE SLEPEGA   
  
Razdelimo se v pare, eden v paru naj zapre oči in pusti, da ga drugi vodi po sobi. Vodite ga lahko z besedami, dogovorjenim zvokok (sledi zvoku), z rokami, z enim prstom … Nato zamenjajte vloge.  
  
KAČA   
  
Oblikujte kačo tako, da se primete za roke ali dlani in zaprete oči. Prvi v kači odpre oči in vodi ostale. Kačo lahko vodi čez namišljene ali prave ovire (npr. Napnemo vrv, damo na tla blazine, s stoli naredimo ovire itd.). Lahko se gibamo v počepu ali po prstih na nogah. Signale pa si lahko dajemo s prsti na rokah.  
  
ŽIVI STOL  
  
Postavimo se v krog, tako da tesno stojimo drug ob drugem in se dotikamo z rameni. Nato se obrnemo na desno in stopimo nazaj v stran, tako da smo zopet tesno drug ob drugem. Nato stopimo z desno nogo naprej in še z levo naprej, tako da smo še vedno tesno drug ob drugem. Sedaj pa se usedemo drug drugemu na kolena.  
  
Drugače je bolj zanimivo, če to delamo malo drugače. Naredimo krog, se primemo za boke plešemo v krogu in zraven pojemo Guantanamera. Ko odplešemo primemo naslednjega pred napi za boke. Tako se krog zmanjša, in vsi smo bolj skupaj. To ponavljamo, dokler gre.. nazadnje se lahko vsi usedemo prejšnjemu na kolena. Poskusimo zaplesati tudi sede.  
  
  
POSTAVLJANJE KIPA  
  
V paru naj bo nekdo kipar in drugi njegova glina. Kipar počasi oblikuje in premika dele telesa v željeno obliko. Objekt mora ostati v izbranem položaju. To kiparjenje naj poteka v tišini. Nato si vsi kiparji ogledajo vse kipe. Potem naj se kipar postavi v vlogo kipa, ki ga je prej naredil iz gline. Gline naj si ogledajo, kako je zgledal njihov kip in vse ostale kipe. Nato se vloge zamenjajo.  
  
KROG ZAUPANJA oz. CENTRIFUGA  
Vsi stojijo v krogu. Nekdo stopi v krog in zamiži. Z nogami na mestu si ga ostali nežno podajajo. Lahko se podajanje stopnjuje, vedar moramo na prvem mestu paziti na varnost.

GORDIJSKI VOZELJ

Igralci stojijo v krogu z ramo ob rami in z zaprtimi očmi. Roke iztegnejo proti sredini kroga in poiščejo prosti roki (poskušajo se izogniti rokam njihovih sosedov in rokama ene in iste osebe). Nato odprejo oči in se poskušajo razvozlati, ne da bi se spuščali.  
  
LOVLJENJE ZMAJEVEGA REPA  
  
V preteklosti se je štelo za junaško dejanje, če je vitez obglavil zmaja. No, mi ga ne bomo obglavljali, ampak skušali uloviti in “ukrasti” njegov rep. Igralci se razdelijo v dve skupini in se postavijo v vrsto tako, da stojijo drug za drugim. Drug drugega v posamezni skupini primejo za boke. Zadnji v vrsti si za pas oz. hlače zatakne ruto in tako predstavlja “zmajev rep”. Tisti, ki stoji prvi v skupini in predstavlja “zmajevo glavo”, prične lov za repom drugega zmaja (poskuša ga ukrasti, oz. potegniti izza hlač drugemu zmaju). Zmaji se med lovljenjem ne smejo razkleniti.  
  
Možnosti: če je skupina manjša, lahko zmaj lovi svoj rep.  
  
NAJ SE ZA EN STOL PREMAKNEJO TISTI, KI IMAJO RADI/NIMAJO RADI…   
  
Vsi udeleženci sedijo v krogu, razen enega, ki na sredini govori, npr. “Naj se za en stol premaknejo tisti, ki nimajo radi pice”. To pomeni, da tisti, ki jo imajo radi, ostanejo na svojem mestu, tisti, ki se premaknejo, pa se jim vsedejo na kolena. Tako se krog vrti naprej. Vodjo, ki je usmerjal igro, lahko kdorkoli zamenja. Igra se konča, ko se je udeleženci naveličajo.  
  
POŠTAR   
  
Razporedite stole v krog, enega manj, kot je udeležencev. Poprosite jih, da se vsedejo na stole. Udeleženec brez stola dobi vlogo poštarja. Poštar raznaša pismo in reče: “Jaz imam pošto za vse tiste, ki imajo modre hlače, “ ali “Jaz imam pošto za vse tiste, ki imajo radi pico…” Vsi, ki ustrezajo kriteriju, morajo vstati in poiskati drugi stol. Ne smejo pa se vrniti na svoje mesto. Med tem časom mora tudi poštar poiskati svoj prostor. Oseba, ki ostane brez stola, postane poštar.  
  
SORRY, ZASMEJAL SI SE!   
  
To je bitka za smeh. Kdor se zasmeje, izgubi. Igralci se postavijo v dve nasprotni vrsti. Ena skupina postavi svojega člana pred drugo skupino, ta pa ga skuša spraviti v smeh. Dovoljeni so vsi načini, razen fizičnega kontakta. Če se prostovoljec zasmeji, se mora priključiti nasprotni skupini. Igra se konča, ko je ena od skupin na svojo stran pridobila vse igralce iz druge skupine (če pa traja predolgo, jo zaključite sami).