

A villámgyakorlat megnevezése	Javasolt évfolyam	Fejlesztési célok	A gyakorlat eredete			Megjegyzés
Karmester	3-4. osztály	egymásra való figyelem, fókusz	Saját fejlesztés	Adaptált és átalakított	Más személy kidolgozása (forrás?)  X	A villám gyakorlatnak nincs eszközigénye, de érdemes szellősebb teret kialakítani, ahol a játékot lebonyolítjuk.
<p><b>A villámgyakorlat leírása</b></p> <p>Kérünk egy önként jelentkezőt, akit egy kis időre kiküldünk a teremből. Ez alatt az idő alatt közösen kiválasztjuk a résztvevők közül a "karmestert". Az önként jelentkezőt visszahívjuk a terembe, majd a karmester irányításával mindenki egyforma mozdulatokat kezd el végezni, lehetőleg úgy, hogy ne lehessen rögtön észrevenni, ki vezényli a társaságot. A kiküldött játékos feladata kitalálni, hogy ki a karmester - összesen három tippelési lehetősége van, ha nem sikerül kitalálni, megmondjuk, hogy ki volt a karmester. Néhány kört érdemes játszani a játékból, hogy 3-4 résztvevő is legyen kitaláló, illetve karmester is.</p> <p>Érdeemes felhívni a résztvevők figyelmét arra, hogy minél óvatosabban figyeljék és utánozzák a karmestert, hogy a kitaláló játékosnak ne legyen túl egyszerű a dolga.</p> <p><i>Összefoglalás:</i></p> <p>A villám gyakorlat jól alkalmazható energetizáló játéknak és ráhangolásként is, ha azt szeretnénk, hogy a társaság jobban egymásra figyeljen, fókuszáltabbá váljon.</p>						<p><b>A kipróbálás utáni értékelés, hibalehetőségek</b></p> <p>Előfordulhat, hogy a karmester túl nagy, túl látványos mozdulatokat tesz, ezért a kitaláló játékosnak tulajdonképpen nincs is feladata, hiszen egyértelmű, hogy ki irányít. A másik hiba lehetőség, hogy ha a résztvevők túl egyértelműen nézik a karmester mozdulatait, ezzel is hamar elárulva annak kilétét.</p>

--	--